

REGLAMENTO GENERAL DE LIGA





Contenido

CAPÍTULO I. DEL TERRENO DE JUEGO	3
Regla 1. El terreno de juego	3
Regla 2. Superficie del terreno de juego	3
Regla 3. Del ingreso al terreno de juego	4
CAPÍTULO II. REGLAS DE JUEGO.	4
Regla 1. Del tiempo de juego y la duración del partido	4
Regla 2. Pausa del medio tiempo	4
Regla 3. De la tolerancia	4
Regla 4. Del inicio y reanudación del juego	5
Regla 5. Del balón y balón a tierra	6
Regla 6. Del balón no en juego	7
Regla 7. Del balón en juego.	7
Regla 8. De los tiros libres	7
Regla 9. Del saque de banda	9
Regla 10. Del penal	10
Regla 11. Del saque de meta	13
Regla 12. Del saque de esquina	14
CAPÍTULO III. DE LA DEFINICIÓN DEL PARTIDO	15
Regla 1. Gol valido	15
Regla 2. Equipo ganador	15
Regla 3. Tanda de penales	15
CAPÍTULO IV. DEL DIRECTOR TÉCNICO	18
CAPÍTULO V. DE LOS JUGADORES	18
Regla 1. Número de jugadores	18
Regla 2. Sustituciones	19
Regla 3. Cambio del guardameta.	19
Regla 4. Jugadores y suplentes expulsados	20





Regla 5. Personas no autorizadas en el terreno de juego o parte del equipo	21
Regla 6. Capitán del equipo	21
CAPÍTULO VI. DE LAS ACREDITACIONES.	21
Regla 1. Acreditaciones de jugadores, director técnico y cuerpo técnico	21
CAPÍTULO VII. DEL ARBITRAJE.	22
Regla 1. La autoridad del árbitro	22
Regla 2. Decisiones arbitrales	22
Regla 3. Facultades y obligaciones	22
CAPÍTULO VIII. DE LAS PROTESTAS	26
CAPÍTULO IX. DE LAS OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS	26
CAPITULO X. DE LA OBLIGACIÓN Y RESPONSABILIDAD DE LA LIGA	27

Toda referencia al genera masculino en el presente reglamento de juego por lo que respecta a árbitros, árbitros asistentes, técnicos y jugadores equivaldrá tanto a hombres como mujeres.

El presente reglamento omite marcar los fueros de lugar como parte del juego debido a las dimensiones del terreno de juego.

El presente reglamento es aplicable a las categorías y ramas: varonil libre, femenil, veteranos, infantiles y juveniles.



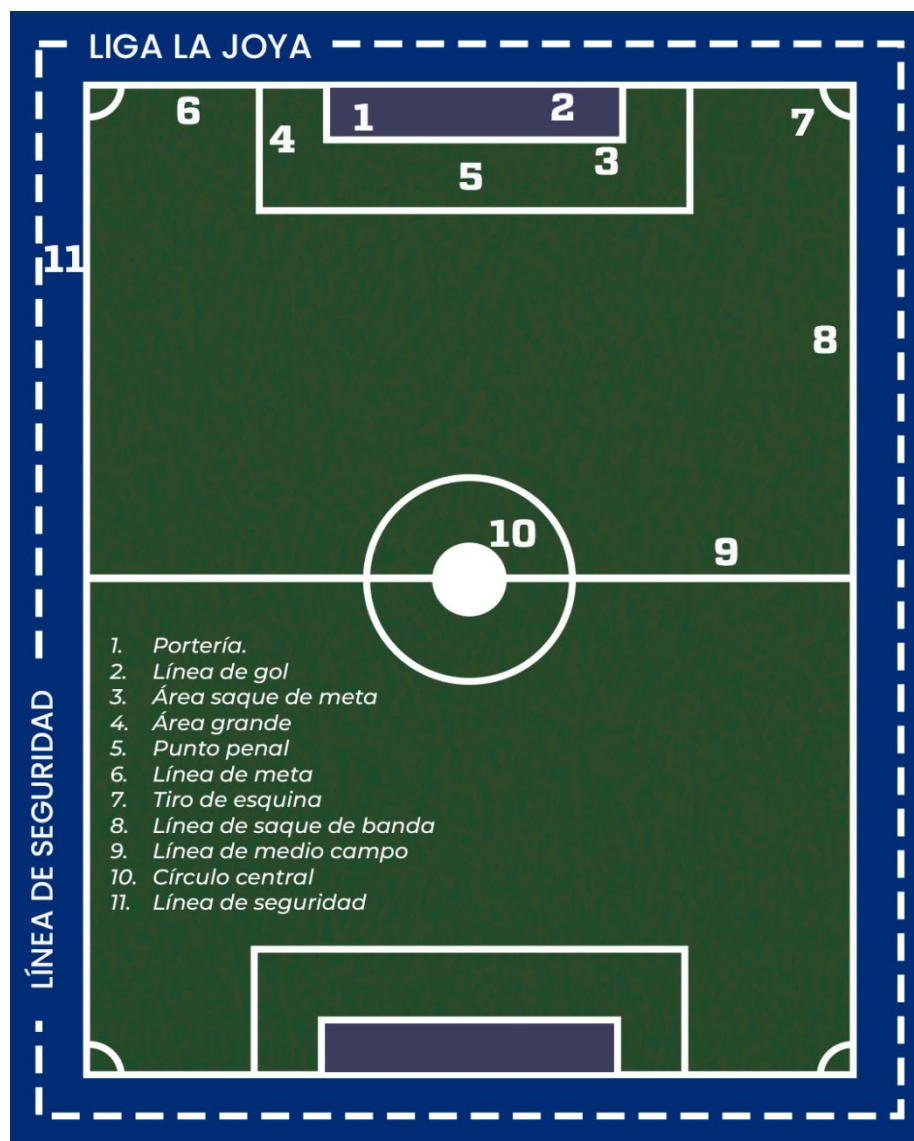
CAPÍTULO I. DEL TERRENO DE JUEGO

Regla 1. El terreno de juego

El terreno de juego está diseñado para la excelente práctica del fútbol en la modalidad de nueve jugadores.

Regla 2. Superficie del terreno de juego

La superficie del terreno de juego es de pasto sintético en su totalidad, a continuación, se muestran todas las especificaciones pertinentes en la siguiente ilustración.





