

REGLAMENTO DE FÚTBOL 11 - TORNEO NACIONAL ACEPALMA 2016

NÚMERO DE JUGADORES

El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de once jugadores titulares cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores. En caso de presentarse menos de siete jugadores del equipo, será determinado como victoria por W del otro equipo y se otorgará un resultado a favor de 3-0 al equipo que cumplió con el requisito de jugadores mínimos.

SUSTITUCIONES

Se podrán utilizar como máximo cinco sustitutos en cualquier partido de una competición a lo largo del torneo, con el mismo número de sustitutos disponible en la suplencia del equipo.

En todos los partidos, los nombres de los sustitutos deberán entregarse al árbitro antes del comienzo del encuentro. Todo sustituto cuyo nombre no se haya entregado al árbitro en dicho momento no podrá participar en el partido.

Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones:

- se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución propuesta
- el sustituto no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar haya abandonado el terreno de juego y tras recibir la señal del árbitro
- el sustituto entrará en el terreno de juego únicamente por la línea media y durante una interrupción del juego
- una sustitución terminará cuando el sustituto entre en el terreno de juego
- desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en jugador sustituido
- un jugador sustituido no volverá a participar en el partido, excepto en aquellos casos en los que se permitan las sustituciones ilimitadas
- todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sean llamados o no a participar en el partido.

Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que:

- se haya informado previamente al árbitro
- el cambio se efectúe durante una interrupción del juego.

Si un sustituto o un jugador sustituido entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro:

- el árbitro interrumpirá el juego (aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego)
- el árbitro lo amonestará por conducta antideportiva y le ordenará salir del terreno de juego
- si el árbitro ha interrumpido el juego, este se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (véase Regla 13 – Posición en tiros libres)

Si un sustituto designado entra en el terreno de juego en lugar de otro jugador designado al inicio del partido sin que se haya notificado el cambio al árbitro:

- el árbitro permitirá que el sustituto designado siga disputando el partido
- no se adoptarán sanciones disciplinarias contra el sustituto designado
- no se reducirá el número de sustituciones permitidas para el equipo que cometa la infracción
- el árbitro elevará informe del hecho a la autoridad competente.

Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización previa del árbitro:

- el árbitro permitirá que el juego continúe
- el árbitro amonestará a los jugadores en cuestión en el siguiente momento en que el balón no esté en juego

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- se amonestará a los jugadores en cuestión
- el partido se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la

Un jugador expulsado antes del saque de salida solo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados. Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

EQUIPAMIENTO BÁSICO

El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:

- Un jersey o camiseta numerada –si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta
- Pantalones cortos: si se usan mallas térmicas cortas o largas, estas deberán tener el color principal de los pantalones cortos
- Medias –si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa.
- Canilleras/espilleras: Deben estar cubiertas completamente por las medias, ser de caucho, plástico o de un material similar apropiado y deben ofrecer la adecuada protección.
- Calzado.

Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también del árbitro y los árbitros asistentes. Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, el árbitro y los árbitros asistentes.

PERIODOS DE JUEGO

El partido durará dos tiempos iguales de 45 minutos cada uno. Todo acuerdo de alterar los periodos de juego (por ejemplo, reducir cada mitad a 40 minutos debido a que la luz

sea insuficiente o por lluvia) deberá tomarse antes del inicio del partido y debe ser notificado. Todo partido suspendido debe ser reanudado hasta cumplirse el tiempo de juego reglamentado.

Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo. El descanso del medio tiempo no deberá durar más de quince minutos.

La duración del descanso del medio tiempo podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

Cada periodo deberá prolongarse para recuperar todo tiempo perdido por:

- Sustituciones
- Evaluación de la lesión de jugadores
- Transporte de los jugadores lesionados fuera del terreno de juego para ser atendidos
- Pérdida de tiempo
- Cualquier otro motivo La recuperación del tiempo perdido quedará a criterio del árbitro.

COMPETICIÓN

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

En la fase de grupos o primera fase, el equipo ganador obtendrá un número de tres puntos, un punto por empate y cero puntos por derrota. Durante la fase de grupos no habrá tiempo extra para desempate ni definición por tiros desde el punto penal.

Durante la segunda fase, en caso de quedar empatado el partido en el tiempo reglamentario de 45 minutos por tiempo, se deberá definir por tiros desde el punto penal el clasificado a la siguiente ronda.

Si se estipulan partidos de ida y vuelta, el gol de visitante no contará como ventaja o doble, y en caso de empate en el resultado global del mercador se deberá definir el ganador mediante lanzamientos desde el punto penal.

Como se mencionó anteriormente, si un equipo se presenta con menos de siete jugadores al partido, se determinará victoria por W al equipo que presente el requisito mínimo y se otorgará un resultado de 3-0. En caso de que ambos equipos incumplan con los requisitos mínimos, se determinará el partido perdido para cada uno y se otorgarán 3 goles en contra a los equipos.

En caso de que un jugador, o entrenador, sea amonestado con tarjeta roja, este quedará suspendido e inhabilitado para jugar durante la siguiente fecha y el equipo estará en la obligación de cancelar un valor de 15.000 pesos por cada jugador sancionado para poder jugar el próximo partido. El cuerpo organizador notificará al árbitro del siguiente partido los jugadores que están disponibles y sin sanción para jugar.

En caso de demostrarse infracciones en los requisitos anteriores para poder jugar, independientemente del resultado del partido, el cuerpo organizador podrá determinar perdido el partido al equipo infractor, sin determinar el número de goles en contra que recibe.