



REGLAMENTO DE FUTBOL SUPER LIGA CLARO 2018

Paralelo a la aplicación del presente reglamento es importante recordar que todos los adultos que tenemos la fortuna de poder observar partidos entre niños de esta categoría padres de familia, árbitros y entrenadores-educadores debemos adoptar responsablemente nuestro rol, creando un ambiente de alegría y libre de presiones para los niños, dirigiendo todas nuestras acciones hacia una orientación que permita inculcar en los niños, A TRAVÉS DEL EJEMPLO, valores morales y modelos conductuales basados en el respeto, durante todo el desarrollo de su actividad deportiva. (Ref. Prof. Stanley Gardiner, Instructor FIFA)

El presente reglamento se emite con la finalidad de regular las actividades dentro de las sedes de La Super Liga Claro.

DERECHO DE ADMISIÓN. Los Organizadores de la Super Liga Claro se reservan el derecho de admisión de equipos, jugadores, aficionados y público en general.

Toda persona que atente contra el buen funcionamiento del Campeonato; que se dé a la tarea de causar problemas; belicosa; que le falte al respeto a cualquier jugador, público en general, a los organizadores del campeonato, será expulsada y se prohibirá su ingreso a todas las instalaciones donde se lleven a cabo los partidos. Esta sanción será notificada por escrito, vía email y en todo caso verbal y entrará en vigencia en el momento mismo de la entrega y recepción de la comunicación.

PROHIBICIONES DE INGRESO. Queda terminantemente prohibido el ingreso de bebidas alcohólicas, fármacos, drogas o estupefacientes, así como armas de cualquier tipo a las instalaciones donde se lleve a cabo el campeonato. Además, queda terminantemente prohibido realizar necesidades fisiológicas en cualquier lugar de las instalaciones, debiendo de utilizar para el efecto los respectivos sanitarios: la persona que no observe lo estipulado en este artículo será sancionada con una multa económica y si no es jugador se le retirara de las instalaciones.

Suspensión y Situaciones Especiales

La Organización podrá terminar de manera anticipada o suspender el evento en cualquier momento y estado en que se encuentre de forma discrecional, sin que ello implique asumir responsabilidad de algún tipo frente a ninguna persona.

Cualquier decisión que tome la Organización ya sea de suspensión o de situaciones especiales, será aplicada a la etapa de juego en la cual se encuentre el torneo al momento de la decisión; en ningún caso dicha decisión tendrá efectos retroactivos. Esto significa que en ninguna circunstancia se aceptarán reclamos sobre eventos pasados, que puedan estar relacionados con la decisión tomada por la Organización.

REGLA No. 1 LA SUPERFICIE DE JUEGO

FUTECA proporciona terrenos de juego en excelentes condiciones para la realización del campeonato. en sus respectivas sedes; Las Dimensiones de las superficies de juego, porterías, áreas técnicas, zonas de sustituciones, señalamientos del segundo punto penal, podrían variar según las sedes de los equipos participantes, los organizadores harán el respectivo marcaje, apegado a las dimensiones sé que tengan.

REGLA No.2. EL BALÓN.

El balón será esférico. Deberá de ser obligatoriamente No.4 (de rebote normal)

Será de cuero u otro material aprobado.

El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización de los árbitros.

REGLA No.3. EL NÚMERO DE JUGADORES.

El partido será jugado por dos equipos, formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará ni proseguirá si uno de los equipos tiene menos de 4 jugadores.

Un jugador que ha sido reemplazado podrá ingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador. Una sustitución podrá realizarse esté o no esté en juego el balón, si se observan las siguientes condiciones:

El jugador sale de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.

El jugador entra en la superficie de juego por la zona de sustituciones y solamente cuando el jugador que sale ha traspasado la línea de banda.

Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sea o no llamado a participar en el juego. Una sustitución se completa cuando el sustituto entra en la superficie de juego, momento en que se convierte en jugador, mientras que el jugador que reemplaza deja de serlo.

Cualquier jugador elegible, puede cambiar su puesto con el guardameta durante la ejecución de los tiros desde el punto de penal, previo aviso al árbitro y portar el uniforme que lo identifique como guardameta.

Si un sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá, se interrumpirá el juego, (aunque no inmediatamente si pueden aplicar ventaja) se ordenará al que va a sustituir que abandone el terreno, se sancionará al sustituto con tarjeta amarilla y se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en su contra, a efectuarse desde el lugar en donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido.

Si un jugador sale o entra al terreno de juego por un lugar distinto al de la zona de sustituciones de su equipo, será sancionado con tarjeta amarilla, salvo que se encuentre lesionado al abandonar el terreno.

Se requieren un máximo de 5 jugadores dentro de la cancha y un mínimo de 4 jugadores para iniciar un encuentro.

Un encuentro no deberá continuar si hay menos de 4 jugadores en cualquier de los dos equipos. El máximo de jugadores inscritos en cada equipo serán 10.

REGLA No.4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los otros jugadores (se incluye cualquier tipo de joyas).

