

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

CAPITULO 1

DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 1: Esta liga de futbol se organizó con el propósito de fomentar el deporte en el municipio. Toda aquella persona que participe en esta liga, sea cual sea su actividad en ella, deberá actuar siempre con honor deportivo, pensando solamente en aquello que beneficie al mismo. Los estatutos que aparecen a continuación serán única y exclusivamente para la temporada en curso la cual inicia el día de hoy en dado caso que se modifique algo se les hará de su conocimiento para que todos estén enterados o se anexara para la siguiente temporada o torneo. Es obligatorio que todos los directivos, delegados o representantes de los equipos y los árbitros conozcan afondo estos estatutos; además deberán de hacerlos del conocimiento de sus jugadores para evitar la violación de los mismos.

ARTÍCULO 2: La mesa directiva es conformada por personas interesadas en participar para llevar el propósito de la liga. Siendo conformada de la siguiente manera:

1. Presidente de la liga.
2. Secretario de la liga.
3. Tesorero.
4. Delegado de comisión disciplinaria y sanciones (Juez de penas).

Dichos nombramientos serán definidos en la primera junta.

ARTÍCULO 3: La sede de las asambleas es en El Limón, Jal. Casa de la Cultura con domicilio en R. Camacho # 01 (Presidencia Municipal).

ARTÍCULO 4: Las asambleas serán presididas por el Presidente o Secretario de la liga, asistido por Tesorero, Juez de Penas y delegado de Árbitros, no es responsabilidad de la liga que un club quede sin enterarse de los acuerdos, sanciones o decretos, por distracción o ausencia de los delegados.

ARTÍCULO 5: Las asambleas serán en la plaza de armas de EL Limón o en la casa de la cultura y empezaran a las 16:30 horas, (el lugar y horario será modificado dependiendo el clima o si es horario de invierno o verano, los días lunes cada dos jornadas o tres según sea el caso (siempre se notificará por mensaje con un día de anticipación como mínimo)

ARTÍCULO 6: Los horarios se deben respetar con una tolerancia de 10 minutos tanto para delegados como para directivos, de no cumplirse con lo acordado serán acreedores a alguna sanción.

CAPITULO 2

DIRECTIVOS

1. Los directivos se deben comprometer o tener la responsabilidad de que la liga se lleve a cabo en las mejores condiciones posibles dentro del municipio. (o municipios participando, siempre y cuando respeten y acaten el reglamento de nuestra liga.)

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

2. Ningún directivo o arbitro puede representar a algún equipo como delegado, de llegar a pasar dicho caso, el equipo será sancionado con falta y el directivo involucrado se tendrá que retirar de la reunión, si dicho comportamiento es recurrente en más de una ocasión será acreedor a una multa o sanción decidida por los mismos delegados. Solo podrá ser representante un Directivo si la asamblea lo permite.

3. Los directivos están obligados a entregar todos los reportes de antecedentes de las jornadas jugadas, tablas de posiciones y/o asuntos que sean de la importancia de los delegados, estos pueden ser de manera física o digital. En las reuniones que se llevaran a cabo en los lugares acordados cada que sean citados a las mismas.

4. El o los directivos tendrán la capacidad de decidir cuestiones referentes a la liga, equipos o jugadores en casos que no se lleguen a acuerdos con todos los delegados. Siempre y cuando esto no afecte de manera significativa a la liga o participación en la misma.

5. No todas las decisiones que se tomen son exclusivas de los directivos, solo cuando los delegados no lleguen a un acuerdo.

6. Los directivos deberán presentar la premiación al finalizar la liga en la final de vuelta en la cancha acordada o en la correspondiente con apoyo económico de los delegados y ayuntamiento ya que la liga es municipal (no privada).

CAPITULO 3

DELEGADOS

1. La reunión podrá dar inicio siempre y cuando se encuentre más de la mitad de los delegados, al finalizar la asamblea se pasa lista y si el o los delegados están ausentes se considera como falta. (# de delegados más 1 = más de la mitad).

2. Todo equipo deberá nombrar a su delegado principal que será el que los representara en todas o la mayoría de las reuniones en dado caso de que el delegado no pueda presentarse deberá mandar a su suplente este se identificara al inicio de la reunión como suplente de dicho equipo, para poder tomar parte de la reunión y sus acuerdos.

3. Al contar con aforo de delegados presentes se podrá iniciar la asamblea quedando sentados el o los acuerdos tomados en dicha reunión. Dichos acuerdos serán para todos los equipos o liga.

4. EL delegado que no se presente a la reunión citada con previo aviso será acreedor a una multa económica de \$200 que se deberá liquidar hasta más tardar a la siguiente reunión o dicha multa llevara un incremento del doble.

5. Los delegados al faltar a dos reuniones seguidas perderá su siguiente partido o a tres reuniones salteadas perderá su siguiente partido después de dichas faltas.

6. El delegado que llegue después de los 15 minutos no podrá participar en la reunión (solo como oyente) solo se contara su asistencia. Esta se tomará al inicio y final de cada reunión.

7. Podrán ir delegado y sub delegado, pero solo el delegado tendrá voz y voto en dicha reunión. (siempre que respete la tolerancia acordada).

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

8. Un delegado no podrá representar a dos equipos al mismo tiempo si esto ocurre serán sancionados los dos equipos representados. Dicha sanción será marcada por falta en esa misma reunión para los dos equipos involucrados.

9. No habrá permisos para faltar a la reunión por parte de los delegados ya que es un torneo corto, si el delegado principal no se presenta deberá mandar a su subdelegado.

10. Los delegados de todos los equipos presentaran una pre-lista de sus jugadores antes de comenzar dicha temporada, será para empezar a registra y/o fichar dichos jugadores y puedan participar con su equipo durante el torneo en curso.

11. Los delegados presentaran a sus jugadores registrados en una lista definitiva esta será entregada después de la jornada seis, equipo que no entregue lista en esa fecha no se le decretara su siguiente partido, y tendrá una semana para entregar dicha lista.

12. En caso de que el delegado estando en reunión se tenga que retirar de la misma por algún incidente o emergencia su asistencia no se verá afectada. Y estará de acuerdo en las decisiones tomadas.

13. El delegado tendrá derecho a opinar sobre los casos suscitados en otros encuentros de manera objetiva y sin tomar bando a favor, con la intención de engrandecer el reglamento para dicha competencia.

CAPITULO 4

SISTEMA DE COMPETENCIA.

1. Tener fianza completa de \$ 1,000.00 desde el inicio del campeonato. Esta deberá estar completa antes del primer partido de la liga. (por equipo)

2. La fianza otorgada por el delegado será regresada al final de la temporada si el la desea, solo a el delegado encargado del equipo.

3. Se establecerá entre todos los equipos la cantidad de dinero a aportar que será para premiaciones este acuerdo será en la segunda reunión y como fecha límite de pago hasta la 3 reunión, una vez iniciada la temporada.

4. Un equipo expulsado por la liga, no tiene derecho a recuperar su fianza, al igual que un equipo abandone el campeonato ya una vez iniciado el mismo y los jugadores no podrán integrarse a otro equipo por el resto de la temporada a si mismo los jugadores no podrán ser árbitros.

5. Decretar donde serán sus partidos de local durante toda la temporada.

6. El equipo local pondrá 3 balones o (2 balones el local y 1 balón el visitante) en condiciones para jugar al inicio del encuentro y durante todo el partido, debiendo estar pendiente de la existencia tanto el árbitro, así como los representantes de los equipos (capitanes). Si algún equipo no cumple con lo establecido será acreedor a una multa de \$100 por balón y esta será liquidada a más tardar en la siguiente reunión para que proceda dicho castigo debe llenarse en la cedula al finalizar el encuentro deportivo y las tres partes deben estar enteradas (local, visitante y arbitro) /para que

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

proceda la infracción anterior o multa debe quedar asentado en la papeleta arbitral con firma de los involucrados ya antes mencionados.