Regla 3. Del ingreso al terreno de juego

El director técnico deberá presentar su talón de pago por concepto de “arbitraje de juego” al árbitro antes de empezar su partido, por lo que deberá hacer el pago correspondiente diez minutos antes del sibatazo de juego inicial.

Todos los jugadores sin importar al equipo al que pertenezcan deberán ingresar al terreno de juego debidamente uniformados con su equipo de protección personal, así como presentar su registro que lo acredite como jugador activo de algún equipo y miembro participante de la liga.

CAPÍTULO II. REGLAS DE JUEGO.

Regla 1. Del tiempo de juego y la duración del partido

La duración del partido será de 50 (cincuenta) minutos, que estarán divididos en dos periodos de 25 (veinticinco) minutos de juego cada uno.

Regla 2. Pausa del medio tiempo

Los jugadores tendrán derecho de un descanso de 5 (cinco) minutos al terminó del primer tiempo, los 5 (cinco) minutos restantes son el parametro máximo para que los equipos abandonen el terreno de juego y den paso a los equipos siguientes.

Regla 3. De la tolerancia

La tolerancia para iniciar cada partido será de 10 (diez) minutos como máximo, salvo lo siguiente:

Procedimiento:

En caso de que un equipo se tarde más tiempo de lo establecido en el presente reglamento, el equipo contrario tiene la facultad de ganar el partido por default o esperarlo.

En el caso de que un equipo espere a su contrincante más tiempo de lo establecido en el presente reglamento, se descontará el tiempo excedente sobre la totalidad del tiempo de juego efectivo. Si el equipo decide ganar su partido por default es obligatorio que realice el pago por concepto de arbitraje obteniendo el beneficio de obtener 5 (cinco) anotaciones distribuidas o en totalidad a un jugador que el técnico decida, así como tres puntos que se verán reflejados en la tabla general de posiciones.



Regla 4. Del inicio y reanudación del juego

El juego se iniciará con un saque inicial —también denominado saque de centro— al comienzo de cada uno de los dos periodos de un partido, del tiempo suplementario y después de la anotación de un gol. Los tiros libres (directos o indirectos), los tiros penales y los saques de banda, de meta y de esquina constituyen otros tipos de reanudación del juego.

Cuando el árbitro detenga el juego por un motivo no contemplado en las Reglas de Juego, el juego se reanudará con un balón a tierra.

Las infracciones cometidas cuando el balón no esté en juego no afectarán a la manera en que este se reanude.

Saque inicial:

- Se realizará un sorteo del campo mediante el lanzamiento de una moneda al aire el árbitro lanzará una moneda al aire para sortear el campo y el equipo ganador elegirá o bien la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo, o bien ejecutar el saque inicial;
- En función de lo anterior, el equipo adversario realizará el saque inicial o elegirá la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo;
- El equipo que elija el campo para el primer tiempo ejecutará el saque de centro para iniciar el segundo tiempo;
- En el segundo tiempo, los equipos cambiarán de campo y atacarán la portería opuesta.
- Cuando un equipo marque un gol, el equipo adversario reanudará el juego con un saque inicial.

En el saque inicial:

- Todos los jugadores, excepto el que ejecute el saque, deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego;
- Los adversarios del equipo que efectúe el saque deberán encontrarse como mínimo a 9.15 metros del balón hasta que entre en juego;
- El balón se colocará en el punto central y no se podrá golpear con el pie hasta que el árbitro así lo indique;
- El árbitro dará la señal;
- El balón estará en juego en el momento en que lo golpee con el pie el jugador que haya efectuado el saque y se mueva con claridad;
- Será posible marcar un gol directo al equipo adversario desde el saque inicial.



Infracciones o sanciones:

En caso de que el jugador que ejecute el saque inicial toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o bien un libre directo si cometiese una infracción por mano.

Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque inicial, se repetirá dicho saque.

Regla 5. Del balón y balón a tierra

Los balones deberán ser:

- Esfericos.
- Estar fabricados con materiales adecuados para pasto sintético.
- Ser del número 5 (cinco).
- Estar en buenas condiciones (sin que esté desgajado u ovalado).

Procedimiento:

El árbitro concederá un balón a tierra al guardameta del equipo defensor en su área penal si, al detener el juego:

- El balón está en el área penal o;
- El último toque del balón se ha producido dentro del área penal;
- En el resto de casos, el árbitro concederá un balón a tierra a favor de un jugador del equipo que haya tocado el balón por última vez en la posición donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, consecuencia de una situación externa o ajena como invasión de la cancha por agentes diferentes al juego;
- El resto de jugadores (de ambos equipos) deberán mantener una distancia mínima de 4 metros con respecto al balón hasta que este esté en juego. El balón estará en juego en el momento en que toque el suelo;
- Para reanudar el juego después de una interrupción temporal provocada por algún motivo que no haya sido previsto en alguna regla de juego y siempre que estas sucedan cuando el balón este en disputa, el árbitro dejará caer el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido y se considera en juego desde el momento que haya tocado el suelo;
- Cuando la interrupción suceda en el momento en el que un equipo tenga la clara posesión del balón, la reanudación la efectuará el mismo equipo en el lugar donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción.

El balón estará en juego en el momento en que toque el suelo.



Infracciones o sanciones:

Se repetirá el balón a tierra si este:

- Toca a un jugador antes de tocar el suelo;
- Sale del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber tocado a un jugador.

Si tras un balón a tierra, este entrara en la portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, el juego se reanudará con:

- Un saque de meta si el balón entró en la portería del adversario;
- Un saque de esquina si entró en la portería del jugador que tocó el balón.

Regla 6. Del balón no en juego

El balón no estará en juego cuándo:

- Haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire;
- El juego haya sido detenido por el árbitro.

Regla 7. Del balón en juego.

El balón estará en juego en el resto de situaciones en las que entre en contacto a través de un rebote en el poste o travesaño y permanezca en el terreno de juego.

Regla 8. De los tiros libres

Se concederá un libre directo o indirecto al equipo adversario de un jugador, suplente, jugador sustituido o expulsado o algún miembro del cuerpo técnico responsable de una infracción.

