

Reglamento Loyal ® Fútbol 5

Este reglamento se cumplirá estrictamente y cualquier situación no contemplada en el mismo, será resuelta por el tribunal de disciplina, cuyo fallo será inapelable. En caso de una modificación, debe ser aprobada por ambos capitanes que disputarán el partido.

La organización se reserva el derecho de admisión y permanencia. Solo podrán vivir de esta sana y seria competencia, equipos seleccionados por su buena conducta y responsabilidad.

1. **Equipos:**

- a. Cada uno estará compuesto por cinco jugadores, de los cuales uno de ellos debe ser identificado como el guardameta y con un máximo de cuatro suplentes.
- b. Para poder dar comienzo al encuentro debe tener como mínimo cuatro jugadores firmados correctamente o más.
- c. En caso de inferioridad numérica (tres o menos jugadores) ya sea por expulsión o lesiones, se dará por perdido cuatro a cero salvo que la diferencia de juego, sea mayor.
- d. Cada jugador debe firmar la planilla antes de jugar exhibiendo su DNI, en caso de hacerlo después del partido o haber puesto mal su número, recibirá una tarjeta amarilla (disciplinaria, no acumulable en el partido). Al empezar el segundo tiempo ninguno podrá firmar. Si se comprueba una falsa identidad o jugador mal incluido, el equipo perderá los puntos.
- e. Uso de remeras o pecheras enumeradas que identifiquen al equipo, si se desea alquilar las de la liga, tendrá un valor de \$30 cada una. En caso de que haya dos equipos con remeras similares, se darán pecheras de manera gratuita al equipo con menos cantidad de jugadores, de ser igual, será por sorteo.
- f. No habrá tiempo de espera. En caso de que un equipo no haya firmado cuatro jugadores como mínimo, a la hora pautada del encuentro, el equipo rival podrá pedir los puntos ganando el encuentro por tres a cero. Estos goles serán anónimos. Tendrían que pagar ambos equipos el partido.
En caso de que exista una ausencia o demora mayor a 10 min, perderá el depósito total (valor dos partidos) y el equipo que cumplió en tiempo y forma, no tendrá que abonarlo.
- g. El tribunal de Disciplina descalifica a cualquier jugador o equipo que atenta contra la paz del evento. Dentro o fuera de la cancha. Intente o agrede físicamente a un rival, miembro del cuerpo

arbitral o a un miembro del staff automáticamente quedará fuera de la competencia.

Situación "A": Si esto compromete solo a uno o dos jugadores estos serán expulsados de la competencia y del establecimiento.

Situación "B": Si este tipo de conducta fuese adoptada por tres o más miembros de un mismo equipo, el tribunal expulsará al equipo.

Las conductas antideportivas pueden influir en la continuidad de todas las competencias de Loyal, tanto locales como nacionales y mundiales.

- h. No se podrá jugar e ingresar con gorras, aros, relojes y botines de fútbol 11.
Se recomienda la utilización de medias largas y canilleras (optativo).
- i. Si un equipo es de otra localidad, ante un fin de semana largo, puede postergar su partido, siempre y cuando avise con más de 6 días de anticipación y muestre 4 o más DNI indicando su lugar de residencia.
- j. Si un equipo tiene 4 o más jugadores con COVID, presentando los test positivos, se podrá postergar el partido, con día y horario a combinar entre los equipos.

2. **Duración:**

- a. Tendrá una duración de 50 (cincuenta) minutos cronometrados, divididos en dos periodos iguales de 25 (veinticinco) minutos con un breve descanso.
- b. No habrá tiempo de descuento, el cronómetro será detenido solo a criterio del árbitro si ve que ocurre algún hecho que precise la detención del mismo

3. **Arquero:**

- a. El arquero debe poseer una camiseta de color distinto a los demás jugadores de campo de su equipo y distinta a la camiseta de su equipo rival.
- b. Para realizar el saque de arco, el arquero debe tomar la pelota con sus manos y dirigirse hacia su área, donde procederá a sacar, dentro de la misma.
- c. Podrá sacar y jugar con la mano, siempre y cuando la pelota pique dentro de su propia mitad de cancha. Si pica después, se sancionará con un saque lateral para el equipo contrario desde mitad de cancha de alguna de las 2 líneas laterales.
- d. Podrá sacar con el pie, siempre y cuando la pelota la haya apoyado en el piso fuera del área. No podrá pegarle de aire.

- e. Una vez que el arquero ponga la pelota en el piso, se considerará que está en juego la pelota y no podrá volver a tomarla con la mano. En caso de hacerlo, se sancionará un tiro libre indirecto sobre el área.
- f. Pase atrás intencional hacia el arquero, sea en jugada o lateral, y éste la toma con la mano, se cobrará tiro libre indirecto.

4. **Saque Inicial:**

- a. Saque inicial se realizará con la pelota en el punto central de la cancha. El jugador ejecutante podrá realizar un pase hacia atrás o hacia adelante indistintamente. (No es necesario que tengan que tocar la pelota 2 jugadores del mismo equipo).
- b. El resto de los jugadores de su equipo tendrán que estar por detrás de su mitad de cancha hasta que el ejecutante realice el saque inicial.
- c. Si dispara directamente al arco contrario, el gol será convalidado.
- d. Para realizar el saque, deberá esperar que el árbitro de la orden.