El equipamiento básico y obligatorio para un jugador comprende los siguientes artículos separados entre sí:

1. Un jersey o camiseta obligadamente con mangas cortas o largas.
2. uso de gabachas o chalecos oficiales, serán de uso obligatorio para todos los equipos y formara parte del equipamiento básico de los jugadores.
3. Pantalón corto. Si se usan pantalones térmicos debajo del corto deberá tener el mismo color o similar al del uniforme. (opcional)
4. Medias. (obligatorio)
5. Espinilleras o canilleras. (opcional). Pero por seguridad se recomienda usarlas.
6. Calzado. El único tipo permitido será zapatillas de lona o cuero blando, con suela de goma. No se permitirá el uso de tacos de cuero o aluminio o de cualquier tipo.

Si se utilizan canilleras, estas deberán estar cubiertas completamente por las medias. El guardameta podrá utilizar pantalones largos. (Deberá usar pantaloneta y medias por debajo del pantalón largo)

El guardameta deberá utilizar colores que lo distingan de los otros jugadores y de los árbitros. y el sudadero o camiseta que utilice debe ser deportivo, no de vestir.

Todo jugador, exceptuando al guardameta, deberá utilizar la camisola debidamente en orden, es decir dentro de la pantaloneta.

(La indumentaria no deberá tener o mostrar ninguna publicidad de empresas que se constituyan como competencia del patrocinador oficial CLARO)

REGLA No.5. LOS ARBITROS

Cada partido será controlado por un árbitro durante las etapas de clasificación y por dos árbitros las fases eliminatorias, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en el partido para el que han sido nombrados, desde el momento en que entran a la instalación donde se encuentra la superficie de juego, hasta que la abandonan.

Harán cumplir las reglas de juego, tomarán nota e informarán a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos durante el partido, así como de las medidas disciplinarias tomadas contra los jugadores.

Iniciarán, interrumpirán, suspenderán o finalizarán el juego de acuerdo con las reglas, o cuando exista algún tipo de interferencia externa.

No permitirán que personas no autorizadas entren al terreno de juego.

Decisiones de los árbitros

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si se ha marcado gol o no y el resultado del partido, son definitivas.

Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o, si lo juzgan necesario, siempre que no se haya reanudado el juego después de la decisión.

El árbitro prescindirá del segundo árbitro o de los árbitros asistentes en caso de una intervención indebida o conducta incorrecta de cualquiera de ellos, tomará las disposiciones necesarias para que sean sustituidos y notificará el hecho al organismo competente.

Responsabilidades de los árbitros y comité organizador:

Los árbitros (o, en el caso que proceda, los árbitros asistentes) no serán responsables de:

- cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, oficial o espectador
- cualquier daño a todo tipo de propiedad
- cualquier otra pérdida sufrida por una persona, club, compañía, asociación o entidad similar, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que hayan podido tomar conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Entre tales situaciones podrán figurar:

- una decisión por la cual las condiciones de la superficie de juego, sus alrededores, o meteorológicas sean tales que no permitan disputar el encuentro
- una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón.
- una decisión sobre la idoneidad de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido
- una decisión de interrumpir o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores
- una decisión de interrumpir o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera de la superficie de juego para ser atendido
- una decisión de solicitar que un jugador lesionado sea retirado de la superficie de juego para ser atendido
- una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta ropa o equipamiento.
- una decisión (cuando posean la autoridad) de permitir o no a toda persona (incluidos los oficiales de los equipos y del recinto deportivo, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de información) estar presente en los alrededores de la superficie de juego

REGLA No.6. EL SEGUNDO ÁRBITRO.

Tendrá la misma autoridad que el Primer Árbitro, exceptuando lo concerniente al inicio, interrupción, suspensión o finalización del juego, así como la rendición del respectivo informe. (Cuando aplique)

REGLA No.7. DURACIÓN DEL PARTIDO.

El partido durará dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos máximo entre cada tiempo.

La duración del encuentro podrá prolongarse a fin de permitir la ejecución de un tiro penal o la ejecución de un tiro desde el segundo punto penal contra un equipo que ha cometido más de cinco faltas acumulables.

Todo equipo tiene derecho a **UN MINUTO DE TIEMPO MUERTO** en cada uno de los períodos, pudiendo pedir el mismo únicamente cuando el balón esté en su posesión y esté fuera de juego.

No habrá tiempos muertos en el tiempo suplementario, dado el caso. Si un equipo no solicitó su tiempo muerto en el primer tiempo, no podrá acumularlo para el segundo tiempo. El árbitro deberá reponer al final de cada periodo de juego el tiempo muerto solicitado.

No se suspenderá ningún partido por ninguna causa, a menos que el comité organizador lo considere prudente.

TIEMPO DE ESPERA.

