



REGLAMENTO OFICIAL

El presente reglamento constituye la parte operativa de las ligas de fútbol de “Juego de Pelota” (JdP), los lineamientos y principios contenidos en el mismo, serán aplicados en cualquier partido avalado por la administración de “Juego de Pelota” (JdP) o que se efectúe en las instalaciones de la misma organización.

1. OBLIGACIONES.

1.1. De los Equipos:

- 1.1.1. Realizar el pago de la inscripción y del torneo antes de iniciar el mismo.
- 1.1.2. Registrar oportunamente a un capitán o responsable y a los integrantes de su equipo.
- 1.1.3. Leer y procurar que todos los integrantes del equipo lean el reglamento de JdP.
- 1.1.4. Cumplir con todo lo dispuesto dentro del reglamento del torneo y disposiciones dictadas por JdP.
- 1.1.5. Respetar y cuidar las instalaciones de JdP.
- 1.1.6. Jugar respetando las reglas de juego, las decisiones de los árbitros y a los equipos rivales a fin de que el encuentro se desarrolle dentro de la mayor cordialidad y deportivismo.
- 1.1.7. Procurar por todos los medios a su alcance que durante la celebración de los juegos se mantenga el orden, corrección y limpieza en las instalaciones de JdP.
- 1.1.8. Esta prohibido ingresar alimentos, bebidas y/o animales a la cancha.
- 1.1.9. Esta prohibido fumar dentro y cerca de la cancha.
- 1.1.10. Informarle a los jugadores de su equipo que es responsabilidad de cada uno cualquier accidente, lesiones o fracturas que ocurran en el terreno de juego, ya que es considerado como riesgo deportivo.

1.2. De las Porras y público en general:

- 1.2.1. Respetar y cuidar las instalaciones de JdP.
- 1.2.2. No introducir bebidas alcohólicas, ni animales a las instalaciones de JdP.
- 1.2.3. Respetar al árbitro, a los jugadores y toda persona que asista a las instalaciones de JdP.
- 1.2.4. Observar los partidos desde las zonas designadas para ello.

1.3. Las instalaciones de JdP son propiedad privada, la administración de JdP se reserva el derecho de admisión y permanencia de cualquier persona en las mismas.

2. REGISTRO.

2.1. De equipo:

- 2.1.1. Realizar el pago de la inscripción en la administración de JdP.
- 2.1.2. Determinar el nombre del equipo, uniforme y al responsable del mismo.
- 2.1.3. JdP se reserva el derecho de admisión a cualquier equipo que haya sido sancionado en el pasado o que no cumpla con el perfil de los integrantes de la liga de JdP.

2.2. De jugadores:

- 2.2.1. Cada equipo estará integrado por un mínimo de 6 jugadores y un máximo de 14.

- 2.2.2. Cada equipo podrá designar y registrar a un entrenador quien será sujeto a los reglamentos y sanciones de JdP.
- 2.2.3. Entregar una copia de identificación oficial de cada jugador.
- 2.2.4. Tomarse una foto en las oficinas de JdP para el registro de juego.
- 2.2.5. Las altas y bajas de jugadores son ilimitadas, siempre y cuando no sobrepasen el máximo de integrantes.
- 2.2.6. No se podrá dar de alta a un jugador después de la jornada 8 de cada torneo
- 2.2.7. El registro de juego tiene vigencia solo por el torneo para el que fue expedido.
- 2.2.8. Ningún jugador podrá estar registrado en dos o más equipos pertenecientes al mismo torneo.
- 2.2.9. Todo jugador dado de alta y que alinee un partido, ya no se podrá cambiar de equipo hasta que concluya el torneo.
- 2.2.10. En caso de que un equipo o jugador olvide sus registros tendrá la obligación de presentar una lista con los nombres de los participantes del encuentro, junto con una identificación de cada uno de ellos, antes del inicio del mismo.
- 2.2.11. JdP se reserva el derecho de admisión a cualquier jugador que haya sido sancionado en el pasado o que no cumpla con el perfil de los integrantes de la liga de JdP.

