



LIGA DE FÚTBOL
UNION DE COLONIAS POPULARES.



UNION DE COLONIAS POPULARES DEL DF.

REGLAMENTO INTERNO

2022-2023



LIGA DE FÚTBOL UNION DE COLONIAS POPULARES.



PRIMERO. - Expresamente eximo a la **LIGA UCP** y a su personal de toda responsabilidad civil, legal económica o de cualquier naturaleza derivada de accidentes por la práctica del deporte referido y actividades inherentes del mismo. En caso de requerir algún medicamento o esté bajo tratamiento médico, lo haré saber por escrito y de forma detallada y clara o por medio de la prescripción médica. El jugador es directamente responsable de su estado físico (enfermedades crónicas), por lo tanto, desde este momento eximo de toda responsabilidad a la **LIGA UCP**, por cualquier lesión deportiva o accidente relacionados con enfermedades preexistentes que se presente durante el desarrollo de algún partido.

SEGUNDO. - Me responsabilizo por el cumplimiento del reglamento de orden, respeto y disciplina que establece la **LIGA UCP**. La **LIGA UCP** se deslinda anticipadamente de cualquier responsabilidad civil, administrativa o penal, en caso de que el jugador se encuentre involucrado en alguna riña individual o colectiva dentro de sus instalaciones, (con un perímetro de una cuadra alrededor), y en la cual participen ya sea jugadores, miembros de la porra o familiares de los jugadores, reconociendo expresamente que todos los daños y perjuicios que se ocasionen a las instalaciones de la liga, serán cubiertos en su totalidad por el equipo infractor, así como también los gastos médicos que se generen con motivo de dicho evento, por las lesiones que pudieran sufrir los jugadores, miembros de la porra o familiares del equipo contrario, así como el equipo arbitral y personal administrativo de la liga, quedando competentes, de acuerdo a la gravedad de los hechos suscitados.

TERCERA. – **LIGA UCP** no se hace responsable por perdidas ni daños materiales dentro y fuera de sus instalaciones.

CUARTA. - EL BALON: El balón oficial para poder jugar en cualquiera de las categorías será del **No. 4**, el equipo que contravenga esta regla tendrá su partido perdido.

- **El balón deberá presentarse al inicio del partido de lo contrario se le tendrá por no presentado y se dará el partido por perdido (aquel equipo que presente el balón después de iniciado el encuentro o al medio tiempo se le tendrá por no presentado).**
- El balón deberá permanecer durante toda la duración del encuentro, de no ser así se tendrá como no presentado y tendrá su partido perdido.
- En su confección, no empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores, tendrá que estar en óptimas condiciones (**físicamente en buen estado, sin chipotes o descapelado, así como estar bien inflado**).

QUINTA. - LOS JUGADORES: El partido será jugado por dos equipos formados de la siguiente manera:

CATEGORIA	NUM. DE JUGADORES (INCLUYENDO AL PORTERO)	MINIMO DE JUGADORES
FEMENIL	7	5
VARONIL	6	4

- **Los cuales deberán estar dentro del terreno de juego, debidamente uniformados al inicio del encuentro y antes de que termine la tolerancia, de lo contrario se tomara como inasistencia y se dará el partido por perdido.**
- **Ningún jugador puede participar en dos equipos de la misma categoría.**
- Del número de jugadores uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará si uno de los equipos tiene menos de los jugadores estipulados en la tabla anterior.
- Cada equipo deberá de registrar por lo menos a 7 jugadores y como máximo 14. (**En el caso de la categoría varonil el máximo de jugadores será de 12**)
- **A falta de presentar documentos y la inscripción, el equipo quedará descalificado del torneo sin derecho a reembolso.**
- **Todo jugador registrado no podrá registrarse en algún otro equipo hasta terminado el torneo (si el jugador desea cambiarse de equipo en algún punto del torneo debe de dar aviso a la coordinación de la liga para que se le pueda autorizar este cambio).**
- **Cada jugador debe de cumplir el mínimo de juegos para poder participar en partidos de eliminación.**



LIGA DE FÚTBOL UNION DE COLONIAS POPULARES.