Se exige un máximo de puntualidad en el inicio de cada partido y se dará un plazo no mayor de 15 minutos a partir de la hora programada para el juego, a fin de que los equipos puedan completarse y presentarse al terreno; todo encuentro se puede iniciar con un mínimo de 4 jugadores ; después o transcurridos los 15 minutos de espera, queda a discreción del otro equipo si espera más tiempo (5 minutos máximo), luego de los cuales el árbitro pitará en señal de finalizado el encuentro y el equipo que no se haya presentado con el mínimo de jugadores perderá por incomparecencia, TRES goles por cero, El árbitro otorgará un gol a cada jugador de tres que designe el capitán del equipo que ha ganado por incomparecencia y que estén presentes en la superficie de juego.

Si el árbitro observa que los equipos están con la cantidad mínima de jugadores y estos no se presentan en el terreno de juego, deberá llamarlos a participar e indicarles que pondrá en marcha su cronómetro en señal que el tiempo empieza a correr, ya que es responsabilidad de los equipos presentarse a la hora programada.

HORARIO: Los horarios de juego los definirá el comité organizador y no se podrán cambiar por ningún motivo.

REGLA No.8. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO.

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en que atacará en el primer tiempo. El otro equipo hará el saque de salida.

En el segundo tiempo los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta, realizando el saque de inicio el equipo que no lo hizo en el primer tiempo.

SAQUE DE SALIDA:

Es la forma de iniciar o reanudar el juego al comienzo del partido, tras haber marcado un gol. Al comienzo del segundo tiempo del partido, al comienzo de cada parte de un tiempo suplementario.

NO SE PUEDE ANOTAR UN GOL DIRECTAMENTE DE UN SAQUE DE SALIDA, a excepción que éste sea tocado por otro jugador antes de que cruce la línea de gol. Todos los jugadores deben encontrarse en su mitad de campo; solo podrá estar en el terreno adversario, quien ejecute el saque de salida.

Los jugadores adversarios al que ejecuta el saque deben de encontrarse al menos a CINCO metros hasta que el balón esté en juego.

El balón estará inmóvil en el punto central y entrará en juego al momento en que sea golpeado hacia delante o hacia atrás, después de haber recibido la señal del árbitro.

El ejecutor del saque no podrá tocar nuevamente el balón hasta que sea tocado o jugado por otro jugador, ya que en caso contrario será sancionado con un tiro libre indirecto en su contra.

EL BALÓN AL SUELO es la forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, siempre que el balón esté en juego y no haya traspasado cualquiera de las líneas que delimitan el terreno de juego. Uno de los árbitros dejará caer el balón en el lugar donde se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Si el balón es tocado antes de que toque el suelo, se repetirá el procedimiento.

REGLA No.9 BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego si:

- ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- Si el juego ha sido detenido por los árbitros.
- Si golpea el techo.
-

Estará en juego en todo otro momento, incluso si rebota en los postes o travesaño de la portería y permanece en el terreno de juego o rebota en cualquiera de los árbitros dentro de la superficie de juego.

REGLA No.10 GOL MARCADO.

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado completamente la línea de meta, entre los postes y debajo del travesaño, por tierra o por aire, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier jugador del bando atacante, incluido el guardameta, y siempre que el equipo anotador no haya cometido una falta previamente y sancionada por las Reglas de Juego.

El equipo que haya marcado más goles será el ganador.

Un gol no será válido si el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el balón intencionadamente con la mano o el brazo, desde su propia área penal, y es el último jugador que toca o juega el balón. Dado el caso, el partido se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.

Si ambos equipos marcan igual número de goles, deberán lanzarse tiros desde el punto de penal, hasta determinar a un ganador. Si un equipo tiene menos jugadores que el adversario, éste deberá designar al grupo de jugadores del equipo que participarán en la ejecución de dichos tiros, igualándolo en número al de los jugadores con que cuenta el equipo rival para el efecto.

El árbitro elegirá la meta donde se lanzarán los tiros de penal.

El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo, elegirá si lanza el primero o segundo tiro.

Cada equipo lanzará TRES TIROS, pero si antes de que se haya hecho, un equipo ha anotado más goles de los que el otro equipo pudiera anotar completando sus TRES tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.

Si al finalizar los TRES tiros, ambos equipos han anotado igual número de goles, estos deberán continuar hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros.

Todos los jugadores deberán permanecer en el centro del campo.

El guardameta compañero del ejecutante, deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal donde se realizan los tiros, a un costado del área de penal.

Cualquier jugador elegible, puede cambiar su puesto con el guardameta durante la ejecución de los tiros desde el punto de penal, previo aviso al árbitro y portar el uniforme que lo identifique como guardameta.

REGLA No.11

FUERA DE JUEGO.

En el fútbol 5 no existe el fuera de juego.

REGLA No.12 FALTAS E INCORRECCIONES.

Faltas sancionadas con un tiro libre directo

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

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
2. Poner una zancadilla a un adversario
3. Saltar sobre un adversario
4. Cargar sobre un adversario
5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
6. Empujar a un adversario.
7. Realizar una entrada contra un adversario

Se concederá asimismo un tiro libre directo a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres faltas:

8. Escupir a un adversario.
9. Hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándolo antes que al balón.
10. Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables.