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de la cabeza; esta señal se mantendrá hasta que se ejecute el tiro y el balón toque a otro jugador, deje de estar en juego o esté claro que no es posible marcar un gol directamente. Si el árbitro se olvidara de indicar que el tiro es indirecto y, tras el lanzamiento, el balón entrara directamente en la portería, se deberá repetir el tiro.

Si el balón entra en la portería:

- Si un tiro libre directo entra directamente en la portería contraria, se concederá gol;
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la portería contraria, se concederá saque de meta.

Procedimiento:

Todos los tiros libres se ejecutarán desde el lugar donde se produzca la infracción, excepto en los siguientes casos:

Los tiros libres indirectos concedidos a favor del equipo atacante por una infracción dentro del área de meta del adversario se ejecutarán desde el punto más próximo de la línea del área de meta paralela a la línea de meta;

Los tiros libres a favor del equipo defensor en su área de meta podrán ejecutarse desde cualquier punto del área de meta;

Cuando un jugador cometa una infracción fuera del terreno de juego, el juego se reanudará con un tiro libre ejecutado en la línea de demarcación más cercana a donde se produjese la infracción; en el caso de infracciones sancionables con libre directo dentro del área penal del infractor, se señalará penal;

El balón deberá estar inmóvil y el ejecutor no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador;

Estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad. Hasta que el balón esté en juego, todos los adversarios deberán permanecer como mínimo a 9.15 metros del balón, salvo si se hallan sobre la línea de meta entre los postes de su propia portería;

Cuando tres o más jugadores del equipo defensor formen una «barrera», los jugadores del equipo atacante deberán guardar al menos 1 metro de distancia con respecto a la «barrera» hasta que el balón esté en juego. Se podrá ejecutar un tiro libre elevando el balón con un solo pie o con los dos simultáneamente. Fintar durante la ejecución de un tiro libre para confundir a los adversarios forma parte del juego y está permitido. Si durante la ejecución correcta de un tiro libre el ejecutor golpeará voluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente ni temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

Infracciones o sanciones:

Si, al ejecutar un tiro libre, un adversario no respetara la distancia reglamentaria del balón, se volverá a ejecutar el tiro a menos que se pueda conceder ventaja; no obstante, si un jugador ejecutara un tiro libre rápido y un adversario que se halla a menos de 9.15 metros interceptara el balón, el árbitro permitirá que el juego continúe.

No obstante, aquel adversario que obstaculice deliberadamente el saque de un tiro libre rápido deberá ser amonestado por retrasar la reanudación del juego.

Si, durante la ejecución de un tiro libre, algún jugador del equipo atacante estuviera situado a menos de 1 metro de la barrera formada por tres o más jugadores del equipo defensor, se concederá un libre indirecto.



Si el equipo que defiende ejecutara un tiro libre dentro de su área penal y algún adversario se halla todavía dentro de dicha área debido a que no tuvo tiempo de salir, el árbitro permitirá que el juego continúe.

Si un adversario que se encuentra en el área penal cuando se ejecuta un tiro libre, o que entra en ella antes de que el balón esté en juego, tocara o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el tiro libre.

Si, una vez que el balón esté en juego, el ejecutor del tiro libre volviera a tocar el balón antes de que lo toque otro jugador, se concederá libre indirecto, o en caso de que el ejecutor cometa una infracción por mano:

- Se concederá un libre directo;
- Se concederá tiro penal si la infracción ocurrió dentro de su área penal, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

Regla 9. Del saque de banda

Se concederá un saque de banda a los adversarios del último jugador que haya tocado el balón antes de que este atravesase totalmente la línea de banda por el suelo o por el aire. No está permitido anotar gol directamente de saque de banda, por lo cual:

- Si el balón entrara en la portería del adversario, se concederá un saque de meta;
- Si el balón entrara en la portería del lanzador, se concederá un saque de esquina.

Procedimiento:

Al ejecutar el saque de banda, el lanzador deberá:

- Estar de pie frente al terreno de juego;
- Pisar la línea de banda con los dos pies —aunque sea parcialmente— o estar situado por fuera de la misma;
- Lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza desde el lugar en que el balón haya salido del terreno de juego;
- Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 2 metros del lugar de la línea de banda donde se vaya a ejecutar el saque;
- El balón estará en juego tan pronto como haya entrado en el terreno de juego;
- Si el balón tocara el suelo antes de entrar en el terreno de juego, se repetirá el saque de banda desde la misma posición;
- Si no se ejecutase correctamente, sacará de banda el equipo adversario;
- Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanzara voluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente, temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que continúe el juego;



- El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que lo haya tocado otro jugador.

Infracciones y sanciones:

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ha realizado el saque volviera a tocarlo antes de que lo haga otro jugador, se concederá un libre indirecto.

En caso de que el ejecutor del saque cometa una infracción por mano:

- Se concederá un libre directo o;
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

Aquel adversario que distraiga u obstaculice de forma antirreglamentaria al ejecutor del saque de banda (lo que incluye estar situado a menos de 2 metros del lugar donde se ejecuta el saque) será amonestado por conducta antideportiva.

En caso de que ya se haya ejecutado el saque, se concederá un libre indirecto.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, sacará de banda un jugador del equipo adversario.

Regla 10. Del penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una infracción dentro de su propia área ya sea por alguna falta (contacto físico premeditado) o toque el balón con la mano algún jugador de cancha.

Procedimiento:

El balón deberá estar inmóvil en el punto penal, y los postes, el travesaño y la red no podrán estar tampoco en movimiento.

Deberá indicarse con claridad quién será el ejecutor del lanzamiento.

El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, entre los dos postes de la portería, pero sin tocar estos, ni el travesaño o la red, y frente al ejecutor del tiro hasta el golpeo del balón.

Todos los jugadores, excepto el ejecutor del penal y el guardameta, deberán estar:

- A un mínimo de 9.15 metros del punto penal;
- Detrás del punto penal;
- Dentro de los límites del terreno de juego;
- Fuera del área penal. Una vez que todos los jugadores hayan ocupado su posición de conformidad con la presente regla, el árbitro dará la señal para que se ejecute el penal.



El ejecutor del penal tocará el balón con el pie hacia delante; se permite golpearlo con el tacón siempre que el balón se mueva hacia delante. En el momento del golpeo, el guardameta deberá tener al menos parte de un pie en contacto directo con la línea de meta, sobre esta o por detrás de esta

El balón estará en juego en el momento en que se golpee y se desplace con claridad.