7. El equipo local deberá tener su cancha debidamente pintada si esta no está rayada, el árbitro concederá al equipo local hasta los primeros 15 minutos del encuentro de no hacerlo en ese tiempo y el árbitro este consiente dará por finalizado el partido, colocará en la cedula lo sucedido esto decretará el partido como perdido. Las redes deberán estar en las mejores condiciones posibles, el árbitro debe revisar y decirles a los capitanes para que estén enterados todo esto antes de comenzar el encuentro de futbol. Deberá haber mínimo 7 jugadores por equipo; si un equipo presenta solo 6 jugadores perderán el encuentro o si hay 7 o más de 7 jugadores, pero no deciden jugarlo también lo perderán (3-0) también perderán la fianza más el pago arbitraje en su totalidad dicha fianza será para el equipo que se vea afectado. La fianza se tendrá que reponer hasta el lunes, aunque no hubiese asamblea, de no hacerlo no se le decretara su siguiente partido. Así mismo en caso de que un equipo juegue con 7 jugadores y decida abandonar el encuentro antes del minuto 65 del encuentro dicho equipo será sancionado con la mitad de la fianza y perderá el encuentro con el doble de los goles que lleve al momento del abandono del encuentro. Otro caso de abandono de encuentro en caso de que un equipo abandone el encuentro sin justificación alguna de fuerza mayor dicho equipo perderá la fianza, así como recibirá un castigo siendo todos los jugadores castigados sin poder jugar en ningún otro equipo de la liga durante los próximos dos torneos.

Otro caso equipo que regale los puntos por no ir a jugar en la mesa perderá 5 a 0, la fianza siendo esta la mitad para el equipo afectado y la otra mitad para la liga.

8. Los equipos podrán registrar desde 15 jugadores como mínimo y tener un máximo de 30 jugadores con todo y delegado registrado. Los jugadores que se fichen en un equipo tendrán que permanecer por los próximos dos torneos dentro del mismo; solo se pueden cambiar de equipo si un jugador es dado de baja en el primer torneo para que este juegue en el segundo.

Nota: Sera permitido la incorporación de jugadores llamados extranjeros que lleguen de fuera por un periodo ("Vacacional") deberán tener credencial para poder participar en los encuentros máximo 4 partidos. Y no podrán estar más de 3 en la cancha. Estos no podrán tener participación en finales. (Cuenta desde repechaje).

9. Los partidos serán los días miércoles a las 17:15 hrs. con 15 minutos de tolerancia (17:30 hrs.) (Todos estos horarios están sujetos a cambios de una semana a otra dependiendo el horario de verano o invierno).

10. Todos los equipos tendrán que tener durante el inicio del juego y en el transcurso de ellos al menos 2 jugadores de 30 años para arriba, usando muñequera la cual sea visible, y un máximo de 8 jóvenes (29 años hacia abajo) de los cuales, de haber por lo menos 1 jugadores de menores de 18 años.

11. Las muñequeras deberán estar colocadas en algún brazo ya sea izquierdo o derecho a la altura de entre la muñeca y el codo, de no ser así el jugador será acreedor a una tarjeta amarilla y tendrá que salir hasta contar con ella y que el árbitro encargado del encuentro le dé permiso de entrar. De

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

no tener identificación (muñequera no podrá jugar y si dicho jugador decide aun así jugar este será expulsado con roja directa).

12. Los jugadores que portarán dichas muñequeras serán los mayores de 30 años de edad.

13. La identificación será visible en tamaño y color, de lo contrario el jugador será acreedor a una amonestación.

14. Los jugadores veteranos mayores de 40 años podrán entrar y salir del encuentro de futbol las veces que así lo decidan siempre y cuando se cumpla la regla de mínimo 2 jugadores de 30 años para arriba.

15. Los equipos podrán iniciar un partido alineando un mínimo de 7 jugadores y a completarse a los 11 jugadores durante el transcurso del primer tiempo, pero nunca después de haberse terminado dicho tiempo.

16. La alineación puede ser cualquiera, pero siempre cumpliendo en su totalidad la cantidad de jóvenes de menores de 18 y mayores dentro del campo, si un equipo no tiene dicha cantidad de elementos deberá jugar con menos jugadores.

17. Los equipos podrán utilizar a puros jugadores mayores o menores de 18 si así lo deciden no habrá limitación siempre y cuando halla los 2 menores de 18 o los 2 mayores de 30.

18. La liga es municipal por tal motivo queda prohibido participar con jugadores extranjeros si un equipo llega a utilizar un jugador que viva fuera del municipio perderá el partido o los partidos donde este haya participado.

19. Si un jugador es del municipio, pero este radica fuera del mismo se deberá preguntar antes y exponer su caso en la junta y que la aprobación sea de manera mayoritaria (todos los delegados deberán emitir su voto excluyendo al que solicita dicho permiso).

20. Solo los equipos como El Palmar y San Lorenzo podrán tener extranjeros (máximo 5 jugadores extranjeros fichados, siempre y cuando sean aprobados los nombres en la reunión) estos pueden ser dados de baja por otros nuevos, pero exponiendo el caso en las reuniones y teniendo mayoría de votos. (la mitad más uno).

21. Los jugadores extranjeros en los equipos bajara dependiendo la cantidad de jugadores del municipio que estos tengan fichados. (la cantidad será definida en la primera reunión por todos los delegados ya con la lista del equipo involucrado o se modificará durante las primeras 6 jornadas, dando prioridad a los jugadores del municipio en listados.

22. Los equipos que tengan extranjeros (El Palmar y San Lorenzo) solo podrán alinear a 3 extranjeros al mismo momento durante todo el encuentro si deciden hacer cambio será extranjero por extranjero o local por extranjero solamente, si en algún lapso del encuentro se cuenta con más jugadores extranjeros este partido se terminara de inmediato y se dará por finalizado dando como perdedor al equipo infractor.

23. Si a otro equipo se le da oportunidad de contar con algún o algunos jugadores extranjeros se llegará al acuerdo de cómo será su participación en el campo. (tiempo, cantidad, etc.), en este caso a los jugadores de la comunidad de el Aguacate del torneo anterior, se les dará la oportunidad de

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

jugar dentro de los equipos de nuestro municipio pudiendo fichar un máximo de 5 jugadores en el campo de juego y 3 jugadores dentro del mismo; Así mismo ningún equipo puede fichar a los dos jugadores del equipo El Aguacate, los cuales fueron identificados en la asamblea.

24. El campeonato se jugará en su temporada regular en la modalidad de todos contra todos a ida y vuelta. (Visita recíproca).

25. El campeón saldrá de la fase final (liguilla) a la que calificarán los 2 equipos con más puntos que acumulen a lo largo de la temporada regular directo a semifinales y del puesto 3ro al 6to se jugará una reclasificación así avanzando los dos ganadores a semifinal que se enfrentarán a los dos primeros lugares ya calificados.

26. Los partidos de reclasificación serán a un solo partido recibiendo el equipo en mejor posición de la tabla (ventaja para el que recibe) (si este partido es empate al finalizar el encuentro se irá a tanda de penales directo para tener un ganador que avance a la siguiente ronda).

27. Los equipos que clasifiquen de reclasificación seguirán participando e irán directo a semifinales y enfrentarán a los ya clasificados según la posición en la que se agreguen por sus puntos en el torneo.

28. En caso de que los partidos de semifinales persistan un empate al finalizar los dos encuentros este se definirá con el mejor equipo posicionado en la tabla será el equipo que avance a la final. (el equipo mejor posicionado en la tabla será quien reciba la visita para cerrar la llave). Así mismo en la final si después de ambos partidos de la final sigue el empate en el marcador final el método de desempate va a ser mediante penales de manera directa siendo el ganador el campeón.

29. El criterio para los partidos de las finales serán por posición en la tabla el más alto contra el más bajo (respecto a los puntos obtenidos durante el torneo regular.) (repechaje 3vs6 y 4vs5, semifinales 1vs4 y 2vs3).

30. La final será en la cabecera municipal ya que es la Cede, en la unidad deportiva; sean los equipos que sean (con acuerdo previo del \$ entre los involucrados).

31. Si el equipo tiene una sanción a su cancha en finales, la final será en cancha alterna sin beneficiar a dicho equipo.

32. Se premiará al campeón y subcampeón todo dependerá del dinero aportado por el Ayuntamiento más lo que se tenga por inscripción de los equipos.

33. En un encuentro, cada equipo podrá hacer todos los cambios que quiera, así un jugador podrá entrar y salir del partido las veces que se desee (siempre y cuando dicho jugador sea mayor de 40 años de edad).

