



Liga De Fútbol San Felipe El Real De Chihuahua

AFILIADA A LA FEDERACION MEXICANA DE FUTBOL Y A LA ASOCIACION ESTATAL
Moisés Saldaña 614 100 02 21. Francisco Salcido 614 211 15 40

Adecuaciones y Adaptaciones de las Reglas de Juego

El propósito de este documento es adecuar y adaptar las reglas de juego FIFA vigentes, para que sean aplicadas en los torneos de nuestra liga.

Cualquier situación no prevista en las reglas de juego, así como en el presente documento, será resuelta con plena autonomía por los directivos de la liga.

Inicio del Juego

- El juego de las 9:00 horas en cualquier día de la semana tiene 15 minutos de espera (hasta las 9:15 horas). Pero el reloj para el primer tiempo, se arranca a las 9:00 horas. Se recomienda comunicar a los capitanes o al entrenador que el reloj ya comenzó. Terminar el primer tiempo a las 9:45 horas.
- El segundo tiempo comenzará en punto de las 10:00 horas y tendrá una duración de 45 minutos.
- Cualquier horario que no sea el de las 9:00 horas no tiene tolerancia.
- El árbitro está obligado a llegar temprano y silbar en el centro del campo, por lo menos 10 minutos antes del inicio del juego para revisar documentación y uniformes.
- El campo debe de estar pintado y con redes colocadas. El equipo que tenga asignado un campo será el responsable del pintado del mismo, así como la colocación de las redes en las porterías, si no cumple con esta tarea, perderá el juego por default.
- En el caso de que un árbitro se presente tarde a realizar el trabajo arbitral, los equipos tienen la libertad de jugar o no dicho encuentro. Si los equipos aceptan llevar a cabo el encuentro, este deberá llevarse a cabo completo sin recortar el tiempo. Los encuentros posteriores se recorren el tiempo que se perdió por la tardanza.

Documentación y Uniformes

- Todos los jugadores deben de presentar la credencial autorizada por la Liga, con la cual se identificarán para poder jugar.
- No se permitirá a ningún jugador alinearse sin credencial.
- No se dará autorización telefónica para que alguien se pueda alinear.
- El uniforme de los jugadores de campo debe ser idéntico, en playera, short y calcetas de acuerdo a los colores y estilo de su uniforme.
- Los números en la espalda deben ser del mismo tamaño y color además de ser el mismo que en la credencial.
- Los vivos y los números en el short, playera y calcetas deben de ser iguales en tamaño y color.
- Los jugadores que no cumplan con las disposiciones del uniforme aquí anotadas. No se les debe permitir alinearse.

- Si por algún motivo el árbitro no se da cuenta de una falta a las disposiciones de uniforme o permitió alinearse a algún jugador fuera de estas disposiciones, el capitán del equipo contrario puede hacer notar esta falta y al comprobarse dicha anomalía el jugador deberá ser excluido del juego sin opción de cambio por otro jugador. Retener credencial y reportarlo.
- En el caso de alguna diferencia de los colores, tamaño de número o cualquier duda en los uniformes de acuerdo a estas disposiciones que no pueda ser determinado por el señor árbitro, deberá ser reportado en la cedula arbitral identificando el número de jugador y recogiendo su credencial. El jugador puede seguir jugando.
- El uniforme del portero titular y suplente debe de ser diferente a los jugadores de campo, y el número de la camiseta debe coincidir con el de la credencial. Estos no tienen restricción de color y tamaño.
- En caso de no estar el portero titular o suplente al inicio del juego, el jugador de campo que vaya a ocupar esta posición deberá presentarse ante el árbitro con su uniforme de campo y comunicarle que el ocupara la posición de portero. Entregará su credencial la cual debe de corresponder su número al del uniforme de campo. Después podrá vestir cualquier playera diferente a los jugadores de campo, sin número o con número.
- En el caso y de acuerdo a reglamento, si por una expulsión del portero un jugador de campo tenga que ocupar su lugar, puede utilizar cualquier uniforme sin restricción, siempre y cuando no sea igual al de los jugadores que ya están en el campo.
- Todos sin excepción deben traer como equipo de protección espinilleras. De no traerlas se les sancionara con tarjeta amarilla y se le mandara ponérselas.
- Sobre la calceta solo se permiten vendajes o tobilleras para darle soporte al tobillo. No se permite otra prenda o soportes mecánicos.