3. UNIFORME.

- 3.1. De los jugadores de campo consistirá en camiseta y/o playera del mismo color, con número impreso legible en el dorsal, short y calcetas del mismo color que sus compañeros de equipo.
- 3.2. Los equipos tendrán hasta la jornada 4 para presentarse uniformados.
- 3.3. El equipo que no se presente uniformado después de la jornada 4, no se le asignarán los puntos obtenidos en ninguno de los de los partidos en donde no cumpla con el apartado 3.1.
- 3.4. Las playeras no podrán ser intercambiadas entre los jugadores de un mismo equipo.
- 3.5. En caso de que dos equipos tengan los mismos colores de uniforme, el árbitro determinará que equipo tendrá que utilizar casacas, bajo los siguientes criterios: 1.- Que los uniformes de todos los jugadores sean iguales. 2.-La antigüedad en los torneos de cada uno de los equipos.
- 3.6. Se jugará con zapatos tenis especiales para este tipo de superficies o de cualquier otra índole.
- 3.7. Está prohibido jugar con tacos de fútbol o de cualquier otra índole.
- 3.8. Está prohibido para los jugadores de campo jugar con pantalones de vestir o deportivos.
- 3.9. Del portero deberá usar suéter con número impreso en el dorsal, short o pantalón deportivo, con colores que lo distingan de los otros jugadores y de los árbitros. Podrá emplear rodilleras, guantes y espinilleras, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores o para el mismo. Cualquier jugador que sustituya al portero podrá usar un suéter sin número.
- 3.10. No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto que, a criterio del árbitro, sea peligroso para la práctica del deporte. (aretes, anillos, pulseras, relojes, yesos, etc.).
- 3.11. El uso de espinilleras queda a criterio del jugador bajo su propio riesgo.
- 3.12. El jugador que no cumpla con alguna de las disposiciones de este apartado, será retirado temporalmente del terreno de juego y solo podrá retornar a este, en el momento que el árbitro verifique su uniforme y que el balón no este en juego.

4. ARBITRO.

- 4.1. El árbitro es la máxima y única autoridad dentro del terreno de juego, en consecuencia los jugadores y cuerpos técnicos deberán acatar sus disposiciones sin discutir las, ni protestarlas.
- 4.2. La autoridad del árbitro principia al momento que entre al terreno de juego y no termina hasta que lo abandona.
- 4.3. La administración de JdP no tiene autoridad para alterar ninguna decisión que los árbitros tomen durante el transcurso del partido.

- 4.4. Los árbitros deberán ser respetados en el ejercicio de sus funciones, deben ser apoyados y protegidos salvaguardando su integridad física tanto dentro, como fuera del terreno de juego por parte de la porra, directivos, entrenadores y jugadores de los equipos.
- 4.5. Un árbitro deberá ser designado para dirigir cada partido. Será el responsable de sancionar y verificar que el partido transcurra dentro del marco que marca el reglamento de juego, sus decisiones serán definitivas, contando con poder discrecional para mantener el orden y la legalidad durante el encuentro.
- 4.6. Aplicará las reglas de juego, siempre y cuando esto no favorezca al equipo que cometió la falta.
- 4.7. A partir del momento que ingresa al terreno de juego, amonestará y mostrará tarjeta amarilla, a cualquier jugador que en su criterio sea culpable de una conducta que amerite dicha sanción.
- 4.8. Expulsará del partido y mostrará tarjeta roja a cualquier jugador, que en su criterio sea culpable de una conducta que amerite dicha sanción.
- 4.9. No permitirá que nadie, salvo los jugadores, penetre en el terreno de juego sin su autorización.
- 4.10. Tendrá poder para parar el juego cuando se cometan infracciones de las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente un partido, cuando lo estime necesario a causa de los elementos.
- 4.11. Realizará un reporte final de lo ocurrido durante cada uno de los partidos.
- 4.12. Cualquier observación y quejas sobre el comportamiento y decisiones de los árbitros se hará por escrito, a través del correo electrónico de JdP.

5. AUXILIAR DE CANCHA.

- 5.1. Su función es la de apoyar al árbitro en el cumplimiento del reglamento.
- 5.2. Verificar el registro y las alineaciones de los jugadores de cada equipo.
- 5.3. Controlar el cronómetro para el tiempo de partido, los goles y las faltas cometidas por cada equipo.
- 5.4. Tendrá poder discrecional para parar el juego cuando se cometan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente un partido, para sancionar con tarjetas a jugadores y cuerpo técnico.