34. Se jugarán dos tiempos de 45 min cada uno con un tiempo de 15 minutos de descanso. El equipo que no cuente con 7 jugadores en condiciones adecuadas para jugar dentro de la cancha transcurrido el tiempo de espera, ya no podrá jugar, perderá el encuentro, la fianza y la totalidad

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

del arbitraje, el equipo que si este completo deberá entregar lista como si fuese partido normal para acreditar su victoria.

35. En el campeonato la puntuación será de la siguiente manera:

- 1) - Tres puntos por juego ganado
- 2) - Un punto por juego empatado (jugando un punto extra en penales)
- 3) - Cero puntos por juego perdido

32. El costo del arbitraje será el siguiente dependiendo de la cancha.

- 1.- El Limón \$400.00
- 2.- La Ciénega \$420.00
- 3.- San Miguel \$450.00
- 4.- San Juan \$480.00
- 5.- El Palmar \$500 .00
- 6.- San Lorenzo \$580.00
- 7.- Amacuatitlan \$550.00

En equipo local o los equipos pagara el monto acordado al finalizar el partido por el servicio arbitral; así mismo cabe mencionar que en caso de que allá partido de infantiles antes el arbitraje se incrementara \$ 150.00 más.

Las canchas Registradas por cada equipo son

Real San Juan: San Juan y San Miguel

Atlético Limón: Las 2 canchas de El Limón

Dep. Limón: Las 2 canchas de El Limón

Halcones f'c: Las 2 canchas de El Limón

Nacional Limonense: Las 2 canchas de El Limón

Pacifico: Ciénega y San Miguel

Dep. Ciénega: Ciénega y San Miguel

Marinos: San Miguel las 2 canchas

San Lorenzo: San Lorenzo y La Labor

Amacuatitlan: Amacuatitlan y San Juan

CAPITULO 5

ACUERDOS VARIOS.

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

1. Se podrán fichar como máximo 30 jugadores por equipo y los equipos podrán dar de alta o baja a jugadores en el transcurso de las primeras 6 jornadas del torneo, pero estos mismos no podrán darse de alta con un equipo diferente durante ese mismo torneo.
2. Para que un jugador pueda participar su delegado o equipo deberá crearle una ficha de jugador más un archivo que se llamara credencial, esta debe cumplir con los siguientes datos: dos fotografías tamaño credencial, nombre completo, nombre del equipo al cual pertenece, copia de su credencial para revisar su procedencia, que esta esté sellada por algún directivo de la misma liga. Pagar por la ficha y dejar una en la liga. (Todo esto tendrá un valor aprox. Se \$15 por credencial sujeto a cambios).
3. Dentro del mismo torneo no podrá un jugador ser árbitro y ni un árbitro ser jugador.
4. Las credenciales serán con identificación oficial (INE) para los mayores de 18 años y los que sean menores serán con La Clave Única de Registro de Población (CURP) más un comprobante de domicilio, si algún jugador no cuenta con alguna de estas dos opciones se definirá en la junta que documento será su distintivo, pero si no se llega a un acuerdo o a algún documento ese jugador no podrá participar en la liga.
5. Si un equipo pierde alguna credencial o credenciales podrá disponer del archivo solo como urgencia para un solo encuentro y al finalizar dicho encuentro esta o estas deberán ser regresadas a su lugar, el delegado deberá crear una nueva credencial para que puedan volver a jugar.
6. El capitán de un equipo debe presentar al árbitro la lista inicial de jugadores esta puede ser entregada al inicio del partido o antes de comenzar el segundo tiempo; si el equipo no hace entrega o se niega a entregar esta lista perderá el partido. La lista no podrá ser entregada al finalizar el encuentro deportivo, el equipo que realice este procedimiento será reportado por el árbitro y perderá su encuentro. (puede ser desde que empezó el segundo tiempo)
7. Se hace la recomendación y advertencia a los capitanes, de que antes de firmar la cedula arbitral, se lea con lujo de detalle para poder evitar cualquier problema posterior.
8. En caso de algún capitán no firme la cedula sin justificación después de un llamado al final del partido, perderá el encuentro y todo el derecho a poder realizar alegatos posteriores en la sesión de la liga, en la cual se ventile cualquier asunto referente a la papeleta no firmada. En caso de que el capitán no esté de acuerdo con lo estipulado por el árbitro en lo escrito en la cedula arbitral, debe firmar o poner una nota con el texto "No estoy de acuerdo con la cedula o firmo bajo protesta" junto con sus argumentos en la parte baja de la cedula arbitral para poder tener derecho a presentar el tema en que no se encuentre en acuerdo con lo estipulado en la cedula y se debata para llevar el tema a una resolución.
9. Si los capitanes se ponen de acuerdo y no firman la cedula (no una hoja cualquiera) el partido quedará como nulo y nadie podrá reclamar los puntos obtenidos en dicho encuentro.
10. Toda cedula que sea firmada bajo protesta será revisada en la reunión y si esta lo requiere se podrá pedir al cuerpo arbitral de dicho partido una ampliación de la misma este puede ser presentada por cualquier medio o método, pero debe ser redactada por el silbante del encuentro para poder dar un veredicto final. Todo esto en la reunión correspondiente.

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

11. Se podrá anexar un reporte en dicha cedula arbitral para exponer su caso ante los demás delegados en la siguiente reunión, este reporte tiene que estar enterado los dos capitanes y el árbitro, dicho tema se tratara para darle o intentar darle solución al acontecimiento, si el delegado desea que dicho reporte sea tratado tendrá que respaldar con la cantidad de cien pesos mexicanos (\$100.00) en la reunión, si no es respaldado no se verá en la reunión y se dará como concluida esa cedula sin cambiar lo que esta representa. Si el reporte procede a favor del demandante se le regresaran los (\$100.00) y se harán las modificaciones que sean correspondidas.

12. Todos los reportes que se generen se revisaran en la reunión sin excepción para llegar a un acuerdo, sin no se logra eso en la asamblea se realizara una investigación por los directivos de la ligar para dar un veredicto a dicho caso.

13. Las cedulas arbitrales deberán ser llenadas en el mismo campo de juego por el silbante designado a dicho encuentro y dada la información a los dos capitanes tal cual es, sin agregar o modificar nada posteriormente, por tal motivo se pide a los capitanes que tomen evidencia con fotografía (visible) y la manden al grupo, si por motivos de seguridad el silbante no puede llenarla en la cancha tendrá que realizar el llenado correspondiente en otro lugar, anexando los motivos por los cuales no se llenó en el lugar y esta información será mandada al grupo de delegados, por algún directivo o el representante de árbitros. Y el silbante podrá tener voz para aclarar cualquier duda respecto a lo sucedido.

14. Si un jugador sale expulsado de un encuentro de futbol y los capitanes de dicho equipo se ponen de acuerdo y esto sale a la luz se ampliarán los castigos:

1) El jugador expulsado en el encuentro se duplicará la sanción correspondiente.

2) Los capitanes serán acreedores a una expulsión de 2 partidos por llegar a un acuerdo indebido.

3) El árbitro de dicho encuentro deberá pagar la mitad de su sueldo, mas no volverá a pitar hasta 2 semanas después de lo sucedido, la multa quedará en caja para cualquier cosa que la directiva y los delegados crean que será mejor utilizada.

15. Si un jugador expulsado en algún partido anterior es sorprendido en el siguiente encuentro jugando, en la banca o dentro del terreno de juego durante este el juego en marcha y esté cumpliendo su castigo, el equipo contrario lo reporta dicho jugador duplicara su sanción de castigo a la que fue acreedor a la junta decretada con anterioridad, así le queden 1 partido de suspensión se duplicara la sanción por la que estaba expulsado.

16. En caso de lluvia general y que no sea posible jugar ningún partido ya decretado, se deberá recorrer el rol de juegos y la reunión. Para entenderlo como suspensión de juegos y realizar el recorrido en fecha de los mismos, el presidente o secretario de la liga deberá comunicarlo por cualquier vía al delegado de cada equipo a más tardar a las 14:00 hrs del mismo día del juego, de igual manera comunicarlo a los árbitros activos en la liga. En caso de que en la hora citada se autorice la realización de la jornada y se presente la lluvia más tarde antes o durante el partido, quien será el responsable de dictaminar la ejecución del encuentro serán los 3 involucrados cuerpo arbitral y capitanes de ambos equipos de cada encuentro y estando presentes en la cancha ambos equipos, o completos en la zona de banca.

