



CITYFUT

Reglamento 2024

FÚTBOL 5

www.CITYFUT.com



REGLAS DE JUEGO

Art. 1. En caso de ser Liga Corporativa. Los equipos deben de representar a una razón social o marca (liga 100% empresarial).

Art. 2. Todo equipo tiene que iniciar máximo con 5 jugadores y mínimo con 4, pudiéndose incorporar en cualquier momento el resto de los jugadores.

Art. 3. En caso de no reunir los requisitos que se estipulan en el Art. 2, el equipo tiene derecho a 5 minutos de tolerancia descontables del tiempo de juego. Una vez transcurrido el tiempo de tolerancia sin poder completarse, el equipo pierde su partido por default (5-0) sin acreditar los goles a ningún jugador en específico.

Art. 4. Un jugador no puede participar en 2 equipos a la vez dentro del mismo torneo.

Art. 5. De acuerdo al número de equipos participantes, el Comité Organizador determina el sistema de competencia. Este mismo se entrega al inicio del torneo.

Art. 6. Solo en fase final, en caso de empate, al término del tiempo regular, se llevan a cabo 3 tiros penales por equipo. De persistir el empate, se continua a muerte súbita.

Los únicos jugadores que pueden participar en la tanda de penales y en la muerte súbita, son los que terminen el encuentro en su tiempo regular.

REGISTRO

Art. 7. Todos los integrantes del equipo deben estar registrados desde la jornada 1, quien no esté registrado en el portal no puede participar.

Art. 8. Cada una de las fotos de los integrantes debe corresponder a su persona, los jugadores que no aparezcan registrados correctamente en el portal no pueden participar. No se permite acuerdo entre equipos para intentar evitar esta sanción.

Art. 9. Como parte del registro, todo jugador debe firmar una carta responsiva antes de jugar su primer partido, el negarse a firmarla, es motivo de impedirle participar en los torneos de CITYFUT.

Art. 10. La última fecha para hacer modificaciones en las plantillas es una jornada antes del inicio de la fase final del torneo.

EQUIPAMIENTO

Art. 11. Todos los jugadores deben portar playera idéntica con número, short y calcetas del mismo color. Está prohibido el intercambio de playeras.

El equipo debe cumplir con lo anterior de manera obligatoria teniendo como límite 3 jornadas a partir de su primer partido.

Art. 12. Las espinilleras deben estar cubiertas completamente por las medias, estar hechas de un material apropiado (poliuretano o un material similar) debiendo procurar un grado razonable de protección.

Art. 13. Los jugadores que incumplan con el art. 11 no pueden participar en esa jornada. Después de esto se resta un punto por cada jornada al equipo que alinee a algún jugador que no cumpla con lo anteriormente establecido.

Art. 14. Se permiten únicamente los siguientes calzados: tenis diseñado para pasto sintético o tenis de suela lisa. Se prohíbe estrictamente el uso de zapatos con tachones (soccer, americano, rugby, etc.)

Art. 15. Se prohíbe usar pulseras, collares, reloj, aretes y/o cualquier tipo de accesorios que represente un riesgo.

Art. 16. El portero debe emplear colores que lo distingan de los otros jugadores; tiene permitido usar short o pants.

TERRENO DE JUEGO

Art. 17. Cada partido tiene una duración de 2 tiempos de 20 minutos cada uno, con 2 minutos de descanso a medio tiempo y 2 minutos para cambio de equipos. El tiempo de tolerancia es de 5 minutos, el mismo se descuenta del tiempo de juego.

Art. 18. El tiempo del cronómetro se detiene únicamente si el árbitro lo considera pertinente, en caso de lesión y/o con intervención paramédica.

Art. 19. La barrera debe colocarse a 5 metros de distancia y no hay límite de jugadores en la barrera.

Art. 20. Las barridas son consideradas como faltas, así como las acciones en las que algún jugador dispute o intente disputar el balón estando en el suelo exceptuando las del portero dentro de su propia área.