El Juego

- Solo el capitán del equipo puede comentar con el árbitro acciones o acontecimientos del juego, siempre y cuando sea de una manera moderada.
- El entrenador es responsable de mantener el orden en la banca.
- En caso de que se tengan reclamaciones o insultos de la banca y no se pueda identificar a la persona, se amonestara verbalmente al entrenador, de continuar así recibirá una amonestación y expulsará de ser necesario.
- Toda sustitución de jugador debe de realizarse con su respectiva tarjeta de cambio, de no traerla no se podrá llevar a cabo dicha sustitución.
- El entrenador o responsable del equipo no debe comentar o discutir ningún acontecimiento del encuentro con el árbitro ni en el descanso intermedio ni al finalizar el juego, de ser así pedirle que se retire. En caso de no hacerlo reportarlo.
- En el espacio de amonestados y expulsados se debe anotar con palabras del propio arbitro la causa de la amonestación o expulsión. No hagan transcripción de reglamento o de cualquier otro documento que ustedes conozcan, eso le corresponde al tribunal de penas.
- El área de incidentes es particularidad del árbitro llenarla en el momento que él lo desee. Nadie de cualquier equipo puede pedirle al árbitro llenar este espacio como condición para firmar la cedula.
- Anotar los incidentes con palabras claras tal y como sucedió el incidente.

- El área de estado del campo debe de estar lleno completamente.
- Firma y fecha del árbitro son requeridas.

Juegos por default

- El equipo que no se presente en el campo, una vez programado pagara el valor del arbitraje del equipo afectado, a más tardar en la siguiente asamblea. De no hacerlo la liga no lo rolara la próxima jornada.
- El equipo que por una eventualidad no presentó las credenciales o alguna de ellas al inicio del juego, tendrá oportunidad de presentarlas a más tardar al inicio del segundo tiempo, previa explicación y de común acuerdo con el árbitro, de no ser así perderá el partido por 1-0.

Requisitos para jugar

- Ningún equipo podrá iniciar a jugar con menos de 8 jugadores, y una vez iniciado el partido podrá completar la alineación hasta antes que inicie el segundo tiempo.
- Para dar por terminado un encuentro por el número de expulsados, se determinará cuando un equipo quede en el terreno de juego con 6 jugadores perdiendo automáticamente el encuentro considerando los siguiente:
 - a. Si el equipo queda con 6 jugadores y va perdiendo el juego, se respetará el marcador.
 - b. Si el equipo que va ganando el juego queda con 6 jugadores, lo pierde con un marcador de 1gol a 0.
- Presentar balón en buenas condiciones al inicio del juego; de no hacerlo tienen 25 minutos de tolerancia para presentarlo iniciado el partido. Si no se presenta el balón se jugará con el que haya presentado el contrario, pero al final del torneo se les descontarán tres puntos.
- El capitán deberá portar gafete apropiado y firmar la cédula al finalizar el partido, de no hacerlo se le suspenderá un partido.
- Se podrán efectuar 11 cambios durante el partido incluyendo el portero; de violar este acuerdo y sobrepasar el número de 11 cambios, perderá el partido 1 -0.
- En caso de ser castigado un jugador o entrenador y que éste sea a la vez jugador y entrenador del mismo equipo, el castigo será a la persona, por tanto, no podrá participar como jugador ni como entrenador en el equipo.
- No se aceptan bajas de un equipo para participar en otro dentro de la liga y el torneo, solo al finalizar el campeonato es posible hacer estos cambios.
- Los castigos impuestos en los partidos de práctica, se podrán cumplir con juegos de práctica, pero si inicia el torneo oficial y todavía no cumple el castigo, lo tendrá que cumplir con juegos oficiales del torneo.
- Los castigos impuestos en torneo oficial ya sean de copa o de liga, solo se podrán cumplir en dicho torneo.
- Si al finalizar un torneo oficial quedan castigos pendientes, se pospondrán hasta que inicie el siguiente torneo oficial; pero sí podrán jugar los partidos de práctica.

Permisos

- Los equipos involucrados tienen la obligación de coordinarse y ponerse de acuerdo en la fecha y hora en que se lleve dicho encuentro debiendo informar de inmediato a la directiva de la liga, cabe mencionar que el equipo que no pidió el permiso propone el día, el campo y la hora, de una manera razonable.
- Cuando ambos equipos hacen caso omiso de su juego pendiente, el encuentro se dará por perdido para los dos equipos involucrados.