6. PARTIDOS.

6.1. DURACIÓN

- 6.1.1. Los partidos tienen una duración de 40 minutos, divididos en dos periodos de 20 minutos de tiempo CORRIDO cada uno y un descanso al medio tiempo de 3 minutos.
- 6.1.2. El árbitro es la única autoridad para controlar el tiempo de juego y determinar la finalización del mismo, independientemente del reloj digital.
- 6.1.3. El árbitro podrá detener el tiempo de juego cuando exista un jugador lesionado dentro del campo, para que este pueda abandonarlo para ser atendido.
- 6.1.4. Dentro del minuto final del primero o segundo periodo, el árbitro tendrá la facultad de detener o agregar tiempo de juego, si considera que alguno de los equipos retarda deliberadamente el desarrollo ó la reanudación del partido, obteniendo con esto una ventaja.
- 6.1.5. Existe una tolerancia de cinco minutos después del horario asignado para el inicio del partido y para que los equipos se presenten en la cancha, jugándose el tiempo proporcional restante del horario, después de este tiempo el árbitro, en acuerdo con los capitanes de los equipos, dará por terminado el partido y el equipo que no se presentó completo perderá dicho partido por marcador de cinco a cero.
- 6.1.6. Si por acuerdo de los capitanes deciden esperar a que se complete el equipo afectado, podrá hacerse con un tiempo máximo de espera de 20 minutos después de la hora programada, jugándose el tiempo proporcional restante del horario designado.
- 6.1.7. En el caso de que equipos con horario fijo se enfrenten entre si, será el horario mas tarde el que se respete, para la programación del partido.

- 6.1.8. Todos los equipos en torneo están obligados al pago total de la cuota por partido (membresía, uso de cancha y arbitraje) estipulada por JdP sin importar que el partido no se juegue o se suspenda por cualquier causa.
- 6.1.9. Los partidos serán jugados por dos equipos compuestos cada uno por no más de 6 jugadores, debidamente uniformados, de los cuales uno jugará como guardameta. El mínimo de jugadores para el inicio y desarrollo de un partido es de cinco jugadores por equipo.
- 6.1.10. El equipo deberá presentar al árbitro, un balón del nº 4 en buen estado antes del inicio de cada partido, de no hacerlo se le restarán todos los puntos obtenidos en dicho partido.
- 6.1.11. El equipo que no se presente con el mínimo de jugadores para el desarrollo de un partido en dos jornadas seguidas o a tres acumulables en el mismo torneo, sin justificación, ni aviso, se le considerará como abandono de torneo y perderá su lugar en la liga, así como, se le sancionará conforme a las penas de este reglamento.
- 6.1.12. El equipo que no se presente con el mínimo de jugadores para el desarrollo de un partido en dos jornadas acumulables en el mismo torneo, sin justificación, ni aviso, se le sancionará con la pérdida de la posibilidad de calificar en dicho torneo, sin importar el lugar en la tabla general que ocupe.
- 6.1.13. El equipo deberá abandonar el terreno de juego inmediatamente después de finalizado su partido, para permitir el inicio del siguiente.
- 6.1.14. El arbitro podrá suspender un partido por:
- 6.1.14.1. Cuando las condiciones climatológicas a su criterio, no permitan el buen desarrollo del partido.
- 6.1.14.2. Por fallas de energía eléctrica.
- 6.1.14.3. Invasión de la cancha por personas ajenas a la misma.
- 6.1.14.4. Por agresión entre los jugadores de los equipos.
- 6.1.14.5. Por falta de garantías por parte de los equipos.
- 6.1.14.6. La programación para la repetición del partido dependerá del reporte del árbitro y será decisión únicamente de la Comisión de Disciplina y Reglamento de JdP.
- 6.1.15. La programación, cambio y suspensión de horarios, además de la calendarización de cada uno de los partidos y de cada uno de los torneos, es responsabilidad única de la administración de JdP.
- 6.1.16. Los equipos no podrán suspender o cambiar ningún horario o partido por ninguna razón, que haya sido programado por la administración de JdP.
- 6.1.17. Ningún equipo podrá iniciar y jugar el partido con menos de 5 jugadores.
- 6.1.18. No podrá ingresar a la cancha ningún jugador que no este debidamente uniformado y registrado en JdP.
- 6.1.19. El equipo podrá completar sus jugadores en cualquier momento antes de comenzar el segundo periodo.
- 6.1.20. Si ninguno de los dos equipos se presenta con el mínimo de jugadores a la cancha en el horario estipulado, el partido se suspende, con derrota para los dos equipos.
- 6.1.21. Cuando un equipo, durante el desarrollo del partido, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedara con 4 jugadores o menos sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido, con derrota para el equipo sancionado, con el resultado de cinco a cero.
- 6.1.22. Cuando los dos equipos durante el desarrollo del partido, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedará con 4 jugadores o menos sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido, con derrota para los dos equipos sancionados, con el resultado de cinco a cero.
- 6.1.23. Cuando un partido sea suspendido, por intento de agresión ó agresión entre los miembros de los dos equipos o por la falta de garantías suficientes para el buen desarrollo del