- Si un equipo que inicia con equipo completo quedase reducido por expulsiones o lesiones, se dará por terminado el encuentro dándose como perdedor al equipo que, a juicio del árbitro, motivó la suspensión.
- Si un equipo inicia su partido con el mínimo de jugadores estipulados en la tabla anterior, tendrá hasta antes del inicio de la segunda mitad para completarse.
- Los equipos podrán sustituir cuantos jugadores deseen sin ningún tipo de límite.
- El guardameta podrá cambiar su puesto con otro jugador siempre y cuando el árbitro haya sido previamente avisado, deteniéndose el juego para realizar dicho cambio.
- **Si tras un cambio no autorizado del portero, su "sustituto" toca el balón con la mano, el árbitro dejará correr la jugada, y una vez que el balón este fuera de juego amonestará a ambos jugadores.**
- No será permitida la sustitución del portero en caso de incurrir en falta de penalti, salvo en caso de grave lesión, comprobada por el árbitro.
- **Si un sustituto entra en el terreno de juego sin que su compañero abandone el campo aun se sancionará al sustituto con la tarjeta amarilla**
- **Los jugadores que participen en las categorías libres y que sean menores de edad jugaran bajo su responsabilidad y la liga no se hará cargo de ninguna lesión ocurrida dentro del juego.**
- **El incumpliendo a esta regla será acreedor a perder su partido, por alinear un jugador de manera indebida**

SEXTA. – EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES:

- Ningún jugador podrá entrar al campo de juego con mochilas, maletas o bolsas.
- Los jugadores deberán de vestir ropa deportiva UNIFORME consistente de shorts, medias y playera con su respectivo número en la espalda en correlación.
- El portero usará uniforme de color diferente al de los otros jugadores, y es el único elemento que podrá usar pants.
- No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto que, a criterio del árbitro, sea peligroso para la práctica de deporte, tal como relojes, aretes, pulseras, anillos, cadenas, etc.

SEPTIMA. – DURACION DEL PARTIDO Periodos de juego:

- el tiempo de duración del juego está dividido en dos periodos de 18 minutos cada uno.
- Habrá un breve descanso de 5 minutos para el cambio de lado.
- En el medio tiempo se puede producir alguna aclaración de registros por parte del árbitro.
- El tiempo de tolerancia es de 5 minutos para el inicio de cada partido, el cual lo deberá solicitar algún integrante de cada equipo, este se descontará del tiempo efectivo de partido. En este caso, el árbitro aplicará dos partes iguales con tiempos reducidos.
- Si el equipo puntual desea marcar el default deberá notificarlo al árbitro al vencimiento de los 5 minutos de tolerancia.

OCTAVA. – EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO

El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- al comienzo del partido
- tras haber marcado un gol
- al comienzo del segundo tiempo del partido
- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.
- todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo
- el balón se hallará inmóvil en el punto central
- el árbitro dará la señal
- el balón entrará en juego en el momento en que sea pateado
- el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador

NOVENA. – EL GOL MARCADO

- Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño.



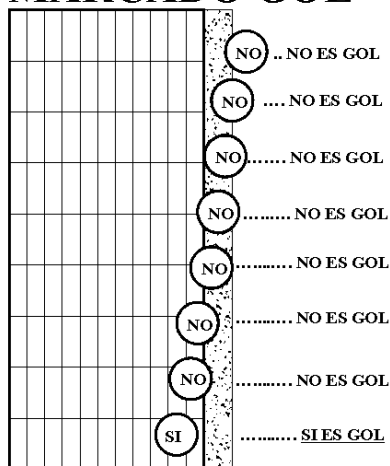
LIGA DE FÚTBOL UNION DE COLONIAS POPULARES.