Juegos suspendidos

- En caso de suspenderse un juego ya sea en el primer o segundo tiempo el marcador hasta ese momento se mantendrá igual y posteriormente se jugará el tiempo restante pudiendo alinear otros jugadores al reinicio del juego. Esto solo tendrá efecto si la suspensión del encuentro no fue provocada por alguno de los equipos participantes, es decir que la causa de fuerza mayor sea ajena a ellos, ya que de lo contrario la directiva de la liga se reserva el derecho a decidir de acuerdo con el reporte del árbitro.

Invasión de campos

- Cuando en un partido de fútbol haya una invasión de campo por entrenadores, jugadores de banca, porra, etc. El equipo infractor perderá automáticamente el partido.

Final del juego

- En caso de empate el juego debe de tener una serie de tiros penales a muerte súbita hasta tener un ganador, pero en finales cambia a 5 tiros penales y muerte súbita si es necesario.
- Esto no modifica el resultado, y estos tiros penales no deben ser reportados, solo se reporta al ganador en la cedula arbitral en el lugar para ello.
- Esto no procede para juegos de práctica.
- Las decisiones de final de juego, para juegos de finales, serán informados en su momento por la directiva.

Cedula Arbitral

- La cedula arbitral juego debe ser entregada a la Liga en original.
- La cedula arbitral debe de tener los encabezados totalmente llenos.
- Los nombres de los equipos deben de ser de los que el rol de juego señale, no tomar el nombre de uniformes o cualquier otro lugar.
- En la lista de jugadores debe aparecer su número, nombres y apellidos.
- Los goles deben de anotarse con letra en el lugar donde dice anotado, entre paréntesis.
- Los minutos en que los goles fueron anotados deben anotarse entre el nombre y el apellido también entre paréntesis.

- Los jugadores de cambio deben de anotarse de la misma manera, agregar del lado derecho el número del jugador por el que ingresa. Seguir las mismas disposiciones para anotaciones.
- En el lugar para el resultado, anotar con número la cantidad de goles y con letra entre paréntesis.
- Las horas de inicio y terminación de cada juego deben de ser anotados.
- En caso de haber empate, favor de anotar el ganador de la serie a muerte súbita, de tiros penales o cancelar la línea.
- El árbitro debe permanecer un momento razonable cerca del campo al finalizar el juego y avisar a los capitanes que tienen que firmar la cedula de juego. En caso de que algún capitán haga caso omiso reportarlo.
- El árbitro tiene la responsabilidad de llenar el área de amonestados y expulsados de cada equipo, antes de que los capitanes se presenten a firmar, de lo contrario los capitanes no están obligados a firmar la cedula y podrá cancelar con una línea el área para que no pueda ser llenada posteriormente.
- El número y el nombre del jugador amonestado o expulsado debe de aparecer en esta área. En el espacio de amonestados y expulsados debe anotar con palabras del propio árbitro la causa de la amonestación o expulsión. No hagan transcripción de reglamento o cualquier otro documento que ustedes conozcan, eso le corresponde al tribunal de penas.
- El área de incidentes es particularidad del árbitro llenarla en el momento que él lo desee. Nadie de cualquier equipo puede pedirle al árbitro llenar este espacio como condición para firmar la cedula.
- Anotar los incidentes con palabras claras tal y como sucedió el incidente.
- El área de estado de campo debe de estar lleno completamente.
- Firma y fecha del árbitro son requeridas.

Recomendaciones para el personal del Colegio de árbitros

- La presentación es muy importante y se recomienda asistir a los encuentros de esta Liga debidamente uniformados, lo cual indiscutiblemente le da presencia a la persona que llevara el arbitraje de los encuentros.
- Es imprescindible llevar el equipo de apoyo, las tarjetas, reloj con cronometro para poder detener y arrancar el tiempo cuando sea necesario.
- La cedula de juego es una herramienta que le dará a la Liga información que se requiere para llevar las estadísticas y aplicar los reglamentos que rigen a esta Liga.
- La puntualidad es una recomendación de las más importantes que la Liga les puede hacer, este es un punto muy importante para arrancar un trabajo arbitral.
- Se recomienda al Colegio de árbitros que, si alguno de ustedes al inicio del día se encuentra en un estado inconveniente, lo comunique a su dirección para que se tomen las acciones convenientes y se presente una persona en buena condición a llevar a cabo cualquier trabajo arbitral.