mismo, el árbitro dará por finalizado dicho partido, con derrota para los dos equipos sancionados, con el resultado de cinco a cero.

6.2. PUNTUACIÓN.

- 6.2.1. Al equipo ganador en tiempo regular se le asignarán 3 puntos y al perdedor 0 puntos.
- 6.2.2. En caso de empate en temporada regular y finales, el ganador se determinará por una serie de tiros penales (No aplica en partidos de práctica).
- 6.2.3. Al equipo ganador en serie de penales se le asignarán 2 puntos y al perdedor 1 punto.
- 6.2.4. Un equipo tendrá 48 horas para apelar un resultado, a través de una carta a JdP por medios electrónicos, cumplido este plazo, no se aceptará ninguna reclamación.
- 6.2.5. Las resoluciones de JdP son inapelables, irrevocables y obligatorias para todos los equipos.

6.3. SUSTITUCIONES.

- 6.3.1. Una vez comenzado el partido el número de sustituciones es ilimitado.
- 6.3.2. Los jugadores sustituidos pueden volver al juego cuantas veces consideren conveniente.
- 6.3.3. El jugador que entra al juego tendrá que hacerlo una vez que su compañero abandone el terreno de juego.
- 6.3.4. Solamente jugadores y entrenador registrados podrán hacer uso de las bancas a un lado del terreno de juego.
- 6.3.5. Todos los jugadores y entrenador tendrán que permanecer sentados o de pie en las bancas y en la zona delimitada para ello.
- 6.3.6. El guardameta puede ser sustituido, con la autorización previa del árbitro y cuando el balón no este en juego, cuantas veces consideren necesario.
- 6.3.7. En el caso de la definición por tiros penales, el guardameta puede ser sustituido antes de que se realice el primer tiro penal por cualquiera de los equipos.
- 6.3.8. Un sustituto queda sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea llamado o no para participar en el juego.

6.4. SAQUE INICIAL.

- 6.4.1. El juego comenzará con un saque inicial en el principio de cada periodo y después de cada anotación.
- 6.4.2. Este se realizará de la marca central de la media cancha, la elección del saque inicial se sorteará mediante una moneda.
- 6.4.3. Dada la señal del árbitro, el juego será iniciado por uno de los jugadores que pondrá en movimiento el balón con los pies, en la dirección que él crea mas favorable para su equipo, debiendo él mismo y los jugadores de su equipo, en ese momento, estar en su propio campo, los jugadores del equipo contrario deberán estar frente a él y fuera del círculo central.
- 6.4.4. Después de un gol, se realizará un saque inicial de igual forma, por el equipo contrario al que marco el tanto.
- 6.4.5. Después de un gol, el tiempo máximo para la ejecución del saque inicial, será de 15 segundos, debiendo estar todos los integrantes del equipo que lo ejecute en su propio campo y los jugadores del equipo contrario frente a él y fuera del círculo central. En caso de no hacerlo se sancionará una incorrección, con el cambio de posesión de balón, a favor del equipo que con esa acción resulte perjudicado.
- 6.4.6. Al inicio del segundo periodo, los equipos cambiarán de lado y se realizará un saque inicial de igual forma, por el equipo contrario al que lo realizó al comienzo del partido.

6.5. SAQUE DE BANDA.

- 6.5.1. Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, será puesto en juego lanzándolo desde el lugar exacto en que salió, por un jugador del equipo contrario del que tocó el balón en último lugar.
- 6.5.2. El jugador que hace el saque, tendrá que estar frente al campo de juego, detrás de la línea de banda, lanzando en un movimiento continuo, el balón por detrás y por encima de la cabeza, utilizando para ello las dos manos, sin despegar los pies del suelo al momento de la ejecución.