El ejecutor del penal no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.

La ejecución del penal se completará cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por alguna infracción de las reglas.

Con el fin de ejecutar y completar un tiro penal, se podrá conceder tiempo adicional al final de cada uno de los periodos de juego reglamentarios o del tiempo suplementario.

Cuando se conceda tiempo adicional, el penal se completará cuando, una vez ejecutado el tiro, el balón deje de moverse, deje de estar en juego, sea jugado por un jugador (incluido el lanzador) aparte del guardameta defensor, o el árbitro detenga el juego por una infracción del lanzador o de su equipo.

Si un jugador del equipo defensor (incluido el guardameta) cometiera una infracción y se fallara o detuviera el penal, se deberá repetir el lanzamiento.

Infracciones o sanciones:

Una vez que el árbitro haya dado la señal para ejecutar un tiro penal, este deberá lanzarse inmediatamente; de no ser así, el árbitro podrá adoptar medidas disciplinarias antes de volver a dar la señal de ejecución del penal.

Si antes de que el balón esté en juego se produce alguna de las siguientes situaciones, deberá procederse como se indica a continuación:

- el ejecutor del penal o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego:
 - si el balón entrara en la portería, se repetirá el penal;
 - si el balón no entrara en la portería, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un libre indirecto;

como excepción a lo anterior, en los siguientes casos, se detendrá el juego y se reanudará con un libre indirecto, independientemente de que se haya marcado gol o no:

- el penal se ejecuta hacia atrás;
- el penal es ejecutado por un jugador no designado para ello; el árbitro amonestará al lanzador del tiro penal;
- el ejecutor del penal finta al golpear el balón tras haber finalizado la carrera (sí se permite fintar durante la carrera); el árbitro amonestará al ejecutor.



- El guardameta comete una infracción:
 - Si el balón entrara en la portería, se concederá gol;
 - Si el balón no entrara en la portería o rebotara en el larguero o los postes, únicamente se repetirá el tiro penal si la infracción del guardameta influye claramente en el lanzador;
 - Si el guardameta evitara que el balón entrara en la portería, se repetirá el tiro penal;

Si la infracción del guardameta conllevara la repetición del tiro penal, se advertirá al guardameta si se trata de la primera infracción del partido, y se le amonestará en caso de reincidencia.

- Un compañero de equipo del guardameta comete una infracción:
 - Si el balón entrara en la portería, se concederá gol;
 - Si el balón no entrara en la portería, se repetirá el tiro penal;
- Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante cometen una infracción: se repetirá el penal, a menos que un jugador cometiera una infracción más grave (p. ej. una finta antirreglamentaria);
- Tanto el guardameta como el lanzador cometen una infracción al mismo tiempo: se amonestará al lanzador y se reanudará el juego con un libre indirecto para el equipo defensor.

Tras el lanzamiento del penal:

- Si el ejecutor del penal volviera a tocar el balón antes de que lo toque otro jugador:
 - Se concederá un libre indirecto (o libre directo en caso de que el ejecutor cometa una infracción por mano);
- Si un agente externo tocara el balón cuando este se mueve hacia delante:
 - Se repetirá el tiro, a menos que el balón vaya a entrar en la portería y la interferencia no impida que el guardameta o un defensor juegue el balón, en cuyo caso se concederá gol si entra en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que el equipo atacante haya sido el responsable de la interferencia;
- Si el balón volviera al terreno de juego tras rebotar en el guardameta, el travesaño o los postes, y un agente externo lo tocara después:
 - El árbitro detendrá el juego;
 - El juego se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde el agente externo hubiera tocado el balón.



Regla 11. Del saque de meta

Se concederá saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo atacante y no se haya marcado gol.

Procedimiento:

- El balón deberá estar inmóvil y un jugador del equipo defensor lo golpeará desde cualquier punto del área de meta;
- El balón estará en juego en el momento en que haya sido golpeado con el pie y esté claramente en movimiento;
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.

Infracciones y sanciones:

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto; en caso de que cometa una infracción por mano:

- Se concederá un libre directo;
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área penal, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor, en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto.

Si en el momento de ejecutar el saque de meta quedara algún jugador del equipo adversario en el área penal que no haya tenido tiempo a salir de ella, el árbitro permitirá que el juego prosiga. Si un adversario se encontrara dentro del área penal en el momento de ejecutar el saque de meta, entrara en ella antes de que el balón esté en juego, o tocara o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el saque de meta.

Si un jugador entrara en el área penal antes de que el balón esté en juego y cometiera una infracción contra un adversario o fuera objeto de una infracción por parte de él, deberá repetirse el saque de meta y el infractor podrá ser amonestado o expulsado, según la gravedad de la infracción.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque.



Regla 12. Del saque de esquina

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo defensor y no se haya marcado gol.

Se podrá marcar gol directamente de saque de esquina, pero solo contra el equipo adversario.

Procedimiento:

- El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de meta;
- El balón deberá estar inmóvil y ejecutará el saque un jugador del equipo atacante;
- El balón estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad; no será necesario que salga del cuadrante de esquina
- No se deberá mover el poste del banderín;
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 9.15 metros del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego.

Infracciones y sanciones:

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que realizó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto, o en caso de que cometa una infracción por mano:

- Se concederá un libre directo;
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área penal, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

Si durante la ejecución correcta de un saque de esquina el ejecutor golpeará el balón voluntariamente contra un adversario con el fin de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente o temeraria, ni empleando fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque.



CAPÍTULO III. DE LA DEFINICIÓN DEL PARTIDO

Regla 1. Gol valido

Se considerará válido un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo que marcó el gol no haya cometido previamente una falta o infracción de las Reglas de Juego. Si el guardameta lanza el balón con la mano y este entra en la portería contraria directamente, se concederá saque de meta. Si el árbitro señalara un gol antes de que el balón hubiera traspasado completamente la línea de meta, el juego se reanudará con un balón a tierra.

Regla 2. Equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate.