- 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.

TANTO MARCADO GOL

**PARA CONCEDER
GOL EL BALON
DEBE ENTRAR
COMPLETAMENTE
EN LA PORTERIA**



DECIMA. – FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

- **Las faltas y conducta antideportiva se sancionarán de la siguiente manera:**
- Se concederá un tiro libre al equipo adversario (desde el lugar donde se cometió la falta) si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:
 1. se barre intencionalmente en disputa del balón (NO SE PERMITEN LAS BARRIDAS)
 2. participar en el juego estando en el suelo
 3. dar o intentar dar una patada a un adversario
 4. poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
 5. saltar sobre un adversario
 6. cargar por la espalda a un adversario
 7. golpear o intentar golpear a un adversario
 8. empujar a un adversario
 9. dar una patada al adversario antes de tocar el balón
 10. sujetar a un adversario
 11. escupir a un adversario
 12. tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)
 13. juega de forma peligrosa
 14. obstaculiza el avance de un adversario
 15. impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos
 16. comete cualquier otra falta que no haya sido anteriormente mencionada

En el caso de aplicar la ley de la ventaja, el árbitro podrá disponer de cinco segundos para rectificarla.

- Se concederá un tiro penal si un guardameta golpea o intenta golpear a un adversario en su área penal lanzándole el balón mientras el mismo está en juego.
- El guardameta será culpable de perder tiempo si retiene el balón en sus manos durante más de 5 segundos.
- Un jugador podrá pasar el balón a su guardameta utilizando su cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para evadir la Regla, mientras el balón está en juego, el



LIGA DE FÚTBOL UNION DE COLONIAS POPULARES.



jugador será culpable de conducta antideportiva. Será amonestado, recibirá la tarjeta amarilla y se concederá un tiro libre al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta.

- Un jugador que emplee un truco para burlar la Regla mientras ejecuta un tiro libre, será sancionado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla. Se volverá a lanzar el tiro libre.
- Una entrada tackle por detrás que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser sancionada como juego brusco grave.
- Toda simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro será sancionada como conducta antideportiva.

DECIMAPRIMERA. – LOS TIROS LIBRES

- En todos los tiros libres se le dará la distancia al jugador que así lo solicite.
- Será solicitada con la mano o con la voz.
- La distancia será de seis pasos.
- Se le dará la indicación para reanudar el juego mediante un silbatazo.
- Si el jugador toca el balón antes del silbatazo se amonestará y se repetirá el tiro.

DECIMASEGUNDA. – EL PENALTI

- El máximo castigo es un penalti y en ese momento todos los jugadores, excepto el portero y el encargado de realizarlo, deberán estar detrás de la línea marcada para este fin.
- El penalti se marcará cuando ocurra una falta dentro del área de meta del defensor
- El portero deberá permanecer sobre su línea de fondo entre los postes de la portería, hasta que el tiro sea ejecutado.
- El jugador encargado deberá chutar el balón hacia adelante y no le será permitido tocar el mismo por segunda vez antes de que otro jugador que no sea el portero contrario lo haga.
- En los tiempos de prórroga en la ejecución de un penalti no hay posibilidad de rechace y el penalti es dado como finalizado:

DECIMATERCERA. – TIROS DE CASTIGO POR FALTAS ACUMULATIVAS O DEFINICION DE PARTIDO (DOBLE PENAL)