Art. 21. Impulsar a un jugador sobre la barda y de la barda hacia atrás tomando ventaja de esta es sancionado como una falta.

Art. 22. Las faltas se borran en el medio tiempo y comienzan de cero para la segunda parte.

Art. 23. Las sustituciones deben hacerse de manera correcta, esperando que salga el jugador de cambio, de lo contrario el jugador que ingrese es sancionado con tarjeta amarilla.

SAQUES

Art. 24. El saque inicial, así como todas las reanudaciones después de un tanto marcado, debe ser dirigido obligatoriamente a un compañero, quedando prohibido el disparo directo a portería.

Art. 25. Si el balón toca la malla lateral o la red de arriba (cielo), se realiza un saque lateral. Se juega con el pie, al lado de la barda donde el balón salió. El saque lateral es indirecto, no es válido el tanto marcado si no es tocado por algún otro jugador después de ser cobrado.



Art. 26. Si el balón toca la red en la línea de fondo, es decir detrás de las porterías se considera lo siguiente:

- Si el defensa o portero es el último en tocar el balón, el juego se reanuda con un tiro de esquina, en las laterales del campo a la altura de media cancha, para el equipo que atacaba
- Si el delantero es el último en tocar el balón, el portero lo recupera para reanudar en saque de meta. El saque de meta es con la mano y el balón no puede pasar la línea de media cancha sin que bote o haya previamente un contacto.

TIRO LIBRE

Art. 27. La disputa del balón sobre las bardas no está autorizada, se sanciona con un tiro libre directo y se cobra donde se marcó la falta, pudiendo ser sancionado con tarjeta amarilla en caso de que el árbitro lo considere pertinente.

Art. 28. Si el jugador que tiene la posesión del balón solicita distancia, la barrera del equipo que defiende se coloca a 5 metros del balón y el juego puede reanudar hasta que el árbitro lo indique.

Art. 29. El equipo infractor no tiene derecho a retardar la reanudación del juego.

TIRO PENAL

Art. 30. Se realiza con el pie de apoyo a un costado del balón, ubicándose en la línea del área penal. Sin derecho de recuperar el balón después de ser cobrado.

Art. 31. Los jugadores restantes se sitúan a 3 metros del punto penal teniendo posibilidad de disputar por el balón de haber rebote.

Art. 32. Si durante el tiempo regular se sanciona un tiro penal, este debe ser cobrado, sin importar que el cronometro llegue a ceros, no se tiene oportunidad de algún remate o segunda jugada después del cobro.

Art. 33. Las causales de penales son:

- Por cometer una falta dentro de su propia área
- Por faltas acumulativas: si se acumulan 6 faltas de un mismo equipo se concede un tiro penal al equipo rival. A partir de ahí cada falta es sancionada de la misma forma

INCORRECCIONES DE JUEGO

Art. 34. Cada vez que algún equipo comete una incorrección de juego, se sanciona con un saque lateral a media cancha.

Se toma como una incorrección si algún equipo o jugador comete alguna de las siguientes acciones:

- En saque de meta, si el balón pasa la línea de media cancha sin que el balón bote o haya previamente un contacto con cualquier otro jugador
- Si un compañero regresa intencionadamente el balón al portero con el pie y este lo toma con las manos
- Engañar o intentar engañar con la voz a un adversario
- Todas las jugadas sancionables como juego peligroso
- No cumplir con el Artículo 24 de este reglamento.

REINCIDENCIAS

Art. 35. Cuando un mismo equipo tenga 2 juegos perdidos por default dentro de un mismo torneo, es sancionados con 2 puntos menos sobre la tabla de posiciones.

Art. 36. Al tercer partido perdido por default el equipo es acreedor a una multa de \$2,000 MN (dos mil pesos 00/100 MN), siendo posible que al pago de esta multa el equipo pueda seguir jugando en el torneo. Si el equipo falta a un cuarto partido, la baja sería definitiva.