Faltas sancionadas con un tiro penal:

Se concederá un tiro penal al equipo adversario si un jugador comete una de las diez faltas antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

Faltas sancionadas con un tiro libre indirecto:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones:

1. Controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos.
2. Tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario o que haya pasado el balón de la mitad de la superficie de juego del equipo adversario.
3. Toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
4. Toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión de los árbitros:

1. juega de forma peligrosa ante un adversario
2. obstaculiza el avance de un adversario
3. impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos
4. comete sobre un compañero una de las nueve infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario

5. lanzarse (BARRIDAS-ENTRADAS DESLIZANTES) en disputa del balón, sin tocar al adversario.
6. comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12 o en cualquier otra Regla, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador

Faltas acumulables

- son aquellas sancionadas con un tiro libre directo o tiro penal y mencionadas en la Regla 12
- en el informe del partido se registrarán las faltas acumulables de cada equipo en cada periodo
- los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar la ventaja, y siempre que un equipo no haya cometido anteriormente sus primeras cinco faltas acumulables, salvo que el equipo afectado por la falta haya tenido una oportunidad manifiesta de gol
- sí hay un tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario del partido

TIRO LIBRE DIRECTO A PARTIR DE LA SEXTA FALTA ACUMULABLE DE UN EQUIPO:

A partir de la sexta falta acumulable, el equipo infractor será sancionado con tiro libre directo, que podrá ser lanzado desde el lugar donde se cometió la infracción - si esta fue entre el lugar señalado como segundo punto penal y la línea de meta, fuera del área penal - o desde el punto señalado de DIEZ (10) metros, sin que el equipo adversario pueda colocar una barrera defensiva.

Todo tiro deberá de ser lanzado con la intención clara de marcar un gol.

Incorrecciones

Las incorrecciones se sancionarán con una amonestación o una expulsión.

Sanciones disciplinarias

La tarjeta amarilla se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido amonestado. La tarjeta roja se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido expulsado.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores o a los sustitutos. La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública únicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado. En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal a los jugadores y a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada. Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros, o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Incorrecciones sancionables con una amonestación

Un jugador será amonestado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- ser culpable de conducta antideportiva
- desaprobar con palabras o acciones
- infringir persistentemente las Reglas de Juego
- retardar la reanudación del juego
- no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda (jugadores defensores)
- entrar o reingresar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución
- abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros

Un sustituto será amonestado si comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- ser culpable de conducta antideportiva
- desaprobar con palabras o acciones
- retardar la reanudación del juego
- entrar en la superficie de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución
- impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol

Incorrecciones sancionables con una expulsión

Un jugador o un sustituto serán expulsados si comete una de las siguientes infracciones:

- ser culpable de juego brusco grave
- ser culpable de conducta violenta
- escupir a un adversario o a cualquier otra persona
- malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia a la meta contraria. (ESTA FALTA DEBE DE SER GRAVE, DE LO CONTRARIO LA SANCION DISCIPLINARIA SERA TARJETA AMARILLA)
- emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido

Un sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción:

- malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol, (ESTA FALTA DEBE DE SER GRAVE, DE LO CONTRARIO LA SANCION ES DISCIPLINARIA SERA TARJETA AMARILLA)

Un jugador o un sustituto expulsado deberá abandonar los alrededores de la superficie de juego y el área técnica.

El equipo que sufra la expulsión de un jugador podrá completar el número de jugadores únicamente cuando hayan transcurrido CINCO MINUTOS o antes si es que reciben un gol del adversario, tomando en cuenta las siguientes circunstancias:

Expulsión Simultánea:

- Si ambos equipos juegan con cuatro jugadores y se marca un gol ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.
- Si cinco jugadores se enfrentan a cuatro jugadores y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con cuatro jugadores.
- Si el equipo con inferioridad numérica marca un gol se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

REGLA No.13. TIROS LIBRES.

Los tiros libres son directos o indirectos.

En todos los tiros el balón debe estar detenido y el ejecutor no podrá tocarlo por segunda vez, hasta que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

Podrá conseguirse un gol de UN TIRO LIBRE DIRECTO.

El balón entra en la meta:

- Si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario

Solo se concederá un gol de un tiro libre indirecto, si el balón es tocado por otro jugador antes de que traspase la línea de meta entre los postes y el travesaño.

REGLA No.14. EL TIRO PENAL.

Se concederá un tiro de penal contra el equipo que comete dentro de su propia área de penal, una de las DIEZ (10) faltas mencionadas en la Regla No.12, mientras el balón esté en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro de penal.

El ejecutor del tiro de penal deberá estar plenamente identificado. y si el penal lo ejecuta otro compañero del jugador identificado, éste debe ser amonestado y se le sanciona un tiro libre indirecto en su contra.

El guardameta defensor deberá permanecer sobre la línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego, es decir hasta que haya sido tocado hacia delante.