- A partir de la sexta falta acumulativa, el equipo beneficiado lanzara el balón desde la línea marcada para este fin.
- Los jugadores de ambos equipos deberán permanecer en la línea del medio campo, hasta que el balón haya sido tocado por el cobrador.
- El guardameta deberá colocar ambos pies sobre la línea de gol hasta que el ejecutor haga contacto con el balón.
- Si el balón una vez lanzado desde la línea de doble penal toca cualquiera de los postes de la portería, retornando al terreno de juego, este podrá ser jugado en primera instancia por cualquier jugador excepto por el que lo ejecuto.
- En caso de que así sea, será cobrado un tiro libre indirecto en su contra en el punto donde toco por segunda vez el balón.
- En el caso de los partidos de eliminatorias (cuartos de final, semifinal y final), si al finalizar el encuentro prevalece empate se definirá con tres tiros de DOBLE PENAL alternados por cada equipo.
- En caso de seguir prevaleciendo el empate se seguirán tirando penales hasta que uno de los equipos anote más goles (muerte súbita)

DECIMACUARTA. – EL SAQUE DE BANDA

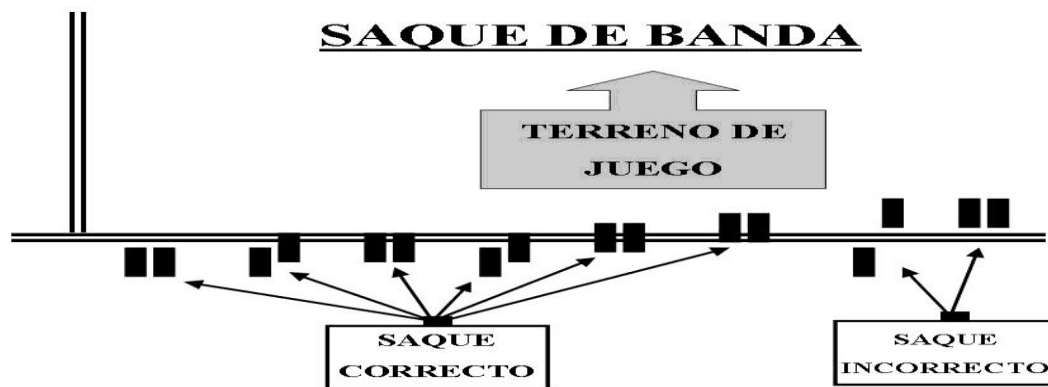
- No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.
- **Se concederá saque de banda:** cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire.
- **En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:**
 - estar de frente al terreno de juego
 - tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma
 - servirse de ambas manos
 - lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza
- **El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.**



LIGA DE FÚTBOL UNION DE COLONIAS POPULARES.



- No podrá lanzar el balón de saque de banda sobre el cuerpo de otro jugador con intención de volver a jugarlo él mismo.
- Si el saque de banda no ha sido efectuado correctamente el saque de banda pasará al equipo contrario



DECIMAQUINTA. – SAQUE DE META

- El saque de meta será realizado con las manos
- el balón será lanzado desde cualquier punto del área de meta por el portero
- los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego
- El portero puede salir de su área, pero en el momento en que lo haga pierde todas sus atribuciones especiales y se convierte en un jugador más.
- **Se concederá un tiro libre al equipo adversario desde el lugar donde se cobra la sexta falta si un guardameta comete una de las siguientes incorrecciones:** Al realizar el saque de meta y/o siendo jugada el balón pasa del medio campo sin que cualquier otro jugador lo haya tocado

Las incorrecciones no serán tomadas en cuenta para la acumulación de faltas, por ejemplo:

- Si el portero pasa el balón después del medio campo, se le concederá un tiro libre en la marca del doble penal.
- Si el portero en reiteradas ocasiones y a pesar de darle aviso realiza mal saque, se le concederá un tiro libre en la marca del doble penal.

DECIMASEXTA. – CORNER O TIRO DE ESQUINA

- Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor
- el balón se colocará en el interior del cuadrante de la esquina más cercano
- los adversarios deberán permanecer en la línea que demarca el área de meta
- el ejecutor del saque no deberá volver a jugar el balón hasta que no haya tocado a otro jugador



LIGA DE FÚTBOL UNION DE COLONIAS POPULARES.