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

17. Los partidos que no se puedan jugar desde el inicio o menor a medio tiempo se pagara la mitad de arbitraje dejando en cedula las razones por las cuales no se terminó dicho.

18. Todos los partidos pendientes deberán jugarse, el equipo que se niegue a hacerlo perderá los puntos. Salvo que en la asamblea de delegados lleguen a algún acuerdo los equipos involucrados y este acuerdo no afecte a otro equipo; en ese caso el partido se decretara como finalizado y se respetara el marcador que está registrado en la cedula arbitral. Pero si este partido afecta a un tercero dicho partido se deberá jugar antes de la última jornada de la temporada.

19. Los partidos que llegasen a quedar pendientes por algún imprevisto ya sean partidos completos o partidos no finalizados en su totalidad, se deberán jugar en cualquier día que no afecte a ninguno de los equipos de la competencia utilizando cualquier día de la semana y utilizando la cancha que quieran dentro del municipio o que este registrada, siempre y cuando los dos delegados lleguen a un acuerdo favorable. Todos estos arreglos deberán llevarse a cabo antes de la antepenúltima jornada para finalizar el torneo en caso de que los equipos no se pongan de acuerdo la directiva decretara el encuentro en lugar y la hora.

20. Todos estos acuerdos deben ser comunicados al presidente de la liga con anticipación mínima de 48 hrs. para tener listo todos los detalles para su encuentro, y el presidente de la liga mandara la información al grupo de delegados para que ellos también estén enterados de la situación.

21. Si por algún motivo de fuerza mayor se llegara a suspender algún encuentro ya estando iniciado y no se haya jugado más del 90% este quedara en calidad de suspendido. El árbitro anotara en su reporte el o los motivos por los cuales suspendió dicho encuentro. La directiva, basándose en el reporte arbitral decidirá si se da por terminado o no; en caso de que se decida continuarlo se verá con los delegados involucrados.

22. Si un equipo tiene más de dos partidos pendientes o incompletos que modifiquen su posición o la de otros en la tabla deberán ponerse al corriente antes de la antepenúltima jornada del torneo pudiendo realizar hasta 2 partidos por semana durante 2 semanas consecutivas, pero no más de 3 semanas o 6 encuentros seguidos en ese tiempo.

23. Si este fuera el caso de algún equipo el partido o los partidos con menor tiempo por jugar se tomarán como terminados y no se jugarán respetando el marcador hasta ese momento. Esta regla quedara invalidada cuando se respete lo anteriormente postulado.

24. El delegado de árbitros tendrá voz y voto para orientar la asamblea con relación a los reportes de juego. Ya que este también funge como juez de penas.

25. Cuando en el encuentro se detecte por el equipo contrario o por el árbitro un cachirul (jugador con diferente identidad a la credencial presentada) el encuentro seguirá su marcha el equipo que vea eso deberá hacer un reporte para la siguiente asamblea si esto se cumple, el equipo infractor perderá 3-0- , pagara una multa de \$ 200.00 en la reunión. El árbitro deberá ponerlo en el reporte nombre completo del jugador y que firmen los 2 capitanes para aclararlo en la asamblea para la siguiente reunión, si el equipo sigue incurriendo en la misma falta administrativa por 3 encuentros este será expulsado de la liga.

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

26. Si no se presenta el árbitro se podrá jugar el partido siempre y cuando los 2 equipos estén de acuerdo poniendo un árbitro suplente o neutral. Y la comisión de arbitraje de la liga deberá un partido a cada equipo dos equipos (este encuentro se pagará por el árbitro ya sea económicamente o descontando cuando le toque nuevamente pitar a esos dos equipos, juntos o separados).

27. En caso de invasión de cancha del público por conato de bronca perderá el partido el equipo que le pertenezca dicha porra o público y se le castigará por uno o dos partidos la cancha dependiendo la gravedad del conato. Si entran de los dos equipos su público o porra los dos perderán los puntos; si se tratase de jugadores invadiendo cancha se castigarán solo a los jugadores infractores previo reporte del árbitro.

28. En el punto anterior la invasión a la cancha será desde 1 persona en adelante siempre y cuando este quiera o dañe a cualquier jugador o árbitro.

29. Si un equipo es sorprendido introduciendo alcohol a campo ajeno y el equipo local lo reporta el equipo infractor será acreedor a una multa de \$150 a pagar en la siguiente reunión al equipo afectado. El equipo local deberá presentar en la reunión las pruebas de lo sucedido.

30. Todo el dinero recabado por multas que entre a la liga al final de la temporada, los delegados decidirán que se realizara con dicho dinero.

CAPITULO 6

SUSPENSION DE LOS JUEGOS

1. Por lluvia o condiciones de clima no apropiadas para la práctica con seguridad de fútbol.
 2. Por mal estado del terreno de juego.
 3. Por invasión del público no controlada (el equipo responsable perderá 3-0)
 4. Por falta de credenciales (INE o cachirul comprobado)
 5. Por aviso de fallecimiento en las horas previas al juego (jugador o familiar de jugador)
 6. Por qué el equipo decidió no presentarse avisando con anterioridad perderá la fianza siendo esta para la mitad para el equipo y la otra para mitad para la liga.
1. Si el encuentro no se lleva a cabo por las anteriores suspensiones u alguna otra que lo impida ajena al árbitro o a los equipos se deberá cubrir el 50% del arbitraje en la misma cancha y el árbitro deberá poner en la cedula el motivo por el cual no se pudo disputar dicho partido.
 2. En caso de que suceda el punto No. 6 el equipo infractor deberá perderá la fianza de \$1,000.00 siendo la mitad para el equipo afectado y la otra mitad para la liga.
 3. El equipo que no pague el arbitraje en la cancha el día del encuentro sin causa justificada lo pagara en la reunión de delegados, el cual llevara una multa del 200 del mismo (\$100 para la liga y \$100 para el árbitro afectado)
 4. Todo equipo deberá proteger al árbitro en caso de que lo quieran agredir y de consumarse la agresión el jugador que lo haga tendrá un castigo de un 1 año en esta liga de futbol a partir de la

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

fecha en que le fue dictaminada la correctiva sanción y el equipo tendrá que pagar mil pesos (\$1,000) en moneda nacional, situación que también rige para los árbitros. En caso de que el jugador no pague la sanción no volverá a jugar en dicha liga hasta cubrirla

5. Cuando un árbitro sea amenazado por algún jugador y este sea comprobado por los directivos (y el equipo contrario) se sancionará a dicho jugador por 2 temporadas (la iniciada más la siguiente) sin poder participar, si un jugador del mismo equipo realiza otra amenaza el equipo quedara fuera de la temporada.

6. Cuando en un encuentro los dos equipos se presenten con los colores de sus uniformes muy parecidos y el árbitro crea que puede haber una confusión, el equipo que este más completo su uniforme no se quitara la camisa, siendo el equipo que este mas incompleto el que se lo tiene que quitar en caso de que ambos equipos estén en las mismas condiciones el visitante deberá cambiarse de camiseta o jugara sin ella.

Es por ello que todos los equipos tendrán que estar uniformados para la jornada 7 de torneo, en caso de que no tenga uniforme completo se sancionara con una multa económica para el equipo que este incompleto siendo \$100.00 por playera y \$50.00 por short o calcetas, así mismo en caso de tener 5 o más piezas diferentes perderá el encuentro 3 a 0.

7. Los equipos solo tendrán derecho a pedir permiso de no jugar un partido durante la temporada, quedando pendiente; debiéndose jugar sin afectar el torneo.

Si una circunstancia especial afecta a un equipo (muerte de un jugador u otro imponderable), deberá solicitar un permiso al presidente o delegado deportivo ya sea personal o por teléfono, con la mayor anticipación posible para poder notificar al delegado del otro equipo y al árbitro.