El ejecutor del tiro no podrá volver a tocar el balón hasta que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

- Si un jugador del bando defensor infringe las reglas de juego:
- Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro.
- Si se marca un gol, no se repetirá el tiro.
- Si un jugador del bando que ejecuta el tiro infringe las reglas de juego:
- Si se marca un gol, el tiro deberá de repetirse.
- Si no se marca un gol, se detendrá el juego y se sancionará con un tiro libre indirecto en su contra.
- Si un jugador de cada equipo infringe las reglas de juego, se repite el tiro

REGLA No.15. SAQUE DE BANDA.

Es una forma de reanudar el juego.

No puede conseguirse un gol directamente de un saque de banda, a excepción que sea tocado por otro jugador antes de que ingrese a gol. Dado el caso, el partido se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.

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, o toca el techo.

Se lanzará al juego con el pie, el balón deberá estar sobre la línea de banda, o a una distancia no mayor de 25cm detrás de la línea (por fuera del terreno de juego) desde el punto por donde el balón abandonó el terreno, por un jugador del bando contrario al que tocó por última vez el balón.

Los jugadores adversarios se colocarán a una distancia no inferior a CINCO metros del balón lugar de la línea de banda en donde se ejecuta el saque

El jugador que hace el saque deberá de hacerlo dentro de los CUATRO (4) segundos posteriores a recibir el balón. No puede volver a jugar el balón hasta que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

REGLA No.16. SAQUE DE META.

Es una forma de reanudar el juego.

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

El balón será lanzado con las manos por el guardameta desde cualquier parte del área de meta.

Los adversarios deberán de permanecer fuera de dicha área. El guardameta no podrá volver a tocar o jugar el balón hasta que el balón haya sido tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo.

El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente más allá del área penal.

Si el balón no es lanzado fuera del área penal se repite el tiro.

Si el saque de meta no es ejecutado antes de CUATRO (4) segundos, se concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, a ejecutarse sobre la línea del área de meta en el lugar más próximo a donde estaba el balón.

Cuando el guardameta atrapa el balón en juego, podrá lanzarlo con las manos o pies a cualquier distancia y podrá con los pies conseguir un gol si el balón ingresa directamente a la portería adversaria, sin que antes haya sido tocado o jugado por otro jugador.

REGLA No.17. SAQUE DE ESQUINA.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, PERO ÚNICAMENTE CONTRA EL EQUIPO ADVERSARIO. Si lo anota directamente en su propia portería, el gol no es válido y se reanuda con un saque de esquina a favor del equipo adversario.

Se concederá un saque de esquina si el balón ha traspasado completamente la línea de meta ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del bando defensor y no se haya marcado un gol de acuerdo con las Reglas de Juego.

El balón deberá ser colocado en el interior del cuadrante de esquina más cercano al lugar por donde abandonó el terreno (si dicho cuadrante no está marcado, el balón deberá colocarse en la esquina del campo más cercana al lugar por donde abandonó el terreno de juego).

Será jugado con el pie por un jugador atacante y estará en juego al momento de ser tocado.

El ejecutor del saque no podrá volver a tocar el balón hasta que haya sido tocado o jugado por cualquier otro jugador.

Si el saque de esquina no se hace dentro de los cuatro segundos después de que el ejecutante ha recibido el balón, se concederá un saque de meta a favor del equipo defensor.

Si el balón no se encuentra dentro del cuadrante (si lo hay), el tiro deberá de repetirse.

SISTEMA DE COMPETENCIA COSTA RICA SUPER LIGA CLARO 2018

ETAPA 1. DEPARTAMENTAL

Participarán 80 equipos una sede, que estarán divididos en dos categorías.

40 equipos 2008-2009 (9-10 años)

40 equipos 2006-2007 (11-12 años)

FASE 1: CLASIFICACIÓN: Se establece hacer cuatro grupos de diez equipos para una etapa de clasificación, en la que jugarán todos contra todos en su respectivo grupo jugando un total de 9 partidos.

FASE 2: CUARTOS DE FINAL, POR GRUPO: Avanzan los ocho primeros lugares de cada grupo según tabla de posiciones correspondiente, jugando las llaves de la siguiente manera: primero contra octavo, segundo contra séptimo, tercero contra sexto, y cuarto contra quinto.

FASE 3: SEMIFINALES POR GRUPO: Se establece jugar una SEMIFINAL entre los equipos que hayan salido ganadores de la fase de cuartos de final: el equipo que haya ocupado la mejor posición en la tabla general contra el equipo que haya ocupado el lugar más bajo de la misma.

FASE 4: FINALES, POR GRUPO: Se disputará el tercer lugar y la final, de ambas categorías.

ETAPA 2. DEPARTAMENTAL

FASE 1: CLASIFICACIÓN: A esta fase avanza el campeón y sub campeón de cada grupo para ser un total de ocho equipos por categoría, los cuales estarán divididos en dos grupos de cuatro equipos, estos a su vez jugarán una etapa clasificatoria de tres partidos.