PARTIDO SUSPENDIDO

Art. 37. Si durante el desarrollo del partido, un equipo queda con 3 jugadores o menos sobre el terreno de juego, el árbitro da por finalizado dicho partido.

El marcador final lo decide el Comité Organizador analizando las circunstancias del juego, informando al día siguiente a los equipos involucrados una de las siguientes decisiones:

- El equipo que queda con 3 o menos jugadores pierde el partido por default (5-0)
- Cuando el equipo que cumple con el número de jugadores va ganando, el marcador con el que finalizó el encuentro se queda oficial.

Art. 38. En caso de que el partido sea suspendido por el árbitro del encuentro por causas meteorológicas o cualquier otra anomalía, se toman los siguientes criterios:

- Si fue suspendido en el 1er tiempo y hasta el minuto 5. Se reprograma el partido, reanudando el marcador y tiempo en el cronometro, sin importar el resultado previo
- Si fuera suspendido después del minuto 5 del 1er tiempo y hasta el minuto 10 del 2do tiempo se reprograma lo que resta del partido, conservando el marcador parcial en ese momento
- Si pasa del minuto 10 del 2º tiempo, el partido se da por finalizado (sin reprogramación) conservando el marcador al momento de la suspensión.

REPROGRAMACIÓN

Art. 39. En caso excepcional que un equipo no pueda presentarse a un partido, debe:

- Avisar como mínimo 1 semana antes del partido a reprogramar
- El Comité Organizador, tiene que asignar un horario disponible, dentro de la ocupación de CITYFUT, con la condición de que dicha reprogramación no afecte a esta o a otras ligas
- Contar con la conformidad del equipo rival para dicha reprogramación
- En caso de no cumplir con alguno de los 3 puntos anteriores, la fecha y horarios originales de juego seguirán siendo los oficiales, y si el equipo que no se presente al encuentro es acreedor a la sanción estipulada en el artículo 3 de este reglamento.

Durante la segunda fase y fase final, no habrá posibilidad de reprogramar partidos.

Art. 40. No se aceptan cancelaciones el mismo día en el que se tiene programado el partido. Si un equipo envía un mensaje al grupo oficial de WhatsApp creado por el Comité Organizador solicitando reagendar mencionando que no asisten, se le decreta el partido perdido por default de manera automática.



Art. 41 . Todo partido reprogramado sin importar el motivo, los equipos están obligados a jugar doble jornada en el mismo día, u otro día ajeno a su torneo.

CATEGORÍAS

Art. 42 Este reglamento aplica para las ramas: varoniles, femeniles y mixtas de las ligas abiertas CITYFUT.

- Liga varonil: los equipos deben estar conformados únicamente por hombres
- Liga femenil: todos los equipos deben estar conformados por mujeres
- Liga mixta: todos los equipos deben ser conformados por 2 hombres, 2 mujeres, y 1 portero (sexo indistinto), para que un equipo se considere completo dentro de este reglamento. Sin embargo, el partido se puede desarrollar con 4 jugadores. En caso de lesión o expulsión un sexo no puede ser sustituido por otro. Teniendo que estar mínimo un jugador de cada sexo.

Todo participante debe ser mayor de edad.

AMONESTACIONES Y EXPULSIONES

Causales de amonestación.

Un jugador será amonestado si realiza una de las siguientes acciones:

- Retrasar la reanudación del juego
- Desaprobar con palabras o acciones
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, una reanudación por falta o un saque de banda
- Infringir reiteradamente las reglas de juego
- Conducta antideportiva.

Causales de expulsión.