CAPITULO 7

SUSPENSIONES

1. Por cada 3 amonestaciones se dará una fecha de suspensión, o pagaran \$ 350.00 para poder jugar y así cumplir su sanción, en caso de que un jugador quiera pagar por segunda vez será la suspensión por un partido o \$ 500.00 y si llega a ser una tercera ocasión en la que se a complete serán 2 partidos de castigo sin derecho a pagar. Así mismo las tarjetas amarillas se borran al inicio de la liguilla.
2. Un jugador al salir castigado por tarjeta roja tendrá que cubrir su castigo en el siguiente partido correspondiente (siguiente jornada) sea cual sea o se juegue cuando se juegue (así quedara reprogramado posteriormente), si el castigo es por acumulación de tarjetas amarillas podrá se si el castigo es por acumulación de tarjetas amarillas podrá ser pagada y mostrar el comprobante de pago en el grupo de delegados (whatsapp), si dicha sanción fue por tarjeta roja directa deberá cumplir su castigo obligatoriamente, si el partido no se lleva a cabo por incumplimiento del equipo donde este jugador milita como; negarse a jugar el partido, por la razón que esta sea, dicha sanción no será cumplida, por tal motivo seguirá activa para el siguiente partido posterior a la junta.
3. Por agredir al árbitro se castigará al jugador con un año y una multa de \$ 1,000.00 si no cumple, el equipo con quien este fichado pagara dicha multa de no cumplir dicho equipo no se le decretaran partidos.

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

4. En caso de realizarse alguna anomalía por parte de algún miembro de la mesa directiva, se analizará por parte de los representantes autorizados de los equipos y si procede le será destituido.
5. Si un jugador lesiona con intención o con récord negativo y es detectada por el cuerpo arbitral deberá asentarla en la cedula y dicho jugador no podrá jugar hasta que el jugador lesionado vuelva a jugar o en su defecto será acreedor a una suspensión decidida por el presidente de la liga con ayuda de los delegados.
6. En el caso de las canchas que están circuladas los árbitros deberán de ignorar lo más posible los comentarios ofensivos o agresivos hacia su persona por parte de las porras y en caso de que sean excesivos hablar con los capitanes para que intenten controlar a la afición. Así mismo deben señalar las 2 bancas y ambos equipos deben de estar dentro del campo con sus respectivas bancas o en un lugar que se distingan de las porras, será acreedora a una amonestación dicha cancha siempre y cuando allá algún caso en el que el silbante se sienta no tener garantías.
7. En el caso de las canchas que no están circuladas los árbitros deberán de ignorar lo más posible los comentarios ofensivos o agresivos hacia su persona por parte de las porras y en caso de que sean excesivos hablar con los capitanes para que intenten controlar a la afición. Así mismo deben señalar las 2 bancas de los equipos deben de estar o en un lugar que se distingan de las porras, será acreedora a una amonestación dicha cancha siempre y cuando allá algún caso en el que el silbante se sienta no tener garantías.
- 8.- Equipo que sea acreedor a dos amonestaciones de su cancha como local será castigado a un partido y si se recibe una amonestación a causa de la porra como visitante tendrán que ser 3 amonestaciones. Al inicio de la liguilla se borrarán las amonestaciones iniciando de 0 nuevamente.

APÍTULO 8

APELACIONES Y PROTESTAS

1. Los equipos tendrán derecho a inconformarse por un fallo dado por el consejo directivo lo podrá hacer verbalmente en la asamblea en donde se dio el fallo o/y por escrito en la asamblea.
2. La mesa directiva o llámese presidente o secretario de la liga tiene la capacidad para realizar algún castigo si se detecta alguna anomalía en la cedula ya que este castigo será de oficio.
3. Lo no establecido en el presente reglamento, será resuelto por el consejo directivo en coordinación con la asamblea (y se tomará parecer para anexarlo al reglamento posteriormente.)
4. Se debe contar con un fondo para lesionados en el cual se debe presentar una (Tx) consulta o tratamiento de algún doctor más un Fx (fractura) para que el jugador pueda acceder a dicho fondo, la idea es que cada equipo ponga la cantidad de \$100 ya sea con rifas o proporcionando el dinero directamente.
5. Todas las recomendaciones que se pudieran hacer para mejoramiento de la liga y del reglamento, se deberán expresar en cada una de las reuniones o asambleas de delegados, y poder anexar o suprimir sobre cualquier artículo del mismo, siendo esto avalado por los propios representantes de los diferentes equipos.

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

6. Se podrá por inconformidad solicitar una ampliación de la cedula para casos extraordinarios que sucedan en los encuentros de futbol, en los cuales entreguen o tengan reportes, el delegado que sienta dicha inconformidad deberá antes de terminar la reunión solicitar dicho procedimiento, los directivos tendrán la obligación de realizar una investigación y presentar pruebas para la siguiente reunión de todo lo solicitado y tomar una nueva decisión o confirmar la anteriormente tomada todo esto tendrá consecuencias para toda la liga esto incluye castigos como: puntos a modificar en tabla de posiciones (cambios en el marcador), decretar ganador o nulo un partido, castigos a jugadores, árbitros y/o directivos. Si este se solicita terminada la reunión u otro día X no tendrá ningún efecto y lo acordado en la reunión se deberá acatar sin objeción.

7. Cuando un equipo (delegado) solicite una extensión de la cedula por inconformidad de la misma o por algún suceso ocurrido durante un encuentro en las jornadas decretadas anterior, el presidente y/o secretario tendrán la obligación de realizar una investigación de los hechos sucedidos y proporcionar la información recabada en la siguiente reunión si se detecta alguna anomalía o mentira de alguno de los involucrados estos serán castigados por hacer una mentira deliberada a la liga con el propósito de salir librado de una situación o buscar el beneficio para su equipo.

8. También la directiva tendrá a bien decretar alguna sanción o castigo si encuentra alguna anomalía en algún encuentro ya sea (previo, durante o al finalizar dicho encuentro en los primeros 15 minutos de finalizado, estas serán sin oficio o que exista algún reporte previo, ya sean presentadas por los mismos, jugadores, delegados o los mismos directivos y deben ser presentadas pruebas que corroboren lo encontrado, solo así se podrá impartir una corrección de los infractores (jugadores, directivos y/o árbitros) (sanción a decretar en reunión con mayoría de fórum o cuando lo haya).

9. Se extiende el presente reglamento interno de la liga municipal de generaciones “futbol EL LIMÓN” con sede en El Limón Jalisco al día 01 de julio de 2024 firmando de conformidad todos los delegados de los equipos intervinientes en el mismo día de su elaboración y aprobación, conjuntamente con la directiva de la propia liga.

CAPÍTULO 9

CASTIGOS, SUSPENSIONES Y ÁRBITROS

La comisión disciplinaria al dictar sus resoluciones deberá basarse en: La cedula del árbitro tomando el principio de la inviolabilidad de la misma, en cuanto se trate de infracciones a las reglas de juego o incidentes ocurridos antes, durante y después de los partidos oficiales y de ser necesario documento o cualquier otro elemento de prueba que les sea proporcionado o la ampliación de la misma, tiempo después de lo sucedido cuando este lo requiera.

ÁRBITROS FALTAS QUE AMERITAN AMONESTACION Y/O EXPULSION

1. Ausentarse del campo sin permiso del árbitro o reintegrarse a él sin autorización
2. Retardar el inicio o la reanudación del juego en forma deliberada
3. No acatar diligentemente las disposiciones del árbitro

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

4. Insultar, amenazar, burlarse, provocar con palabras, acciones o gestos a un jugador adversario o a sus propios compañeros
5. La simulación de una falta o lesión
6. Protestar las decisiones del árbitro en forma ostensible y burlona, con palabras, acciones o gestos
7. Juego brusco
8. Quitarse la camiseta dentro del terreno de juego o en el transcurso del mismo o al celebrar un gol
9. Faltas reiterativas
10. Cortar intencionalmente una jugada con la mano (no aplica al portero dentro de su área)
11. Jalar de la camiseta a un contrario
12. Cortar intencionalmente una jugada con una falta
13. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de meta o tiro libre
14. Obstruir intencionalmente el despeje del portero o un saque de banda
15. Hacer constantes reclamaciones al cuerpo arbitral solicitando la aplicación de amonestaciones o expulsiones
16. Acumular 2 amonestaciones en el mismo partido
17. Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (no aplica para el portero dentro de su área)
18. Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal
19. Juego brusco grave
20. Intentar agredir a jugadores contrarios o a sus propios compañeros lanzando golpe sin hacer contacto
21. Dirigirse al cuerpo arbitral en forma irrespetuosa, antes, durante y después del partido
22. Incitar o inducir al jugador o jugadores durante el desarrollo del partido, para que causen daño o lesión a jugadores contrarios
23. Arrojar el balón en forma violenta, golpeando a un adversario o a un compañero en el cuerpo no estando el balón en juego
24. Fingir agresiones por parte del público
25. Hacer señas o actitudes que impliquen un comportamiento obsceno e injurioso para el público y adversarios
26. Festejar los goles con actitudes groseras como ademanes o burlas o antideportivas

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

27. Contestar una agresión

28. Por conducta violenta

29. Insultar o amenazar al cuerpo arbitral en cancha, accesos o vestidores antes, durante o después del encuentro por tiempo definido (30 minutos después del partido)

30. Por intentar agredir o insultar a los integrantes del cuerpo técnico del equipo contrario en cancha, accesos o vestidores

31. Faltar al respeto, intentar agredir, insultar, hacer señas o gestos obscenos al público.

32. Participar activamente en una riña en cancha, accesos o vestidores debiéndose identificar plenamente a los rijosos, por medio de nombre y número de camiseta

33. Por agresión a un contrario

34. Repeler la agresión del público que invada la cancha utilizando algún objeto, manos o pies en forma artera y alevosa.