FASE 2: SEMIFINALES: Continúan en competencia las primeras posiciones de cada grupo para ser un total de cuatro equipos por categoría, se establece jugar una SEMIFINAL según posición en la tabla individual por grupo, primero del grupo a contra segundo grupo b, primero del grupo b contra segundo del grupo a.

FASE 3: FINALES: EL CAMPEON DEPARTAMENTAL será el equipo que resulte ganador en el enfrentamiento directo entre los dos que hayan salido vencedores en la etapa de semifinales, SUB CAMPEON DEPARTAMENTAL será aquel equipo que haya resultado

perdedor en el enfrentamiento directo entre los dos que hayan salido vencedores en la etapa de semifinales, TERCER LUGAR se jugara un partido entre los equipos que hayan perdido en la etapa de semifinales.

MAXIMO GOLEADOR: Se otorgará un trofeo al jugador que haya anotado más goles, durante toda la competencia esto se definirá hasta la etapa 2. SI DOS jugadores igualaran esta posición, se definirá con el jugador que avance más con su equipo.

PORTERIA MENOS VENCIDA: Se otorgará un trofeo al jugador que haya recibido menos goles en contra, durante toda la competencia esto se definirá hasta la etapa 2. SI DOS jugadores igualaran esta posición, se definirá con el jugador que avance más con su equipo

ETAPA 3. FINAL INTERNACIONAL (GUATEMALA)

Los campeones de cada uno de los países de ambas categorías serán trasladados a la Ciudad de Guatemala donde se llevará a cabo la gran FINAL INTERNACIONAL.

Serán los 6 campeones nacionales de ambas categorías, que a su vez se dividirán en dos grupos de tres equipos por sorteo, jugarán un mínimo de 2 partidos en ronda clasificatoria, accederán los dos primeros de cada grupo a semifinales. los equipos que resulten perdedores de las llaves de semifinales disputaran el juego por el tercer lugar, a su vez los ganadores de dichos partidos clasificaran para la gran final.

OBLIGACIONES

Obligaciones de los Equipos

1. Los equipos deberán estar en el campo de juego, por lo menos media hora antes de la hora señalada.
2. Cada equipo deberá tener dos (2) representantes (Representante y Entrenador) como únicos responsables en el terreno de juego, mismos que deberán aparecer en la ficha de inscripción del equipo.
3. Si un equipo o el cuerpo técnico inicia una riña general, la Organización se reserva el derecho de dictaminar la sanción a aplicar, la cual será inapelable.

Obligaciones de los Entrenadores y/o Representante Adjunto

- a. Conocer íntegramente mediante su lectura y proyectar a sus jugadores el Reglamento de la SUPER LIGA CLARO 2018
- b. Cumplir y hacer cumplir los estatutos del presente Reglamento.
- c. Ser la ÚNICA VIA de comunicación entre la Organización de SÚPER LIGA CLARO 2018 y el equipo, incluyendo a padres de familia.
- d. Presentar oportunamente la documentación requerida para el registro de su equipo representado, de lo contrario será el único responsable de la no participación del equipo.
- e. Reconocer en el campo de juego como máxima autoridad a árbitros y delegado de Región.
- f. Presentar sus protestas por escrito con nombre, firma, en los tiempos y condiciones que establece el presente Reglamento.
- g. El Representante del equipo tendrá las mismas obligaciones que el Entrenador.
- h. Mostrar absoluto respeto al árbitro y a la Organización, tanto para acatar sus decisiones como para respetar su persona.
- i. Serán responsables del control de los aficionados del equipo.
- j. Dirigirse de manera correcta tanto al árbitro como a los jugadores contrarios, entrenadores, porras y hacia a sus propios jugadores.
- k. Deberá entregar la documentación que el organizador requiera a efectos de verificar los datos de sus jugadores para verificar sus datos ante el Árbitro y/o Encargado de Región.
- l. Podrá ingresar al área técnica para dirigir a su equipo, mas no al terreno de juego.
- m. No retardar ya sea el inicio o el desarrollo del juego.
- n. Cumplir con las sanciones que se le impongan a sus jugadores de acuerdo al presente Reglamento.
- o. en el área técnica sólo podrán estar los jugadores sustitutos y dos miembros más debidamente inscritos.
- p. no podrá presentarse en cualquiera de los eventos relacionados con el torneo en estado de ebriedad o bajo efectos de drogas/sustancias psicotrópicas de cualquier tipo.
- q. Se debe hacer uso correcto de cualquier registro y no permitir el ingreso de cualquier jugador sin registro.

Obligaciones de los Jugadores

- a. Practicar y fomentar compañerismo y respeto entre los equipos.
- b. Guardar respeto y consideración a los entrenadores y auxiliares de la Organización y a la marca patrocinadora.
- c. Conservar sus uniformes en las mejores condiciones posibles.
- d. Evitar en todo momento la violencia.
- g. Acatar las disposiciones del Árbitro.

Por respeto a la marca CLARO, los Responsables de Equipo y Jugadores no podrán presentarse en las Jornadas de juego de Súper Liga Claro 2018 con vestimentas que contenga otras marcas.