Se debe expulsar al jugador, suplente o jugador sustituido que cometa algunas de las siguientes infracciones:

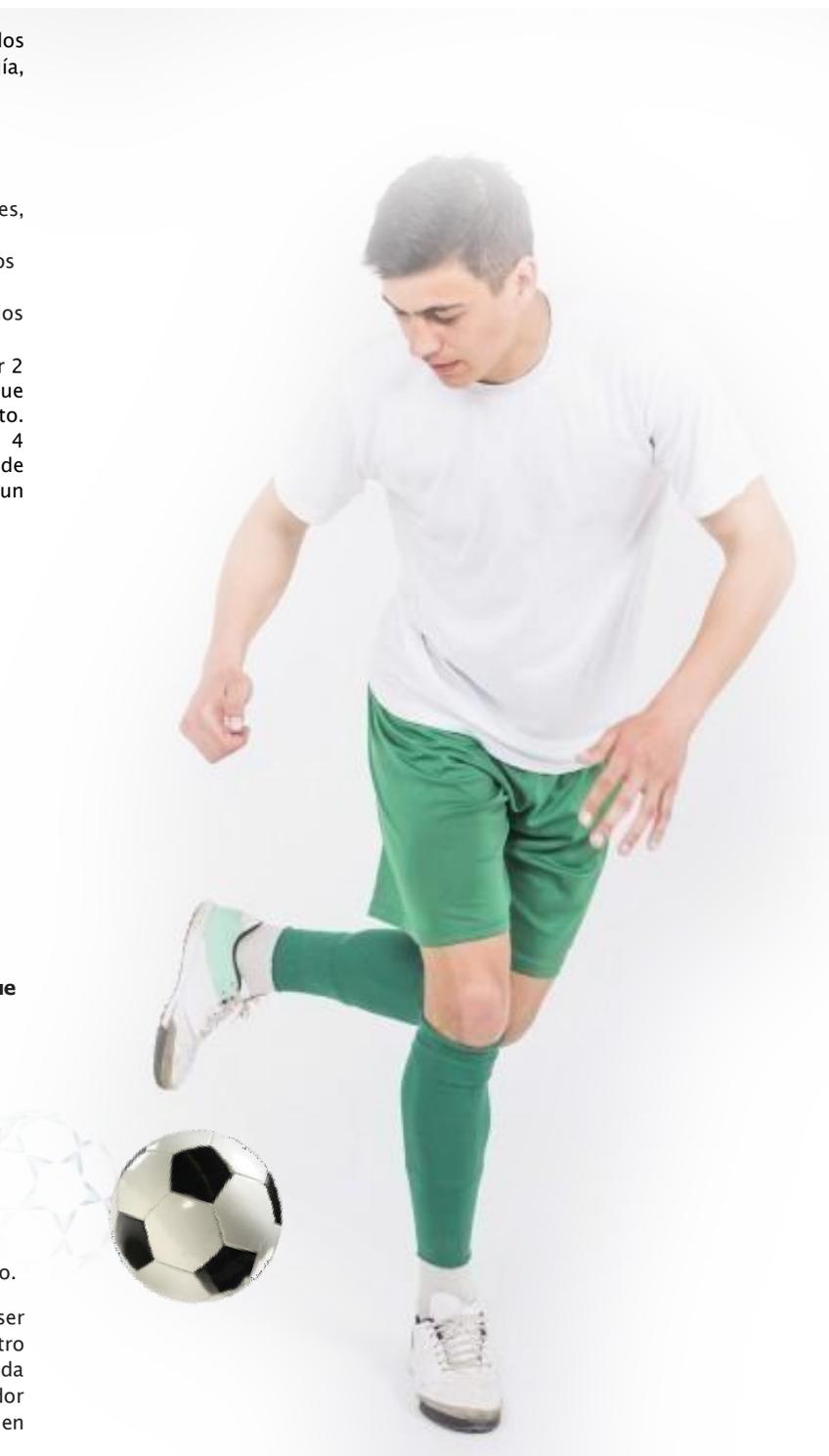
- Impedir mediante una mano un gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área) o evitar una ocasión manifiesta de gol
- Evitar un gol o una oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre
- Juego brusco grave
- Escupir o intentar escupir a alguien
- Conducta violenta
- Usar lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes
- Recibir una segunda amonestación durante el mismo partido.