SAQUE DE ESQUINA



DECIMASEPTIMA. – REPORTES

Todo reporte deberá realizarse al inicio de cada encuentro (por ejemplo: balón, registros, foul, etc.), el capitán de cada equipo tiene la obligación de solicitar a los árbitros o asistentes aclaración por alguna duda, anomalía o incumplimiento de la regla. Así mismo se realizará el reporte correspondiente el cual deberá ir firmado por ambos árbitros.

Todo reporte, aclaración, o protesta realizada después de iniciado el juego, al medio tiempo o al finalizar el encuentro no será tomado en cuenta y el marcador del partido prevalecerá. La directiva resolverá con forme al reporte arbitral y el presente reglamento, todo fallo y resolución de esta será inapelable.

DECIMAOCTAVA. – REGLAMENTO DE SANCIONES

La directiva de la liga de Fútbol es el órgano facultado para imponer las sanciones a que se refiere el presente reglamento, los jugadores y cuerpo técnico que participen se someterán voluntariamente de conformidad con el reglamento de competencia que lo rige.

La coordinación se basará en el reporte arbitral para imponer las sanciones correspondientes.

Sanciones disciplinarias

Faltas sancionables con una amonestación

Será acreedor de una tarjeta amarilla aquel jugador que cometa 3 faltas personales y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes faltas:

- 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 o tiro libre
- Perder tiempo en forma deliberada.
- Impedir que el guardameta despeje el balón.
- Fingir una falta.
- Simular una lesión.
- Alejar el balón después de haberse marcado una falta.
- Burlarse de un adversario.
- Provocar a un adversario.
- Faltar el respeto a un adversario.
- Faltar el respeto a un compañero.
- Realizar una sustitución indebida.



LIGA DE FÚTBOL UNION DE COLONIAS POPULARES.



- Jugar en forma estimada brusca.
- Sujetar o empujar a un adversario cortando un avance prometedor.
- Jugar el balón con la mano cortando un avance prometedor.
- Sujetar a un adversario impidiéndole que este se apodere del balón.
- Jugar el balón con la mano intentando marcar un gol.

Faltas sancionables con una expulsión

Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes faltas:

- ser culpable de juego brusco grave
- ser culpable de conducta violenta
- escupir a un adversario o a cualquier otra persona
- impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)
- malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal
- La conducta antideportiva y la violencia tanto dentro como fuera del terreno de juego se sancionará a criterio de la directiva. Estas sanciones pueden ir desde suspensión temporal hasta definitiva del torneo.

El jugador no será suspendido ningún partido por:

- Por impedir una oportunidad manifiesta de marcar un gol, de manera ilegal y este es expulsado.
- Acumulación de 2 amonestaciones en el juego.

El jugador será sancionado con un partido de suspensión por:

- Juego brusco grave
- Insultar a un adversario.
- Por hacer señas obscenas al público.
- Por incitar o inducir a causar daño a jugadores adversarios.

El jugador será sancionado con dos partidos de suspensión por:

- Insultar al árbitro.
- Participar en el partido con el registro alterado.
- Por conducta violenta durante un juego.
- Escupir a otra persona.

El jugador será expulsado del torneo a criterio de la mesa directiva, sea el caso por:

- Agredir a un adversario.
- Intento de agresión a un adversario.
- Agredir a un compañero.
- Agredirla cuerpo arbitral.
- Intento de agresión al cuerpo arbitral.
- Agredir al público.
- Participar activamente en una riña.
- Maltratar o destruir las instalaciones.

DECIMANOVENA. – ARBITRAJES

Los arbitrajes deberán estar cubiertos antes de iniciar el encuentro de lo contrario no se llevará a cabo, **si por alguna razón o circunstancia no se presenta a jugar algún equipo, este deberá pagar su arbitraje por inasistencia, el equipo que si se presenta deberá pagar sus puntos.**

Tres inasistencias consecutivas causaran baja, no importando que se haya cubierto su arbitraje.