5. **Saque lateral:**

- a. Los laterales se realizan con el pie desde el punto en donde sale la pelota.
- b. Para realizarlo, la pelota deberá estar quieta sobre la línea. En caso de realizarlo en movimiento o fuera de línea, se sancionará como mal sacado, por lo tanto, se sacará el otro equipo.
- c. Los jugadores deberán ubicarse a una distancia de más de 2 mts del ejecutante.
- d. El ejecutante tiene derecho a pedir la distancia del contrario para realizar el saque. En caso de que el árbitro pida la distancia al defensor reiteradamente y esta no se cumpla, se sancionará con tarjeta amarilla.

6. **Cambios:**

- a. Cada equipo podrá efectuar cambios y sustituciones de manera ilimitado, estando el juego interrumpido y previo aviso al árbitro. Una vez avisado al árbitro, si éste lo autoriza, se realiza el cambio. En caso de realizar un cambio sin previo aviso, se sancionará con tarjeta amarilla al jugador que ingresó.
- b. El jugador expulsado con tarjeta roja durante el juego no podrá ser sustituido.

- c. El jugador que reciba tarjeta azul tendrá que salir obligatoriamente y no podrá ingresar nuevamente. Puede recibir una tarjeta roja luego de recibir la azul, tras insultar o realizar un acto antideportivo siempre y cuando se encuentre dentro de la cancha, por lo tanto, el equipo quedará con un jugador menos.

7. **Sanciones disciplinarias:**

- a. Tarjeta amarilla: Amonestación. Se sanciona cuando un jugador comete una falta grave pero no lo suficientemente como para merecer expulsión. Dos tarjetas amarillas llevarán a una tarjeta roja o azul, según criterio del árbitro. Acumulación: a la quinta amarilla, una fecha de suspensión (no se limpian en ninguna instancia).
- b. Tarjeta azul: Cambio obligatorio (equivalencia a dos amarillas): Deberá ser sustituido obligatoriamente y no podrá volver a ingresar en el partido. En caso de no tener sustituciones, la tarjeta azul tendrá el mismo valor que una tarjeta roja, ya que no podrá ingresar ningún jugador y quedarán con 1 menos. Si se encuentra dentro de la cancha y realiza una actitud antideportiva o insulto, puede recibir la roja y quedar también con un jugador menos.
- c. Tarjeta roja: Expulsión. El jugador expulsado no podrá ingresar nuevamente, dejando a su equipo con 1 menos. Y tendrá mínimo 2 fechas de sanción hasta una eliminación permanente.

8. **Tiro libre:**

Tiro libre Indirecto:

- a. Cuando un jugador rival realiza retención del balón.
- b. Cuando un jugador rival realiza una jugada peligrosa.
- c. Está en su derecho pedir la distancia de la barrera (3mts.) para realizar el tiro libre. En caso de realizarlo en forma rápida y que un jugador rival se interponga, dentro de esos 3 metros, en la trayectoria del balón, se realizará nuevamente el cobro de la falta. Si se reitera esta acción, se sancionará con amarilla al jugador del equipo rival.
- d. Si la pelota ingresa al arco rival sin que nadie la toque, se cobrará saque de arco para el equipo rival.

Tiro libre directo:

- e. Cuando se realice una falta física o golpee en su mano. (tomar de la camiseta o del cuerpo a un rival, golpear intencionalmente a un rival)

- f. El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.
- g. Deberá esperar la orden del árbitro.
- h. Está en su derecho pedir la distancia de la barrera (3mts.) para realizar el tiro libre. Y el equipo defensor tiene el derecho de armar su barrera previamente al cobro del tiro libre.

9. **Penales:**

- a. Se disparará desde el punto penal y sin distancia. El pie debe estar apoyado al lado de la pelota y no puede amagar.
- b. El arquero tendrá que estar parado sobre la línea.
- c. Cuando se realicen Play Off, que ante un empate se ejecutarán penales, no podrán ingresar a la cancha los suplentes. Solo patean los jugadores en cancha y en el mismo orden de lanzamiento, 3 cada equipo y en caso de igualdad, muerte súbita.
- d. En caso de que uno de los equipos termine con cuatro jugadores, el equipo rival deberá excluir a un jugador de la lista para equiparar.

10. **Tribunal de disciplina:**

Todo descargo que se quiera realizar será mediante el delegado del equipo hacia el tribunal de disciplina, este mismo se encuentra integrado por los organizadores, coordinador de árbitros, jefe de seguridad y abogado. Debe ser enviado de manera escrita al correo torneosloyal@gmail.com o en el libro de ACTAS que se encuentra en el complejo. En caso de que ocurra un hecho no contemplado en éste, el tribunal podrá acudir a lo establecido para situaciones análogas en el reglamento oficial FIFA. Si otros miembros del equipo molestan a integrantes de la organización puede ser sancionado tanto el equipo, como el capitán.

¡MUCHAS GRACIAS POR SU ATENCIÓN! DISFRUTEMOS DE ESTA SANA Y SERIA COMPETENCIA #JUGAMOSLIMPIO

ATTE. COORDINACION ARBITRAL LOYAL