Obligaciones de las Porras o Aficionados.

- Todo acompañante de jugador y/o aficionado al equipo que se presente al terreno de juego se considera porra.
- Mostrar absoluto respeto al Árbitro, Equipo contrario, Porra contraria, y la propia.
- Deberán hacer uso correcto de las instalaciones que visitan.
- Deberán demostrar absoluto respeto a los Directivos de Súper Liga Claro 2018 y a los equipos participantes
- No podrán acudir a la oficina de la Organización de Súper Liga Claro, en ningún caso, ya que para ello existen los Representantes de cada Equipo.
- El comité organizador se reserva el derecho de solicitar la salida de los aficionados de las instalaciones en caso de que considere que los mismos estén incumpliendo las normas de conducta y respeto que deben prevalecer en este tipo de eventos.
- Queda prohibido el ingreso de objetos punzo cortantes, armas de fuego y/o cualquier otro que pueda ser considerado por la organización como peligroso para los asistentes a cualquier encuentro deportivo de Súper Liga Claro 2018.

CONDUCTA DE PADRES DE FAMILIA O PORRAS.

Todo padre de familia y público deberá permanecer en el área de graderíos de su porra; no podrá permanecer dentro del campo, área técnica o porterías.

El árbitro podrá detener el juego hasta que el padre de familia o público vuelva al área antes mencionada. De lo contrario si el comportamiento del padre no es el correcto podrá ser expulsado del juego y el equipo será afectado con 1 punto menos en la tabla de posiciones general y será prohibido su ingreso mientras dure el Campeonato y a todas las instalaciones en donde se lleve a cabo el campeonato. Esta sanción será notificada por vía escrita, verbal o correo electrónico y entrará en vigor inmediatamente.

INSCRIPCIÓN DE JUGADORES.

Todo jugador podrá participar en el campeonato estando debidamente inscrito.

El jugador podrá ser inscrito en las fechas asignadas para cada región cumpliendo con los siguientes requisitos:

Certificación de nacimiento en original y copia. (Año en curso)

Una fotografía tamaño cédula reciente y legible.

Carta de compromiso y autorización padre de familia, encargado o tutor.

No habrá inscripciones extemporáneas de jugadores por ninguna causa.

CATEGORÍA 2008-2009 (9 - 10 AÑOS)

CATEGORÍA 2006-2007 (11 - 12 AÑOS)

Procedimientos de inscripción:

a. En Línea (por internet)

El link autorizado por el comité organizador de Súper Liga Claro para el proceso de inscripciones es: www.superligaclaro.com. El delegado deberá crear el perfil de cada jugador adjuntar fotos digitales en cada casilla de la ficha de juego.

b. Manual:

El representante deberá presentar ante el delegado correspondiente la papelería arriba descrita en la sede que para el efecto se designe.

El delegado revisará la papelería entregada por cada representante para verificar que las identidades y edades estén comprendidas dentro de las categorías de edad correspondientes.

Una vez verificados los datos el equipo quedará oficialmente inscrito.

Las fechas límite para la entrega de papelería y verificación de la misma deben consultarse en el cronograma elaborado por nuestra organización para el efecto.

Los representantes deberán presentar una copia de su documento personal oficial de identidad y adjuntarla a la papelería de su equipo.

Un jugador que esté correcta y reglamentariamente inscrito en el rango de edad correspondiente a determinada categoría específica de acuerdo con el Reglamento podrá, si así lo desea, participar también en una CATEGORÍA INMEDIATA SUPERIOR, pudiendo jugar en el mismo campeonato en ambas categorías al mismo tiempo. Se deja bajo la ESTRICTA RESPONSABILIDAD DE LOS PADRES DE FAMILIA la autorización para esta alternativa. Se deja establecido que ningún jugador podrá participar a la inversa, es decir, que si tiene según el Reglamento que estar en la categoría 2006-2007 (11-12 años), en ningún momento lo podrá hacer en la inmediata inferior 2008-2009 (9-10 años).

La inscripción de un jugador de la categoría inferior 2008-2009 (9-10 años) si podrá ser inscrito en la categoría 2006-2007 (11-12 años) llenando ambas papelerías de estos equipos.

Cada equipo debe llenar una ficha de inscripción con el nombre de los jugadores y el respectivo número que utilizará durante el campeonato, el cual deberá llevar una correlatividad del 1 al 10.

Ningún equipo podrá inscribir en su ficha a jugadores que estén inscritos en otros equipos en el mismo campeonato y que por lo menos hayan participado en un juego oficial del mismo. No habrá cambio o sustituciones de jugadores en la ficha por ningún motivo.

ARTICULO 21: FALTAS AFUERA DEL TERRENO DE JUEGO.

Todo jugador que cometa una falta afuera del terreno de juego y que sea reportada por el cuerpo arbitral como un incidente, será sancionado conforme a la gravedad de la misma; la junta disciplinaria juzgará lo acontecido.