Si el reglamento de la competición exigiera que se declare un equipo ganador después de un partido empatado o una eliminatoria que finaliza en empate, se permitirán únicamente los siguientes procedimientos para determinar el vencedor:

- Mejor posición en la tabla general al finalizar el torneo regular;
- Dos periodos de igual duración de tiempo suplementario que no excedan los 15 minutos cada uno;
- Tanda de penales. Se podrán combinar varios de los procedimientos anteriores.

Regla 3. Tanda de penales

La tanda de penales desde el punto penal o círculo de penal se ejecutará una vez terminado el partido y, a menos que se estipule algo diferente, se aplicarán las Reglas de Juego correspondientes.

Los jugadores expulsados a lo largo del partido no podrán participar en la tanda de penales.

Por otro lado, las advertencias y amonestaciones registradas durante el encuentro no se tendrán en consideración en la tanda de penales.

Procedimiento:

Antes de comenzar la tanda de penales

- A menos que deban tenerse en cuenta otras consideraciones (p. ej. estado del terreno de juego, seguridad, etc.), el árbitro realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire para decidir la portería en la que se desarrollará la tanda; esta decisión únicamente podrá modificarse por motivos de seguridad, si la portería no estuviera en condiciones o esa zona del terreno de juego estuviera impracticable;



- El árbitro realizará un nuevo sorteo con una moneda y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo lanzamiento;
- Con la única excepción del suplente de un guardameta que no pueda continuar, solamente estarán autorizados a participar en la tanda de penales aquellos jugadores que al final del partido se encuentren en el terreno de juego, o aquellos que se encuentren momentáneamente fuera del mismo por lesión, cambios en el equipamiento, etc;
- Cada uno de los equipos se encargará de decidir el orden en el que ejecutará los lanzamientos. Se debe informar del orden al árbitro;
- Si, al finalizar el partido y antes de la tanda de penales o durante la misma, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equiparlo al del equipo rival, y se informará al árbitro del nombre y el número de los jugadores excluidos. Ninguno de ellos podrá participar en la tanda (salvo en el caso descrito a continuación);
- Aquel guardameta que no se encuentre en condiciones de continuar antes de o durante la tanda podrá ser reemplazado por un jugador excluido para igualar el número de jugadores o, si su equipo no ha utilizado el número máximo permitido de sustituciones, por un suplente designado como tal en la lista oficial, pero el guardameta reemplazado ya no podrá participar en la tanda ni podrá ejecutar lanzamiento alguno;
- Si el guardameta hubiera ejecutado ya un lanzamiento, el suplente no podrá ejecutar otro hasta la siguiente tanda de penales;
- El guardameta no podrá ser sustituido en fase de eliminación directa durante la tanda de penales, es decir, la sustitución se debe llevar a cabo minutos antes de finalizar el encuentro del tiempo regular o tiempo extra por un jugador o por el portero suplente.

Ejecución de la tanda de penales

- Solamente podrán permanecer en el terreno de juego los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales y los miembros del equipo arbitral;
- Todos los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales, excepto el lanzador y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central;
- El guardameta del equipo ejecutor del lanzamiento deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal, en la intersección de la línea de meta con la línea de demarcación del área penal;
- Cualquiera de los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales podrá intercambiar su puesto con el guardameta;
- Se considerará que el penal se ha completado cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por una infracción; el lanzador no podrá jugar el balón por segunda vez;
- El árbitro llevará el control de los lanzamientos;





- Si el guardameta cometiera una infracción y, como resultado de ello, se tuviera que repetir el lanzamiento, se advertirá al guardameta por la primera infracción y se le amonestará en caso de reincidencia;
- Si el lanzador es penalizado por una infracción cometida después de que el árbitro haya dado la señal para ejecutar el lanzamiento, se registrará este como fallado y se amonestará al lanzador;
- Si tanto el guardameta como el lanzador cometieran una infracción al mismo tiempo, se registrará el tiro como fallado y se amonestará al lanzador.

Cada equipo ejecutará cinco lanzamientos ateniéndose a las condiciones siguientes:

- Los tiros deberán ejecutarse por turnos;
- Cada uno de los lanzamientos deberá ejecutarlo un jugador diferente; antes de poder lanzar un segundo penal, todos los jugadores seleccionados deberán haber ejecutado ya un lanzamiento;
- Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el adversario pudiera anotar con sus cinco lanzamientos, se dará por terminada la tanda;
- Si, después de ejecutar ambos equipos sus cinco lanzamientos, el marcador siguiera empatado, se proseguirá con los tiros penales hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de lanzamientos;
- La regla anterior será aplicable a la secuencia posterior de tiros, si bien los equipos podrán cambiar el orden de los lanzadores;
- La tanda no deberá retrasarse porque un jugador abandone el terreno de juego. Si dicho jugador no regresara a tiempo para ejecutar el lanzamiento, este se registrará como no marcado;

Sanciones o expulsiones durante la tanda de penales:

- Se podrá amonestar o expulsar a jugadores, suplentes, jugadores sustituidos o miembros del cuerpo técnico;
- Si se expulsara a un guardameta, este deberá ser sustituido por un jugador autorizado para participar en la tanda;
- A excepción del guardameta, no se podrá sustituir a ningún jugador que no esté en condiciones de continuar jugando;
- El árbitro no suspenderá definitivamente el partido aunque un equipo se quedara con menos de siete jugadores.





CAPÍTULO IV. DEL DIRECTOR TÉCNICO

El director técnico es el responsable del equipo y el único que podrá estar dentro del vestidor o a un costado de la línea de saque de banda a una distancia de 1 metro dirigiendo, resolviendo las distintas situaciones, haciendo cambios de jugadores, y será la figura representativa del equipo ante la autoridad deportiva para resolver cualquier tipo de situación inherente a la competencia.

En ausencia del Director técnico se debe dar de alta a un suplente que se le permita tener la facultad ante la autoridad deportiva para resolver cualquier situación sobre la competencia.

CAPÍTULO V. DE LOS JUGADORES

Regla 1. Número de jugadores

Disputarán los partidos dos equipos, cada uno de ellos con un máximo de nueve jugadores, uno de los cuales será el guardameta.

El partido no comenzará ni proseguirá si uno de los equipos dispone de menos de siete jugadores.