35. Por agredir al público en lugar destinado al mismo en forma artera y alevosa

36. Por riña se entiende la contienda entre jugadores y/o personal técnico que participen en un encuentro a base de golpes, patadas y otros análogos.

37. Agresión se entiende la acción o hecho intencional con el propósito de causar un daño u ofender a un contrario o compañero por medio de:

1. Aplica golpe utilizando mano, pie, rodilla, codos y cabeza

2. Escupir a un contrario o compañero

3. Derribar, embestir, zarandear violentamente del cuello, cabellos o de otra parte del cuerpo

4. Pisar al adversario sin estar en disputa el balón

38. Cuando un jugador al saberse expulsado del encuentro agrede a otro jugador o miembro del equipo contrario.

39. Por intento de agresión al cuerpo arbitral, sin hacer contacto, por cualquier contacto físico con mínimo de burla, usando el balón o cualquier otro objeto sin hacer contacto, por jalonearlo y por empujarlo o derribarlo.

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

COMPLEMENTO REGLAMENTO CON LAS 17 REGLAS BASICAS DE DEL FUTBOL 11

REGLA I – EL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego y sus características se determinan con arreglo al plano siguiente:

1. DIMENSIONES.

El terreno de Juego será un rectángulo de una longitud máxima de 110 m. y mínima de 90 m. y la anchura no será superior a 90 m. ni inferior a 45 m.

2. MODO DE MARCARLO.

El terreno de juego se marcará conforme al plano, con líneas visibles de un ancho no mayor de 12 cm., las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas, líneas de meta. En cada esquina se colocará un poste no puntiagudo con un banderín, la altura mínima será de 1,50 m. por lo menos. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media. El centro del campo estará visiblemente marcado con un punto, alrededor del cual se trazará una circunferencia de 9,15 m. de radio.

3. AREA DE META

Se marcarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 5,5 m. de la parte interior de cada poste de meta, adentrándose 5,5 m. en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta.. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de meta, desde donde se efectuarán los saques de meta.

4.- AREA DE PENAL

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

Se marcarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta a 16,5 m. de la parte interior de cada poste de meta, adentrándose 16,5 m. en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta.

En cada área de penal se marcará un punto de penal a 11 m. de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes a éstos.

Al exterior de cada área de penal se trazará, asimismo, un semicírculo con un radio de 9,15 desde el punto de penal

5. AREA DE ESQUINA.

Con un radio de 1 m. medido desde cada banderola de esquina, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno desde donde se efectuarán los saques de esquina

6. LAS METAS

En el centro de cada línea de meta se colocarán las porterías, que estarán formadas por dos postes verticales, equidistantes de las banderolas de esquina, separados entre si 7 .32 m. (medida interior) y unidos en sus extremos por un larguero horizontal, cuyo borde inferior estará a 2,44 m. del suelo. La anchura y el grueso de los postes y el larguero deberán tener la misma medida. Las porterías deberán estar fijadas al suelo para evitar todo riesgo de movimiento. Se podrán utilizar metas portátiles sólo en caso de que se cumpla tal exigencia. Los postes y travesaños deberán ser de color blanco.

REGLA II - EL BALON

El balón será esférico; su cubierta ha de ser de cuero o de otro material aprobado. En su confección no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores.

Tendrá una circunferencia máxima de 70 cm. y mínima de 68 cm. y su peso al comienzo del partido no será mayor de 450 ni menor de 410 gramos.

El balón no puede ser cambiado durante el partido sin autorización del árbitro, salvo que si el balón explota o se daña, en este caso, se interrumpirá el juego, se reanudará por medio de balón a tierra, ejecutado con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero.

Si el balón explota o se daña en un momento en que no está juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda), el partido se reanudará conforme a las reglas.

REGLA III - NUM. DE JUGADORES

- El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de 11 jugadores cada uno, de los cuales, uno jugará como guardameta.
- Cada equipo iniciará el partido al menos con 7 jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes hasta antes de terminar el primer tiempo.
- Se inscribirán en acta un máximo de 30 jugadores.
- Una vez comenzado el partido podrán realizarse cuantas sustituciones se deseen,

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

siempre que se realicen de forma reglamentaria.

- Cuando, durante el desarrollo del partido, un equipo, por la circunstancia que sea, quedara con menos de 7 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado el partido.

- El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier compañero, avisando al árbitro y colocándose la camiseta de Portero. El juego deberá estar parado para realizar esta permuta.

- Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto por el guardameta siempre que el árbitro haya sido previamente informado y que el cambio se efectúe durante una detención del juego.

- Cuando un jugador tenga que ser sustituido, previamente se avisará al árbitro antes de la sustitución.

El sustituto no puede entrar en el terreno de juego hasta que el sustituido lo haya abandonado y deberán hacerlo por la línea de medio campo y estando el juego interrumpido.

- Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados

- Un sustituto designado expulsado antes o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

SANCION: Si un sustituto entra en el terreno de juego sin la autorización del arbitro:

Se interrumpirá el juego

Se sancionará al sustituto con la tarjeta amarilla y se le ordenara que salga del terreno de juego.

Se reanudará el juego con tiro libre indirecto a ejecutarse desde el lugar en donde se encontrase el balón cuando el juego fue detenido.

Si un jugador cambia de puesto con el portero sin la autorización del árbitro, se continuará el juego y los jugadores en cuestión serán sancionados con tarjeta amarilla en la siguiente interrupción del juego.

REGLA IV - EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1.- Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas).

2.- El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Un jersey o camiseta

- Pantalones (Si se usan pantalones térmicos, éstos deberán tener el color principal de los pantalones del uniforme y no rebasar la largura de los mismos).

- Medias, espinilleras y calzado.

Las espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias, debiendo ser de un

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

material apropiado y ofrecerán una protección adecuada.

3.- Los guardametas vestirán colores que lo diferencien de los demás jugadores y del árbitro.

4.- El árbitro deberá vigilar la total corrección de la vestimenta durante todo el partido y hará salir del terreno de juego a todo jugador que haya de corregir cualquier deficiencia en su equipaje, no pudiendo regresar al juego hasta que el árbitro compruebe que ha sido puesto en orden su vestimenta y el juego esté detenido.

Si un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción a esta regla y que se reincorpora al mismo sin la autorización del árbitro, será amonestado con tarjeta amarilla.

Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar al infractor, el juego será reanudado por medio de un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo contrario desde el lugar donde el balón se encontraba cuando el árbitro interrumpió el partido.

REGLA V -ARBITRO

Un árbitro deberá ser designado para dirigir cada partido. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las Reglas de Juego, empezarán en el momento en que entra en el terreno de juego y finaliza cuando abandona las instalaciones. Sus decisiones, en relación con el desarrollo del juego, serán definitivas.

Su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón está fuera del juego. Dado el carácter formativo de los participantes, será función principal del árbitro fomentar el espíritu del juego, colaborando así en la educación del jugador hacia actitudes deportivas, llegando incluso (en la medida que el desarrollo del partido lo permita) a explicar sus decisiones a aquéllos.