- 6.5.3. El balón estará en juego a partir de que fuese lanzado.
- 6.5.4. El tiempo máximo para la ejecución del saque de banda es de 5 segundos.
- 6.5.5. Cualquier falta en la ejecución del saque de banda se sancionará con el cambio de posesión del balón.
- 6.5.6. No podrá ser vuelto a jugar por el jugador que realice el saque hasta que otro jugador lo haya tocado o jugado.
- 6.5.7. El portero no puede tocar el balón con las manos después de un saque de banda realizado a él, por su propio compañero, en caso de hacerlo, se sancionará con tiro libre desde la zona indicada.
- 6.5.8. No podrá ganarse un GOL directamente de un saque de banda. Si el balón entra a la portería contraria después de un saque de banda, sin ser tocado por ningún jugador, cambiará de posesión y se sancionará saque de meta. Si el balón entrara a la propia portería, sin ser tocado por ningún jugador, se sancionará con tiro de esquina.

6.6. SAQUE DE META

- 6.6.1. Cuando el balón abandone en su totalidad, por aire o por tierra, la línea de meta, será puesto en juego por el portero o cualquier otro jugador, lanzándolo con el pie desde cualquier punto dentro del área penal y con el balón detenido.
- 6.6.2. El balón no podrá traspasar la línea de media cancha por aire, sin antes ser tocado por otro jugador. En tal caso se sancionará con un tiro libre desde 12 metros de la línea de meta.
- 6.6.3. El tiempo máximo de ejecución del saque de meta es de 5 segundos, de lo contrario se sancionará con el cambio de posesión y un tiro libre desde 12 metros de la línea de meta

6.7. TIRO DE ESQUINA.

- 6.7.1. Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte dentro de la portería, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugado en el último término por un jugador del equipo defensor, será puesto en juego con el pie, por un jugador del equipo atacante desde la esquina del terreno de juego más cercana al sitio por donde salió el balón.
- 6.7.2. Los jugadores del equipo contrario al que ejecuta el tiro de esquina tendrán que colocarse a 5 metros del balón antes de que éste esté en juego, el balón está en juego en el momento en el que es pateado, el jugador que ejecuta el tiro de esquina no podrá jugar de nuevo el balón sino después de que haya sido tocado o jugado por otro jugador.
- 6.7.3. El tiempo máximo para la ejecución del tiro de esquina es de 5 segundos, de lo contrario se sancionará con el cambio de posesión y un saque de meta.

6.8. GOL.

- 6.8.1. Se ganará un GOL cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero, sin que haya sido llevado, lanzado o intencionalmente golpeado con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante.
- 6.8.2. El portero podrá conseguir un GOL directamente con el saque que éste produzca con el pie, incluso en su propia portería.
- 6.8.3. Un GOL será nulo cuando:
 - 6.8.3.1. Sea originado de un saque de banda y en su trayectoria no sea tocado por otro jugador, incluso el portero.
 - 6.8.3.2. De un lanzamiento de una falta dentro del área penal propia y un jugador al reanudarla ingrese el balón sin ser tocado por otro, a su propia portería.
 - 6.8.3.3. De un saque de meta.
 - 6.8.3.4. Si el balón ingresa a la portería después de que el árbitro de por finalizado un periodo o el partido.

7. FALTAS E INCORRECCIONES.

- 7.1. Se concederá un tiro libre al equipo adversario en el lugar donde marque, si un jugador comete una de las siguientes faltas:

- 7.1.1. Dar o intentar dar una patada a un contrario.
 - 7.1.2. Derribar o intentar derribar a un contrario con cualquier parte del cuerpo.
 - 7.1.3. Saltar sobre un adversario.
 - 7.1.4. Cargar violenta o peligrosamente a un contrario.
 - 7.1.5. Cargar por detrás a un contrario.
 - 7.1.6. Sujetar o impedirle la acción con cualquier parte del brazo a un contrario.
 - 7.1.7. Empujar a un contrario.
 - 7.1.8. Jugar, golpear o lanzar el balón deliberadamente con las manos o cualquier parte del brazo (excepto el portero dentro de su área).
 - 7.1.9. Cargar contra el portero dentro de su área.
 - 7.1.10. Cargar legalmente (con el hombro) a un contrario, cuando el balón no está a distancia de juego.
 - 7.1.11. Cargar legalmente (con el hombro) a un contrario, empujándolo hacia la barda, piedras o periferia del terreno de juego, poniendo en riesgo su integridad física.
 - 7.1.12. Levantar la pierna en busca del balón a la altura del pecho.
 - 7.1.13. Jugar la pelota de forma estimada peligrosa para el árbitro.
 - 7.1.14. Esta prohibido barrerse con un jugador de por medio y el hacerlo será sancionado como falta.
- 7.2. Se concederá un tiro libre al equipo adversario en el lugar donde marque, si un jugador comete una de las siguientes incorrecciones:
- 7.2.1. Obstruir deliberadamente a un contrario, cuando el balón no está a distancia de juego.
 - 7.2.2. Siendo portero soltar el balón y volverlo a tomar con las manos antes de que un jugador del equipo contrario haya estado en contacto con el mismo.
 - 7.2.3. Siendo portero y tomar el balón con las manos, cuando éste proviene de un jugador del mismo equipo y ha sido jugado con los pies o de un saque de banda, meta o tiro de esquina.
 - 7.2.4. Siendo portero meter con los pies u otra parte del cuerpo el balón al área, para posteriormente tomarlo con las manos.
 - 7.2.5. Utilizar una táctica que al criterio del árbitro sea antideportiva.
- 7.3. Todas las infracciones antes mencionadas podrán ser sancionadas además con amonestación o expulsión a criterio del árbitro, según la gravedad de la misma.
- 7.4. En caso de aplicar la ley de la ventaja, el árbitro podrá disponer de 5 segundos para rectificarla, si aquella ventaja a su criterio, se perdiera.
- 7.5. Serán consideradas como faltas, sancionadas de igual manera y con tarjeta amarilla las siguientes acciones:
- 7.5.1. Cargar legalmente (con el hombro) a un contrario, empujándolo hacia la barda, piedras o periferia del terreno de juego, poniendo en riesgo su integridad física.
 - 7.5.2. Infringir en forma persistente las reglas de juego.
 - 7.5.3. Desaprobar con palabras o gestos las decisiones del árbitro o auxiliar de cancha.
 - 7.5.4. Si un jugador se incorpora a su equipo después de iniciado el partido sin avisarle al árbitro.
 - 7.5.5. Dirigirse al público o a la banca contraria para reclamar o discutir.
 - 7.5.6. Hacer tiempo deliberadamente.
 - 7.5.7. No permitir al contrario reanudar el juego obstruyendo el balón, después de que se solicito al árbitro la distancia de la barrera.
- 7.6. Serán consideradas como faltas, sancionadas de igual manera y con tarjeta roja las siguientes acciones:
- 7.6.1. Ser responsable de una conducta violenta hacia un jugador, entrenador o árbitro
 - 7.6.2. Ser responsable de juego brusco grave.
 - 7.6.3. Escupir a un contrario, entrenador o árbitro.
 - 7.6.4. Insultar, dirigirse soezmente o agredir a un árbitro.

- 7.6.5. Tomar, golpear o lanzar el balón con las manos o cualquier parte del brazo, con la intención de evitar un GOL.(excepto el portero dentro de su área)
- 7.6.6. Barrerse a un contrario por detrás, con poca o ninguna posibilidad de jugar el balón.
- 7.6.7. Cometer una falta con la clara intención de evitar una oportunidad manifiesta de GOL.
- 7.6.8. Replicar con gestos o palabras a cualquier agresión recibida.
- 7.7. Se sancionará con tarjeta amarilla o roja al capitán del equipo, cuando algún integrante de la porra, insulte, agrede al árbitro o a algún jugador del equipo contrario.
- 7.8. Se sancionará con tarjeta amarilla o roja al jugador que ingrese al terreno de juego, sin autorización del árbitro.
- 7.9. Se sancionará con tarjeta amarilla o roja al capitán del equipo, cuando algún integrante de la porra, ingrese al terreno de juego, sin autorización del árbitro.
- 7.10. Si un jugador o más, se presenta con aliento alcohólico o estado de ebriedad, será expulsado del terreno de juego, sin participar en el encuentro, con la sanción correspondiente.