Si uno de los equipos acabara con menos de siete jugadores debido a que uno o varios de ellos hayan abandonado voluntariamente el terreno de juego, el árbitro no estará obligado a detener el juego y se podrá otorgar ventaja. Sin embargo, el partido no deberá reanudarse una vez que el balón no esté en juego si un equipo no cuenta con siete jugadores como mínimo.

Si las reglas de la competición estipulan que se debe dar a conocer el nombre de todos los jugadores y suplentes antes del saque inicial y un equipo comienza el encuentro con menos de nueve jugadores, únicamente los jugadores y suplentes que figuren en la alineación inicial podrán participar en el partido en cuanto lleguen.

Cada equipo podrá acreditar hasta veinte jugadores por torneo, obligándose a respetar lo estipulado en el reglamento general de competencia.

Jugadores de banca:

- Todo el personal que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro árbitro central y arbitros de línea auxiliares, incluyendo sustitutos sean o no llamados a participar en el encuentro;
- El personal técnico permitido para cada equipo será del director técnico.



Regla 2. Sustituciones

El uso de las sustituciones ilimitadas está permitido exclusivamente en el fútbol 9 en las categorías y ramas libres varonil, femenil, veteranos, infantil y juvenil.

Las sustituciones se podrán realizar en cualquier momento durante el desarrollo del juego sin previo aviso al árbitro central.

En el caso de la sustitución del guardameta es obligatorio que el Director técnico le de aviso al árbitro central. La sustitución del guardameta sólo se podrá realizar cuando el balón no esté en juego, avandone el terreno de juego y en el tiempo de descanso del medio tiempo.

Procedimiento:

Antes del comienzo del partido, deberá entregarse al árbitro la lista de suplentes. Aquellos cuyo nombre no haya sido facilitado en ese momento no podrán participar en el partido.

Para sustituir a un jugador, se deberá tener en cuenta lo siguiente:

- No se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución;
- el jugador que vaya a ser sustituido:
 - Deberá abandonar el terreno de juego por el punto más cercano de la línea delimitadora del campo o línea de banda más cercana, salvo que el árbitro le indique que salga directamente por otro punto (p. ej. por razones de seguridad o por lesión);
 - Deberá dirigirse inmediatamente al área técnica o a los vestuarios, podrá volver a participar en el juego ilimitadamente.
- si un jugador que debe ser sustituido se negara a salir del terreno de juego, el partido continuará.

Tanto los jugadores sustituidos como los suplentes están sometidos a la autoridad del árbitro, independientemente de que lleguen a jugar o no.

Regla 3. Cambio del guardameta.

Cualquiera de los jugadores de campo podrá intercambiar su puesto por el del guardameta en el caso de no haber un suplemente siempre que:

- se informe al árbitro antes de realizarse dicho cambio;
- el cambio se efectúe mientras el juego esté detenido.



Infracciones o sanciones:

Si un suplente inscrito como tal jugara desde el inicio del partido en lugar de un jugador previamente inscrito como titular sin que el árbitro haya sido informado de ello:

- El árbitro permitirá que el suplente siga jugando;
- No se adoptarán sanciones disciplinarias contra el suplente;
- El jugador inscrito como titular podrá pasar a ser suplente;
- No se reducirá el número de sustituciones;
- El árbitro informará de la incidencia a la autoridad competente.

Si no se informara al árbitro, el suplente inscrito como tal podrá seguir jugando, no se tomará ninguna medida disciplinaria y se informará de la incidencia a las autoridades competentes.

En el caso de que un jugador intercambiara su puesto con el del guardameta sin la autorización del árbitro, este:

- Permitirá que prosiga el juego;
- Amonestará a ambos jugadores en cuanto el balón deje de estar en juego, excepto si el cambio se produjo durante el descanso del medio tiempo (incluido el descanso del tiempo suplementario) o el periodo comprendido entre el final del partido y el inicio del tiempo suplementario o la tanda de penales;
- Será sancionado o infraccionado con un tiro penal en contra en caso de que el jugador que haya intercambiado su posición de jugador aportero toque el balón con la mano.

En caso de que se produjera cualquier otra infracción de esta Regla:

- Se amonestará a los jugadores;
- Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido.

Regla 4. Jugadores y suplentes expulsados

Si un jugador es expulsado:

- Antes de la entrega de la lista del equipo, no podrá figurar en ningún puesto dentro de dicha lista;
- Tras ser inscrito en la lista del equipo y antes del saque inicial, puede ser sustituido por un suplente, cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador; además, no se reducirá el número de sustituciones permitidas;
- Tras el saque inicial, no podrá ser sustituido.

No podrá sustituirse a aquel jugador designado como suplente que sea expulsado antes o después del saque inicial.



Regla 5. Personas no autorizadas en el terreno de juego o parte del equipo

Los miembros del cuerpo técnico son el entrenador y los demás integrantes de la lista del equipo.

Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico será considerada como «agente externo».

Si un miembro del cuerpo técnico, suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o agente externo entrara en el terreno de juego, el árbitro deberá:

- Detener el juego únicamente si esta persona interfiriera en el juego;
- Obligar a esta persona a salir del terreno de juego en cuanto se interrumpa el juego;
- Tomar las correspondientes medidas disciplinarias.

Si se detiene el juego y la interferencia fue causada por:

- Un miembro del cuerpo técnico, suplente, jugador sustituido o jugador expulsado, se reanudará el juego con un libre directo o un tiro penal;
- Un agente externo, se reanudará el juego con un balón a tierra o en el caso de algún tipo de riesgo el árbitro está facultado por finalizar el juego.

Si el árbitro detuviera el juego, lo reanudará:

- Con un tiro libre directo desde el punto donde se produjo la interferencia;
- Con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido si no se produjo ninguna interferencia;
- Por invasión indebida de un agente externo se juega el balón a tierra a partir del criterio arbitral.

Regla 6. Capitán del equipo

El capitán del equipo no gozará de categoría especial o privilegio alguno, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente al comportamiento de su equipo.

CAPÍTULO VI. DE LAS ACREDITACIONES.

Regla 1. Acreditaciones de jugadores, director técnico y cuerpo técnico

Sólo se podrán considerar jugadores, director técnico y cuerpo técnico bajo las siguientes condiciones:

- Tener una acreditación oficial emitida por el comité organizador del torneo;
- Estar dado de alta en la plataforma <https://ligalajoya.com> (en desarrollo);
- Haber cumplido con todos los requisitos solicitados por el comité organizador del torneo correspondiente que lo acredite como miembro de algún equipo.