Además:

- a) Aplicará las Reglas.
- b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que si lo hiciera, estimase que favorecería al bando que cometió la falta.
- c) Tomará nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidente o cualquier otra causa.
- d) Tendrá poder discrecional para parar el juego cuando se cometan infracciones de la Reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, hará llegar un informe detallado de los hechos al organismo competente, en la forma y plazos determinados por los Reglamentos de la Federación bajo cuya jurisdicción se celebre el partido.
- e) A partir del momento en que entre en el terreno de juego, advertirá a cualquier jugador que observe una conducta incorrecta o indigna, llegando incluso a amonestarles si la falta es considerada leve. En tal caso, el árbitro comunicará el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazos estipulados en los Reglamentos de la Federación bajo

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

cuya jurisdicción se celebre el partido.

f) No permitirá que nadie, fuera de los jugadores, penetre en el terreno de juego sin su autorización.

g) Interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, lo hará transportar fuera del campo tan pronto como sea posible y reanudará inmediatamente el partido, no pudiendo entrar dicho jugador hasta que haya sido reanudado el partido.

Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego, pudiendo reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la herida haya dejado de sangrar.

Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego, si juzga que un jugador está levemente lesionado.

h) Expulsará del terreno de juego a todo jugador que, en su opinión, sea culpable de conducta violenta, de juego brusco grave, de utilizar un lenguaje soez o injurioso, o si persiste en observar una conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación, de igual manera tomará las medidas oportunas contra los funcionarios oficiales del equipo que no se comporten de forma correcta.

i) Dará la señal para reanudar el juego después de toda detención.

j) Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a las exigencias de la Regla II.

REGLA VI - AUXILIAR DE MESA

Son funciones específicas del Auxiliar de Mesa:

a) Ejercer de delegado de campo.

b) Controlar y autorizar las substituciones de jugadores que, a lo largo del partido, puedan producirse de acuerdo con lo establecido.

c) Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación con el apartado anterior, pudieran producirse.

d) Dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto en los banquillos, en el área técnica o en la grada y que pudieran tener consecuencia o reflejarse en el terreno de juego.

e) Colaborar con el colegiado en la redacción del Acta del encuentro, cuidando de que queden reseñadas cuantas incidencias se hayan observado.

f) Todas aquellas que le pudieran ser encomendadas o delegadas por el árbitro y que no sean de su exclusiva competencia.

REGLA VII - DURACION DEL PARTIDO

El partido comprenderá dos tiempos iguales de 45 minutos cada uno, todos con 15 minutos máximos de descanso entre cada tiempo.

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

a) El árbitro deberá añadir a cada periodo el tiempo que estime que haya sido perdido a consecuencia de sustitución, de sacar del campo a los jugadores lesionados, pérdida de tiempo u otra causa.

b) La duración de cada periodo deberá ser prolongada a fin de permitir la ejecución de un penalti.

REGLA VIII - EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo que ganó el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

En el segundo tiempo del partido los equipos cambiarán la mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

El saque de salida es la forma de iniciar el encuentro o de reanudar el juego tras haber marcado un gol, al comienzo del segundo tiempo del encuentro, al comienzo de cada tiempo suplementario (donde sea el caso).

Para el saque de salida todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo. Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectúe el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 9,15 metros del balón hasta que sea jugado. El balón se hallará inmóvil en el punto central. El árbitro dará la señal. El balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante. El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida, pero solamente contra el equipo adversario.

Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

SANCION: En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador, se concederá un tiro libre al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta.

Para cualquier otra contravención del procedimiento del saque de salida se repetirá el saque de salida.

BALON A TIERRA.- El balón a tierra es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón está en juego, a causa de cualquier incidente no indicado en las Reglas de Juego. El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego. El juego se considera reanudado cuando el balón toque el suelo. Se volverá a dejar caer el balón, si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo o si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber sido tocado por un jugador.

Un balón a tierra para reanudar el partido después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área de meta, será ejecutado en la línea del área de meta paralela a línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área de meta, podrá ser lanzado desde cualquier

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

parte de dicha área.

Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante en el área de meta adversaria será lanzado desde la línea del área de meta paralela a la línea de meta al lugar donde ocurrió la infracción.

REGLA IX - BALON EN JUEGO O FUERADELJUEGO

El balón está fuera del juego cuando:

Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire o el juego ha sido detenido por el árbitro

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando rebota de los postes, travesaño o poste de esquina y permanece en el terreno de juego o si rebota del árbitro en el interior del terreno de juego.

REGLA X -EL GOL MARCADO

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo en favor del cual se marcó el gol no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcaron el mismo número de goles o no marcaron ningún gol, el partido terminará en empate

REGLA XI - EL FUERA DE JUEGO

El hecho de estar en una posición de fuera de juego no constituye una infracción en si.

Un jugador está en posición de fuera de juego si encontrándose más cerca de línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario

Un jugador no estará en posición de fuera de juego si se encuentra en su propia mitad de campo, está a la misma altura que el penúltimo adversario o está a la misma altura que los dos últimos adversarios.

Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si en el momento en que el balón es jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro, implicando en el juego activo:

-) interfiriendo en el juego
-) interfiriendo a un adversario
-) tratando de sacar ventaja a dicha posición

No existirá falta de fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de un saque de meta, un saque de banda o un saque de esquina. El fuera de juego se sanciona con un tiro libre indirecto que será lanzado desde el lugar donde se cometió la infracción

REGLA XII - FALTAS E INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

TIRO LIBRE DIRECTO

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

siguientes seis faltas de una manera que el árbitro considere temeraria, peligrosa o con el uso de una fuerza excesiva:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner o intentar poner una zancadilla a un contrario.
- c) Saltar sobre un adversario.
- d) Cargar contra un adversario.
- e) Golpear o intentar golpear a un adversario.
- f) Empujar a un contrario.

También se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cuatro faltas:

- En el momento de luchar por el balón, dar una patada al adversario antes de tocar el balón.
- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área de penal).

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

TIRO PENAL

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez faltas mencionadas dentro de su propia área de penal independientemente de la posición del balón y siempre que el mismo esté en juego.

TIRO LIBRE INDIRECTO

También se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador comete en opinión del árbitro, una de las faltas siguientes:

- Jugar de forma peligrosa.
- Obstaculizar el avance de un adversario.
- Impedir que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- Cometer cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada, por la cual el juego sea interrumpido para amonestarlo o expulsarlo.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes faltas dentro de su área de penal:

- Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con las manos.
- Volver a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
- Tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

- Tocar el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

FALTAS SANCIONABLES CON UNA AMONESTACIÓN:

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, sustitutos o jugadores sustituidos.

Un jugador será amonestado con tarjeta amarilla si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones las decisiones arbitrales. infringir persistentemente las Reglas de Juego.
- Retardar la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre.
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin permiso del árbitro.
- Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

FALTAS SANCIONABLES CON EXPULSION DEFINITIVA:

Un jugador será expulsado con tarjeta roja si comete una de las siguientes siete infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.

Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de marcar un gol (esto no vale para el portero dentro de su propia área).

- Malograr la oportunidad manifiesta de marcar un gol a un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal.

- Emplear lenguaje ofensivo, grosero y obsceno.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
- El jugador expulsado, definitivamente deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el banquillo.

DECISIONES SUPLEMENTARIAS A ESTA REGLA XII

1.- Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro o contra cualquier persona, será castigado, conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

2.- Se considerará que el portero controla el balón cuando lo toca con cualquier parte de sus manos o brazos. La posesión del balón incluirá asimismo la parada intencionada del portero, pero no incluye cuando (según el árbitro) el balón rebota accidentalmente en el portero, por ejemplo, tras efectuar una parada.

3.- Un jugador podrá pasar el balón a su portero utilizando su cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

evadir la Regla, será culpable de conducta antideportiva. Será amonestado con tarjeta amarilla y se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la infracción

Un jugador que emplee un truco para burlar la Regla mientras ejecuta un tiro libre será sancionado por conducta antideportiva y recibirá tarjeta amarilla. Se volverá a lanzar el tiro libre.

En tales circunstancias será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La falta es cometida por el jugador que intenta burlar la Regla.

4.- Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser castigada como juego brusco grave.

5.- Toda simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro será sancionada como conducta antideportiva.

6.- Un jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol, será amonestado por conducta antideportiva.

7.- Se concederá un tiro penal si un portero golpea o intenta golpear a un contrario en su área lanzándole el balón, mientras el mismo está en juego.