ARTICULO 22: EXPULSIÓN POR AGRESIÓN FÍSICA.

Todo jugador, equipo, técnico o representante de equipo que intente agredir o consume el hecho contra un árbitro y/o representante de la institución será expulsado definitivamente de las instalaciones y no tendrá participación en ninguna de la sedes donde se lleve a cabo el Torneo, reservándose además la institución el derecho de admisión del sancionado a las instalaciones; si la junta disciplinaria le otorga habilitación a cualquiera de estas personas, estas deberán cancelar la multa impuesta por los daños ocasionados. Además, deberán de firmar una carta de compromiso de buen comportamiento.

ARTICULO 23: VISORES.

Todas las sedes en donde se lleve a cabo el campeonato cuentan con un Visor debidamente acreditado, quien será el encargado de informar a la Junta Disciplinaria de lo sucedido durante los partidos, para así poder comprobar lo escrito por los árbitros en las respectivas Actas de Juego. La TAREA DEL VISOR ES SIMPLEMENTE LA DE OBSERVAR E INFORMAR, NO TENIENDO DECISIÓN ALGUNA EN EL JUEGO.

ARTICULO.24. SANCIONES DISCIPLINARIAS Y ECONÓMICAS.

LA JUNTA DISCIPLINARIA aplicará las sanciones a jugadores, equipos, técnicos, público y cualquier otra persona, según lo reportado en las Actas de Juego del Árbitro, del reporte del Visor y de los Directivos de la Institución.

ARTICULO 25:

Toda medida o circunstancia no prevista en el presente reglamento se regulará por medio de circulares emitidas por el comité organizador o por la comisión disciplinaria, las cuales tendrán la misma observancia obligatoria.

ARTICULO 26:

Cualquier reclamo, protesta o solicitud administrativa se hará por escrito ante el comité organizador Super Liga Claro.

ARTICULO 27:

Queda terminantemente prohibido durante el desenvolvimiento del encuentro deportivo a espectadores y participantes el uso de cualquier tipo de bengalas, fuegos artificiales o cualquier otro tipo de material pirotécnico dentro de un radio de 200 metros alrededor del terreno de juego. Las indemnizaciones por los daños provocados por el eventual uso de estos elementos serán total responsabilidad de quien los haya utilizado. Queda a criterio de la organización del evento - comité organizador - la autorización o prohibición del ingreso de cualquier objeto (o persona) cuya utilización (o comportamiento) considere intimidatorio para los participantes en el evento.

OBSERVACIONES:

Ningún encuentro debe de quedar empatado, por lo que, si al terminar el tiempo estipulado existe empate, se deberá de lanzar tiros desde el punto penal hasta sacar a un equipo ganador.

FORMA DE OBTENER LOS PUNTOS en cualquier etapa del campeonato:

Tiempo regular 3 pts.

Ganado en penales 2 pts.

Perdido en penales 1 pts.

En los encuentros de OCTAVOS DE FINAL, CUARTOS DE FINAL, REPECHAJES, se definirán por desde el punto de penal.

En los encuentros de SEMIFINAL O FINAL, deberán de jugarse tiempos extras (3 minutos por tiempo) y si al final de estos el encuentro está empatado, se lanzarán tiros desde el punto de penal.

En el partido para definir el 3ro y 4to lugar en cualquier etapa del campeonato si quedaran empatados en tiempo regular se definirá directamente tiros desde el punto de penal. (No habrá tiempos extras).

TODO JUGADOR QUE NO ESTE INSCRITO AL MOMENTO DEL JUEGO, NO PODRÁ PARTICIPAR EN ÉL.

Esto podrá constatarse a través de la respectiva FICHA DE JUEGO, siendo responsabilidad del árbitro si esto se infringe.

Todo jugador deberá presentarse completamente uniformado, salvo que sea CUARTO O QUINTO jugador, pero deberá de salir del juego cuando se hayan presentado compañeros debidamente uniformados

ANEXOS

El comité organizador, para esclarecer cualquier duda o para una mejor claridad en todas las etapas de Clasificación de las diferentes categorías del Campeonato, establece lo siguiente:

CRITERIO DE DESEMPATE

Cuando dos equipos finalizada la fase de clasificación quedan igualados en puntos se decidirá al equipo que clasifica a la siguiente fase tomando en cuenta los siguientes criterios.

1RO. Mejor diferencia de goles: aquel equipo cuya resta de goles anotados menos goles recibidos sea mayor, será el equipo clasificado.

2DO. Si persistiera el empate tras considerar el criterio anterior, se tomará en cuenta LA CANTIDAD DE GOLES A FAVOR

3RO. DUELO DIRECTO (si existiera).

Si a pesar de todo lo descrito anteriormente existiere inconformidad se trasladará el caso al comité disciplinario para que sea éste el que tome decisión al respecto. si

dentro de todos los equipos que hayan ganado el derecho de disputar las siguientes fases o etapas existiere una situación similar a la descrita, deberá de procederse de la misma forma detallada anteriormente en estos anexos.