CAPÍTULO VII. DEL ARBITRAJE.

Regla 1. La autoridad del árbitro

El árbitro es la persona encargada de dirigir el partido y que posee plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

Regla 2. Decisiones arbitrales

El árbitro tomará sus decisiones según su criterio de acuerdo a las Reglas de Juego y al espíritu del fútbol.

Las decisiones del árbitro se basarán en la opinión de este último, quien tiene el poder discrecional para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las Reglas de Juego.

Las decisiones arbitrales sobre hechos y acciones sucedidos durante el encuentro, incluyendo dar por válido un gol o el resultado del partido, son irrevocables.

Las decisiones del árbitro y del resto de miembros del equipo arbitral deberán respetarse en todo momento.

Si se ha reanudado el juego o si el árbitro ha señalado el final del primer o del segundo tiempo (incluyendo el tiempo suplementario) y ha abandonado el terreno de juego o ha suspendido definitivamente el partido, el árbitro no podrá cambiar la decisión sobre la forma de reanudar el juego tras darse cuenta de que era incorrecta o tras recibir una indicación de otro miembro del equipo arbitral. No obstante, si al término de uno de los periodos, el árbitro abandonara el terreno de juego para dirigirse al área de revisión o para ordenar a los jugadores que regresen al terreno de juego, seguirá siendo posible modificar una decisión relativa a un incidente sucedido antes de que finalizase ese tiempo.

Si el árbitro no estuviera en condiciones de seguir dirigiendo el partido, este último podrá continuar bajo la supervisión de la autoridad deportiva hasta que el balón deje de estar en juego o intervenga dicha autoridad.

Regla 3. Facultades y obligaciones

El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas de Juego;
- Dirigirá el partido en colaboración con los otros miembros del equipo arbitral;
- Cronometrará el tiempo, tomará nota de las incidencias del partido y remitirá a las autoridades competentes el informe o acta del partido, donde se detallarán todas las medidas disciplinarias y cualquier otra incidencia que haya ocurrido antes, durante y después del partido;
- Supervisará o dará la señal para la reanudación del juego.



La ventaja:

permitirá que el juego prosiga si el equipo que sufre la infracción se beneficiara de la ventaja tras la acción, y sancionará la infracción cometida si no se produjera la situación ventajosa de manera inmediata o transcurridos unos pocos segundos.

Medidas disciplinarias:

- Cuando se cometa más de una infracción al mismo tiempo, castigará la infracción más grave en función de la sanción, la reanudación, la gravedad física y las repercusiones tácticas;
- Tomará medidas disciplinarias contra todos los jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión;
- Tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que entra en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye la tanda de penales). Si, antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador cometiera una infracción merecedora de expulsión, el árbitro podrá impedir que el jugador participe en el partido; el árbitro informará sobre cualquier tipo de conducta incorrecta;
- Tendrá autoridad para mostrar tarjetas amarillas o rojas y, cuando así lo permitan los reglamentos de las competiciones, excluir temporalmente a un jugador, desde el momento en que entra en el terreno de juego al comienzo del partido hasta que el partido ha terminado, lo cual incluye el descanso del medio tiempo, el tiempo suplementario (prórroga) y la tanda de penales;
- Tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico que no actúen de forma responsable y podrá hacerles una advertencia y amonestarlos con una tarjeta amarilla o mostrarles tarjeta roja y expulsarlos del terreno de juego y sus inmediaciones, incluida el área técnica. Si no fuera posible identificar al infractor, se sancionará al primer entrenador presente en el área técnica;
- Actuará conforme a las indicaciones de los otros miembros del equipo arbitral en relación con aquellas incidencias que le hayan pasado inadvertidas.

Lesiones:

- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón ya no esté en juego si estima que la lesión del jugador es leve;
- Detendrá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión grave, y permitirá que sea transportado fuera del terreno de juego. Los jugadores lesionados podrán ser tratados en el terreno de juego, una vez recuperados deberán salir para ser tratados y no se les permitirá volver a entrar en él hasta que el juego se haya reanudado o sea suplido por otro jugador; si el balón está en juego, el jugador lesionado volverá al campo por la línea de banda. En cambio, si el balón no está en juego, el jugador lesionado



podrá regresar al campo cruzando cualquiera de las líneas de demarcación. Los únicos casos en los que se podrá hacer una excepción a esta regla sobre la salida de los jugadores lesionados serán cuando:

- Se lesione un guardameta;
- Un guardameta y un jugador de campo choquen y requieran atención;
- Varios jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención;
- Se haya producido una lesión grave;
- Se lesione un jugador como resultado de una infracción de carácter físico por la cual se amoneste o expulse al adversario (p. ej. una infracción temeraria o juego brusco y grave), si la evaluación y el tratamiento se llevan a cabo con rapidez;
- Se conceda un tiro penal y el jugador lesionado vaya a lanzarlo.
- Si un jugador está sangrando, le invitará a que abandone el terreno de juego. Dicho jugador solo podrá volver a entrar tras la señal del árbitro, quien comprobará que la hemorragia haya cesado;
- Si el árbitro autorizara la entrada del director técnico o cuerpo técnico, el jugador lesionado deberá salir del terreno de juego, ya sea caminando o apoyado por el director técnico, cuerpo técnico o jugadores; si el jugador no acatara esta medida, deberá ser amonestado por conducta antideportiva;
- Si el árbitro decidiera amonestar o expulsar a un jugador lesionado y este debiera salir del terreno de juego para recibir atención, el árbitro deberá mostrarle la tarjeta antes de que abandone el terreno de juego;
- Si el juego no se detuviese por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no fuera consecuencia de una infracción de las Reglas de Juego, se reanudará el juego con un balón a tierra.