Art. 43. Si durante el transcurso del partido, un jugador llega a ser expulsado dentro del terreno de juego a consideración del árbitro o supervisor, el equipo al cual pertenece dicho jugador se queda durante el resto del partido con un jugador menos. Si el jugador se encuentra fuera del terreno de juego, no puede ser alineado en ese partido y en los que sea suspendido posteriormente.

GENERAL

El Comité Organizador está en plena facultad de tomar las decisiones pertinentes, para el buen desarrollo de las jornadas; esto incluye las problemáticas que no estén especificadas en el presente reglamento.

La decisión del Comité Organizador es única e inapelable.





ANEXO: CÓDIGO DE SANCIONES

1 PARTIDO DE SUSPENSIÓN POR:

- A. El jugador que sea expulsado previa amonestación.
- B. El jugador que sea expulsado por roja directa.
- C. Abandonar la cancha sin motivo alguno.
- D. El jugador que acumule 3 tarjetas de amonestación en primera y segunda fase (antes de la fase final).
- E. Negarse a firmar la cédula (para el delegado o capitán).
- F. Hacer causa con los jugadores para abandonar la cancha (para el delegado o capitán).

2 PARTIDOS DE SUSPENSIÓN POR:

- A. Por alinear a un jugador que no se encuentre registrado (para el delegado o capitán).
- B. Por alinear a un jugador que está sancionado, el equipo perderá el partido 0-5 automáticamente.
- C. Ofender con palabras o señas al público.
- D. Azuzar a su porra contra el otro equipo o con la porra.
- E. Dirigirse a la banca contraria con palabras soeces.

3 PARTIDOS DE SUSPENSIÓN POR:

- A. El jugador que haya sido expulsado por reclamar al árbitro de forma grosera, injuriosamente e insultarlo.
- B. Al jugador expulsado por insultos a un contrario o compañero de equipo.
- C. El jugador expulsado por reclamar airadamente al personal de la liga.
- D. Por haber sido expulsado por juego brusco grave.
- E. Intervenir en el juego con aliento alcohólico o habiendo consumido sustancias prohibidas por las autoridades y/o la baja definitiva dependiendo si hubo una agresión especificada en la cedula.

4 PARTIDOS DE SUSPENSIÓN POR:

- A. Por intento de riña sin llegar a los golpes.
- B. Por haber sido expulsado por intento de agresión a un contrario sin golpearlo.
- C. Al jugador que haya sido expulsado por contestar la agresión y/o la baja definitiva, dependiendo del tipo de agresión especificado en la cédula.

BAJA DEFINITIVA POR:

- A. Una situación que dañe la integridad física a un compañero o contrario.
- B. Por escupir cerca o directamente a un contrario.
- C. Por agresión física al árbitro dentro o fuera de la cancha, antes, durante o después del partido, sin responsabilidad alguna para la liga
- D. Por insultar o amenazar a un directivo o personal de la liga, aún fuera de las instalaciones.
- E. Por comentarios racistas, clasistas, machistas y misóginos.
- F. Acumulen dos ausencias consecutivas en cualquiera de las etapas de competencia (eliminatória, semifinales, finales). Los marcadores de los juegos celebrados antes de su baja se respetan y los equipos que no hubiesen jugado con él, ganan de acuerdo con el reglamento (5-0)
- G. Cuando el supervisor de la liga lo considere necesario, el o los jugadores expulsados tienen que abandonar las instalaciones. En caso de negarse, se considera como falta de garantías y se suspende el encuentro perdiendo el partido.

TRANSITORIOS.

Los casos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por el Comité Organizador y sus decisiones serán inapelables.

