

# REGLAMENTO GENERAL FÚTBOL 6

## Tiempos, cambios y otras disposiciones.

1. Los partidos se dividirán en dos tiempos de veinticinco minutos cada uno, con cinco minutos de descanso.
2. Los partidos se iniciarán a la hora pactada. Únicamente se tendrán máximo cinco minutos de tolerancia, pasado este tiempo el equipo que no esté completo perderá el encuentro y los puntos serán de su rival.
3. El equipo que durante el torneo perdiera dos veces los puntos por incumplimiento en el horario, será expulsado.
4. El equipo presente en la cancha se quedará con los tres puntos y el marcador será de tres a cero (3 – 0).
5. Todos los equipos deberán presentarse al terreno de juego debidamente uniformados.
6. En caso de encontrarse en el terreno de juego dos equipos con colores visualmente iguales o similares, se sorteará la utilización de “petos” en calidad de préstamo para el desarrollo del partido.
7. No se permitirá el uso de guayos de taches altos, los botines autorizados son los adecuados para canchas sintéticas y son los denominados “tenis-guayos”.
8. Cada uno de los jugadores deberá presentarse al terreno de juego con su respectivo documento de identificación.
9. El mínimo de jugadores de un equipo en cancha para poder disputar un encuentro es de cinco.
10. Se recomienda que los equipos estén en la cancha por lo menos 15 minutos antes de la hora pactada para el juego, tiempo suficiente para que diligencien la planilla y se cambien de ropa.
11. Los cambios son libres e ilimitados. Para hacer un cambio el balón deberá estar detenido o fuera del campo de juego.
12. Los puntos serán: tres para el partido ganado, uno para el empate y cero para el perdido.
13. Si un equipo se retira o abandona un encuentro por cualquier motivo, se dará por perdido tres por cero (3 – 0) en caso de que el juego se encuentre igualado o lleve un gol de diferencia a favor del oponente. Si la diferencia es más holgada, el encuentro quedará con el marcador que lleven al momento del retiro.
14. Los partidos que finalicen empatados en la fase semifinal y final deberán ser resueltos con lanzamientos desde el punto penal.

## Disciplina.

1. Jugador que acumule tres tarjetas amarillas tendrá una fecha de suspensión.
2. Jugador que sea reportado con tarjeta roja por doble amarilla por falta leve tendrá una fecha de suspensión.
3. El valor de la multa por tarjeta amarilla es de \$10.000, por tarjeta azul es de \$15.000 y por tarjeta roja de \$20.000
4. Jugador que sea reportado con tarjeta roja por juego brusco, la suspensión quedará sujeta al informe presentado por el árbitro y será sancionado de acuerdo con la gravedad de la falta cometida. La reiteración de tarjetas rojas duplica las sanciones.
5. La agresión verbal o física a un árbitro, organizadores o cualquier persona ligada a la organización o incluso a un particular, será sancionada así:
  - a. Muy Leve, dos fechas
  - b. Leve, tres fechas
  - c. Grave, expulsión por el resto del torneo
6. Los disturbios en masa ya sean protagonizados por dos equipos en un partido o por parcialidades de ambos, serán expulsados de forma definitiva del torneo sin importar las posiciones logradas hasta el momento del incidente
7. Cada equipo debe contar con un responsable (llámese DT o delegado).
8. Un jugador no podrá aparecer en planillas perteneciendo a dos equipos en juego; en caso de comprobarse la ocurrencia de este suceso, el equipo que incluyo mal al jugador se le descontarán tres puntos y el jugador en cuestión no podrá volver a jugar.
9. Si durante el proceso de auditoría a las planillas registradas se llegare a encontrar alguna anormalidad, alteración o fraude, se llamará a descargos al delegado del equipo para escuchar su versión y se determinará el tipo de multa la cual pudiera ser hasta la expulsión del torneo.
10. Está prohibido jugar con yesos, tablillas, férulas, relojes, pulseras, aretes o cualquier elemento que pudiera lastimar a un adversario o incluso a sí mismo. De igual forma tampoco podrá seguir en cancha un jugador con sangre. Deberá salir y ser asistido para después volver a ingresar. Podrá ingresar un suplente en su lugar mientras el herido es atendido.
11. No se le permitirá jugar a ningún integrante que este bajo los efectos del alcohol o alguna otra sustancia reconocible como nociva para hacer deporte, ya que podría ser peligroso para terceros o para sí mismo.
12. Antes de iniciar cualquier partido el equipo debe estar a paz y salvo por conceptos de tarjetas amarillas, azules y rojas.
13. Dado que el perímetro de juego es reducido, ningún miembro suplente, DT o delegado del equipo podrá estar directamente en la cancha.
14. Los suplentes podrán ingresar al terreno de juego en la medida que sean requeridos por el DT o delegado del equipo y previa autorización de los árbitros del partido.
15. Todas las omisiones de este documento serán aclaradas en la reunión de delegados.