8. TIRO PENAL

- 8.1. Si un jugador comete una falta enlistada en el capítulo 7.1 dentro del área penal, será castigado con un tiro penal.
- 8.2. El tiro penal se efectuará desde el punto de penal en la línea del área, antes de que se ejecute todos los jugadores, a excepción del que va a cobrar el penal y el portero contrario, deberán colocarse a una distancia de 5 metros del punto penal y no podrán acercarse hasta que el balón haya sido puesto en juego.
- 8.3. El portero deberá permanecer estático o en movimiento sobre su propia línea de meta hasta que el balón esté en juego.
- 8.4. El balón estará en juego, una vez que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia y no podrá ser vuelto a tocar por el ejecutor hasta después de que haya sido tocado o jugado por otro jugador.
- 8.5. Podrá marcarse un GOL directamente de un tiro penal.
- 8.6. Cuando un penal se ejecuta, no se anulará el GOL si antes de pasar por lo postes y debajo del larguero, el balón toca uno o ambos postes, el larguero, al portero o una combinación de estos factores.
- 8.7. Para toda falta a la regla cometida por un integrante del equipo defensor, se repetirá el cobro si no se ha marcado el GOL en el intento.
- 8.8. Para toda falta cometida por el equipo atacante, que no sea el mismo que ejecuta el tiro penal, se repetirá el cobro si se ha marcado el GOL en el intento.
- 8.9. Para toda falta cometida por el ejecutor del tiro penal después de poner en juego el balón se sancionará con un tiro libre al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.
- 8.10. El tiro penal es la única sanción que debe ser ejecutada por el equipo afectado, aun cuando el partido haya finalizado.

9. ACUMULACIÓN DE FALTAS

- 9.1. Cuando un equipo acumula 6 faltas en el transcurso del partido, es sancionado con un tiro penal, a partir de ese momento la acumulación de 3 faltas será sancionada con otro tiro penal.
- 9.2. Serán consideradas como acumulativas todas las faltas mencionadas en capítulo 7.1 y 7.5 a excepción de las faltas que por su naturaleza tengan como sanción el cobro de un tiro penal, de ser así se castigará al equipo con el cobro de un solo tiro penal y no se le acumulará la falta.
- 9.3. Cuando ocurra la quinta falta de un equipo, el árbitro indicará al equipo infractor esta circunstancia mediante un aviso verbal.

10. PENAS Y SANCIONES.

- 10.1. Cuando un jugador comete una falta que amerite un reporte arbitral, dicho reporte se turnará a la Comisión Disciplinaria, las resoluciones que dicte esta comisión serán irrevocables e inapelables.
- 10.2. Es responsabilidad de los equipos informarse de las sanciones de sus jugadores en las oficinas de JdP.
- 10.3. Las sanciones de los jugadores serán resueltas dos días antes del próximo partido del equipo que integren.
- 10.4. Todas las sanciones aplicadas por JdP son inapelables e inalterables.
- 10.5. La expulsión de un partido por juego brusco o conducta violenta será sancionada con dos juegos de suspensión para el jugador infractor.
- 10.6. La expulsión por insultos o burlas al árbitro o a un jugador, será sancionada con dos juegos de suspensión para el jugador infractor, sin importar que esto ocurra antes del inicio o después del término del partido.
- 10.7. Si un jugador o entrenador insulta, se burle o riña de palabra con un miembro de otro equipo o con el público en general al término del partido será sancionado con dos partidos de suspensión para el jugador infractor.
- 10.8. Si un jugador o entrenador insulta o riña de palabra con un miembro de JdP será sancionado con la expulsión definitiva de JdP para dicho jugador.
- 10.9. Si existe un intento de agresión física a un miembro de JdP por parte de un jugador será sancionado con la expulsión definitiva de JdP para todo el equipo.
- 10.10. Si existe un intento de agresión física a un jugador, entrenador, un arbitro o al público en general, al inicio, durante o final del partido será sancionada con la suspensión de cinco partidos para el jugador infractor.
- 10.11. Si existe una agresión física hacia un jugador, entrenador, un arbitro o al público en general, al inicio, durante o final del partido será sancionada con la expulsión definitiva de JdP para el jugador infractor.
- 10.12. Si más de un integrante de un equipo, inicia o participa en un riña o pelea dentro de las instalaciones de JdP, será sancionado con la expulsión definitiva de JdP para todo el equipo.
- 10.13. Si la porra o familiar de un integrante del equipo, inicia o participa en una riña o pelea dentro de las instalaciones de JdP, será sancionado con la expulsión definitiva de JdP para todo el equipo.
- 10.14. Si la porra o familiar de un integrante del equipo, insulta, se burla, provoca o intente agredir a un jugador, entrenador, un árbitro o al público en general será sancionado con la suspensión de cuatro partidos para el capitán o responsable del equipo.
- 10.15. Escupir a un jugador, entrenador o árbitro será sancionado con la expulsión definitiva de JdP para el jugador responsable.
- 10.16. Si un equipo se rehúsa a identificar a uno de sus miembros, da un nombre o registro equivocado de un jugador reportado por el árbitro será sancionado el capitán o responsable del mismo con la pena correspondiente al reporte del árbitro.
- 10.17. Todas las sanciones son acumulativas, es decir, un jugador, un equipo o ambos, puede recibir la suma de las sanciones resultantes del reporte del árbitro.
- 10.18. La reincidencia de cualquiera de las conductas mencionadas en el capítulo 10.4 al 10.8 será sancionada con el doble de la pena correspondiente.
- 10.19. En caso de expulsión definitiva o abandono del equipo:
 - 10.19.1. Si el equipo realizó el pago total del torneo con anticipación, JdP solo reembolsará hasta un máximo del 50% del costo total del torneo si ésta ocurriera antes de que se jugara la mitad del torneo, de no ser así se reembolsará el 50% del costo por partido no jugado.
 - 10.19.2. JdP no reembolsará el costo de la inscripción, compra de horario, ni los pagos parciales de membresía, uso de cancha y arbitraje.
- 10.20. Se declara que un equipo a perdido el partido oficial correspondiente, sin importar el resultado del mismo cuando:

- 10.20.1. El capitán del equipo se rehúse a la identificación de sus jugadores o proporcione datos distintos a los verdaderos a petición del árbitro.
- 10.20.2. El equipo se niegue a acatar las decisiones del árbitro y que ésta actitud origine la suspensión definitiva del partido.
- 10.20.3. El equipo cuyo jugador, familiar o porra sea reportado como responsable por cualquier causa de la suspensión definitiva del partido.
- 10.20.4. El equipo que alinee un jugador en forma ilícita, considerándose ilegal alinear a un jugador cuando:
 - 10.20.4.1. El registro de juego haya sido alterado.
 - 10.20.4.2. Se encuentre registrado en 2 o mas equipos de un mismo torneo.
 - 10.20.4.3. Esté cumpliendo una suspensión.
 - 10.20.4.4. Alinee con el registro de otro jugador.
 - 10.20.4.5. En su registro existan datos distintos a los verdaderos.
- 10.20.5. Cuando abandone por cualquier causa el terreno de juego sin la autorización del árbitro.
- 10.20.6. Cuando se presente en el terreno de juego con menos de 5 jugadores.
- 10.20.7. Cuando no se presente en el terreno de juego debidamente uniformado y a la hora estipulada en el calendario de juego.
- 10.20.8. Cuando un equipo no se presente en el terreno de juego debidamente uniformado y a la hora estipulada en el calendario de juego, será sancionado con una multa de \$350.00 (Trescientos cincuenta pesos), que tendrá que cubrir en un plazo no mayor a 72 hrs.
- 10.20.9. Cuando el equipo no cumpla con todas sus obligaciones económicas, multas o adeudos, ante la administración de JdP.
- 10.20.10. La administración de JdP podrá suspender la programación y realización de un partido donde uno de los equipos participantes tenga adeudos con la misma.
- 10.20.11. En todos los casos anteriores el equipo afectado perderá el partido, con el marcador de cinco a cero, si éste, al momento de la suspensión va perdiendo por una mayor diferencia, se respetará el marcador que se asiente en el reporte arbitral.
- 10.21. Todos los jugadores, entrenadores, porras o asistentes a las instalaciones JdP, son sujetos de responsabilidad civil y penal de acuerdo a las leyes vigentes en el D.F., en caso de daños a terceros o a propiedad ajena.

11. TODOS LOS PUNTOS NO PREVISTOS EN EL PRESENTE REGLAMENTO SERÁN RESUELTOS Y SANCIONADOS POR JdP CON CARÁCTER DE IRREVOCABLES E INAPELABLES.