REGLA XIII - TIROS LIBRES

Los tiros libres pueden ser **directos o indirectos**.

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón estará inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya sido tocado por otro jugador.

TIRO LIBRE DIRECTO

De todos los tiros libres directos, se puede ganar directamente un tanto en contra del equipo que cometió la falta, si se introduce directamente en la meta propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

TIRO LIBRE INDIRECTO

El árbitro señalará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del juego.

Si el balón entra en la portería, el gol será concedido si ha tocado previamente a otro jugador.

Si entra directamente en la portería contraria, se concederá un saque de meta.

Si entra directamente en la portería propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario

En todos los lanzamientos de tiros libres, desde dentro del área de penal a favor del equipo defensor, todos los jugadores contrarios deberán encontrarse a una distancia mínima de 9,15 mts. del balón, y fuera del área de penal mientras el tiro se ejecuta y el balón estará en juego en el momento que salga directamente del área. Si el balón no sale del área el tiro deberá repetirse. El tiro libre se podrá lanzar desde cualquier punto de dicha área.

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

En todos los lanzamientos de tiros libres indirectos a favor del equipo atacante, todos los jugadores contrarios deberán encontrarse a una distancia mínima de 9,15 mts. del balón hasta que esté en juego, salvo si se encuentran ubicados sobre su propia línea de meta entre los postes de la portería. El balón estará en juego cuando es jugado con el pie y se pone en movimiento, pudiéndose lanzar el tiro libre indirecto concedido en el área de meta desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta más cercana al lugar donde se cometió la infracción.

Los tiros libres fuera del área de penal, todos los jugadores contrarios estarán a una distancia mínima de 9,15 mts. del balón hasta que esté en juego. El balón estará en juego cuando es jugado con el pie y se pone en movimiento, y será lanzado desde el lugar donde se cometió la infracción.

CONTRAVENCIONES/SANCIONES:

Se repetirá el tiro, si al ejecutar un tiro libre un adversario no se encontrara a la distancia reglamentaria. Si el equipo defensor lanza un tiro libre jugado con el pie desde su propia área de penal sin que el balón entre directamente en juego, se repetirá el tiro.

Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el portero, si el balón está en juego y el lanzador del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, si lo toca con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario que lo lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, si está se comete dentro del área de penal, se concederá un tiro de penal.

Tiro libre lanzado por el portero, si el balón está en juego y lo toca por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la infracción, si el balón está en juego y el portero toca intencionadamente el balón con la mano antes de que haya sido tocado por otro jugador, si la infracción se comete fuera del área de penal, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, si ésta se comete dentro del área de penal, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

REGLA XIV - EL TIRO PENAL

Se concederá un tiro de penal contra el equipo que cometa una de las diez infracciones que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área de penal mientras el balón esté en juego.

El Penal se tirará desde el punto señalado a 11 metros de la portería, pudiéndose marcar un gol directamente, siendo debidamente identificado el ejecutor del lanzamiento y antes de que se ejecute, todos los jugadores, a excepción del que va a ejecutar el tiro, debidamente identificado, y del portero adversario, deberán estar en el interior del terreno de juego, pero fuera del área de penal y distanciados, por lo menos, a 9,15 metros del punto penal y detrás del punto de penal.

El portero deberá permanecer sobre su propia línea de meta frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería hasta que el balón esté en juego.

El ejecutor del penal pateará el balón hacia adelante y no podrá volverlo a jugar hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador. El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

En caso de necesidad deberá prolongarse la duración del juego al final de la primera parte o al final del partido, al objeto de permitir la ejecución de un penal. Se concederá un gol si antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño el balón toca uno o ambos postes, en el travesaño o en el guardameta.

El árbitro no dará la señal de ejecutar el tiro de penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la regla y decidirá cuándo se ha consumado el tiro.

SANCIONES: Si el árbitro da la señal al ejecutar el tiro penal y antes de que el balón esté en juego ocurre una de las siguientes situaciones:

El ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro detendrá el juego y éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.

El Portero infringe las Reglas de Juego:

El árbitro permitirá que proceda la jugada.

- Si el balón entra en la meta se concederá gol.
 - Si el balón no entra en la meta se repetirá el tiro.
- Un compañero del ejecutor del tiro penetra en el área de penal o se coloca delante del punto de penal o a menos de 9,15 metros.
- El árbitro permitirá que continúe la jugada.
 - Si el balón entra en la portería, se repetirá el tiro.
 - Si el balón no entra en la portería, el árbitro detendrá el juego y éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.

- Si el balón rebota en el portero, en el travesaño o en un poste de la portería y es tocado por este jugador, el árbitro interrumpirá el partido y la reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario.

Un compañero del portero penetra en el área de penal o se coloca delante del punto de penal o a menos de 9,15 metros.

- El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- Si el balón entra en la portería, se concederá gol.
- Si el balón no entra en la portería, se repetirá el tiro.

Un jugador del equipo defensor y del equipo atacante infringen las reglas de juego:

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

- Se repetirá el tiro.

Si, después de que se haya lanzado un tiro de penal:

El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

El ejecutor toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón toca cualquier otro objeto extraño en el momento en que se lanza, se repetirá el tiro.

Si el balón rebota hacia el terreno de juego en el portero, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- El árbitro detendrá el juego y se reanudará con balón a tierra que se lanzará desde el lugar donde tocó el objeto.

REGLA XV - EL SAQUE DE BANDA

El saque de banda es una forma de reanudar el juego. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Se concederá un saque de banda:

- Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire.
- Desde el punto por donde franqueó la línea de banda.
- A los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

PROCEDIMIENTO: En el momento de lanzar el balón el ejecutor deberá:

- Estar de frente al terreno de juego.
- Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o al exterior de la misma
- Servirse de ambas manos.
- Lanzar el balón de detrás y por encima de la cabeza.

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

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.

Todos los contrarios no podrán situarse a menos de 2 metros del lugar en donde se debe efectuar el saque.

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

SANCIONES: Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el portero.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos se concederá, un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, se concederá un tiro penal, si la falta se cometió dentro de su área de penal.

Saque de banda ejecutado por el portero, si el balón está en juego y el portero toca por segunda el balón (excepto con sus manos) antes de que este haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, si esta se cometiera fuera del área de penal del portero, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará donde se cometió la infracción. Y si ocurriera en dentro de su área de penal, se lanzará un tiro libre indirecto, desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si un adversario distrae o estorba en forma incorrecta al ejecutor del saque, será amonestado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla.

Para cualquier otra contravención a Regla, el saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario.

REGLA XVI- SAQUE DE META

El saque de meta es una forma de reanudar el juego. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.

Se concederá saque de meta cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla X.

PROCEDIMIENTO:

- El balón será lanzado desde cualquier punto del área de meta.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área de penal hasta que el balón esté en juego.
- El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área de penal.

SANCIONES: Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de penal se repetirá el saque.

Saque de meta ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado otro jugador:

.- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

.- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, se concederá un tiro de penal si la infracción se cometió dentro del área de penal del ejecutor.

Saque de meta lanzado por el guardameta:

.- Si el balón está en juego y el portero toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

.- Si el balón está en juego y el portero toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, si la infracción ocurrió fuera del área de penal del portero, si la infracción ocurriera dentro del área de penal, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, lanzándose desde el lugar donde se cometió la infracción.

Para cualquier otra contravención a la Regla, se repetirá el saque.

REGLA XVII - SAQUE DE ESQUINA

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla X.

PROCEDIMIENTO: El balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano.

- No se deberá quitar el poste del banderín.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 9,15 metros del balón hasta que esté en juego.
- El balón será pateado por un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.

SANCIONES: Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta. Si el jugador que lanza el saque, jugara por segunda vez el balón antes de que hubiera sido tocado por otro jugador, el árbitro concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario a éste desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción. Se concederá un tiro de penal si la infracción se cometió dentro del área de penal del ejecutor.

Saque de esquina lanzado por el portero

REGLAMENTO Y SANCIONES LIGA MUNICIPAL EL LIMÓN

- Si el balón está en juego y el portero toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

- Si el balón está en juego y el portero toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, si la infracción ocurrió fuera del área de penal, si la infracción ocurriera dentro del área del penal, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, lanzándose desde el lugar donde se cometió la infracción. Para cualquier otra contravención a la Regla, se repetirá el saque.]