Inferencia externa:

Detendrá, suspenderá temporalmente o de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción o interferencia externa, cuando se den las circunstancias siguientes o similares:

- La iluminación artificial sea inadecuada;
- Un espectador lance un objeto y este golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un miembro del cuerpo técnico de un equipo; en función de la gravedad del incidente, el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien optar por detener, suspender temporalmente o suspender definitivamente el partido;
- Un espectador haga sonar un silbato que interfiera en el juego; en ese caso, se detendrá el juego y se reanudará con un balón a tierra;
- Un segundo balón, un objeto o un animal entre en el terreno de juego, un espectador o aficionado durante el partido; en estos casos, el árbitro deberá detener el juego (y reanudarlo con un balón a tierra);



- Un espectador o aficionado invada el terreno de juego para agredir física o verbalmente al árbitro o a un jugador contrario;
- Un espectador o aficionado insulte de manera denigrante al árbitro o a un jugador contrario y/o ponga el riesgo su integridad física;
- No permitirá que entren en el terreno de juego personas no autorizadas.

Equipamiento del árbitro:

El árbitro deberá disponer del siguiente equipamiento:

- Silbato(s);
- Cronómetro(s);
- Tarjetas rojas y amarillas;
- Cuaderno de notas (u otro medio para anotar las incidencias del partido).

Responsabilidades:

El árbitro y los otros miembros del equipo arbitral no serán responsables de:

- Ningún tipo de lesión que sufra un jugador, miembro del cuerpo técnico o espectador;
- Ningún daño a la propiedad, sea esta del carácter que sea;
- Cualquier otra pérdida sufrida por una persona física, club, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión tomada conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Tales decisiones pueden ser:

- Permitir o no la disputa del encuentro dependiendo de las condiciones del terreno de juego, de sus inmediaciones o de las condiciones meteorológicas;
- Suspender definitivamente un partido por la razón que estime oportuna;
- Determinar la idoneidad del equipamiento o del balón utilizados durante el partido;
- Detener o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores;
- Detener o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para recibir tratamiento;
- Solicitar que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para recibir atención;
- Permitir o no a un jugador llevar ciertas prendas de ropa o equipamiento;
- En aquellos casos en los que el árbitro posea esta autoridad, permitir la presencia de personas (incluidos los miembros del cuerpo técnico y del estadio, fotógrafos) en las inmediaciones del terreno de juego;
- Cualquier otra decisión tomada conforme a las Reglas de Juego o de acuerdo con sus deberes.



CAPÍTULO VIII. DE LAS PROTESTAS

Para la elaboración de alguna protesta sobre cualquier tipo de situación que se pueda presentar durante el partido, sólo el director técnico tendrá la facultad de hacerla en la parte “incidencias” de la hoja técnica de la estadística del partido.

Una vez hecha la protesta, se deberá notificar al cuerpo arbitral de la misma, quienes serán los responsables de hacerla llegar al comité organizador o a la autoridad deportiva.

La autoridad deportiva será la responsable de emitir un fallo a favor o en contra sobre los acontecimientos expuestos por la protesta en un plazo no mayor a ocho días.

CAPÍTULO IX. DE LAS OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS

1. Todos los equipos deberán cubrir una cuota de inscripción por torneo, por lo que tendrán un plazo de tres semanas. En el caso de que el equipo no cubra su concepto de inscripción en el tiempo especificado el comité organizador podrá causar la baja del equipo.
2. Todos los equipos deberán pagar un arbitraje por partido, el cual deberá ser cubierto al inicio de su juego en la oficina de la liga de fútbol.
3. Es deber de los equipos cumplir con los requisitos para la acreditación de jugadores a través de registros proporcionados por la liga para garantizar la legalidad de los equipos. En el caso de que el equipo califique a la ronda de finales y no cuente con los jugadores mínimos acreditados tendrá que jugar con los jugadores que cuenta. El costo del registro está sujeto a la categoría y rama, así como los permisos de juegos (no aplican permisos en finales)
4. Es deber de los equipos notificar altas y bajas de jugadores a la liga de fútbol 9 “Liga la Joya”
5. Es deber de los equipos uniformarse debidamente con los siguientes aditamentos: playera igual con número diferente, short igual, espinilleras por debajo de calcetas largas del mismo color, tenis.
6. Es deber del equipo presentar dos balones del número cinco cada encuentro, en su defecto, tendrá para presentarlo hasta antes de terminar el tiempo de descanso (mitad del juego)
7. Todos los jugadores deberán dirigirse con respeto a los árbitros, y jugadores contrarios dentro de las instalaciones deportivas.
8. Todos los delegados de equipos deberán asistir a las juntas convocadas por la liga de fútbol 9 “Liga la Joya”.
9. Ningún jugador y director técnico del equipo podrá fumar dentro del terreno de juego ni mucho menos ingresar y consumir algún tipo de bebidas embriagantes, así como tampoco alimentos.





CAPITULO X. DE LA OBLIGACIÓN Y RESPONSABILIDAD DE LA LIGA

1. La liga será la responsable de organizar cada torneo en beneficio de los equipos.
2. La liga publicará la tabla general de posiciones en su sitio web: <https://ligalajoya.com> y en sus páginas oficiales de Facebook.
3. La liga convocará a junta al inicio de cada torneo para dar a conocer la premiación y la mecánica del torneo, así como a la mitad del torneo y cuando sea por motivos con carácter de necesarios y urgentes.
4. La liga tiene la obligación de conciliar cualquier situación que se presente entre delegados de equipos a causa de anomalías de acreditaciones, falta de puntos y errores arbitrales.
5. La liga tiene la obligación de compartir el o los roles de juego de cada jornada a través de sus páginas oficiales de manera semanal.
6. La liga tiene la obligación de transparentar resultados de juego, acuerdos de competición, expulsiones o sanciones a jugadores o director técnico a través de sus páginas oficiales.
7. La liga tiene la obligación de notificar a los delegados de los equipos de manera individual cualquier situación referente a algún artículo del presente reglamento o de una situación extraordinaria a través de mensajes de WhatsApp o de sus páginas oficiales.
13. La liga se reserva el derecho de sancionar, remover, juzgar y penalizar cualquier situación que se presente dentro de las instalaciones deportivas con jugadores y cuerpo arbitral.
14. Las decisiones de la liga de fútbol 9 “Liga la joya” en cuanto a sanciones y mecanismos de juego serán inapelables por los delegados de equipos.

Para la elaboración del presente reglamento se consideró información de:

<http://theifab.com/es/laws>

Reglamento adaptado y modificado del original en base a la modalidad de juego de la liga de fútbol 9 llamada “LIGA LA JOYA”