



Futbol FEMAC 2014

- El partido de **Futbol FEMAC** será jugado por dos equipos integrados cada uno por un máximo de 5 jugadores de los cuales uno jugará como guardameta (4 jugadores en cancha + portero). En el torneo femenino de jueves serán 6 jugadoras de los cuales una jugará como guardameta (5 jugadores en cancha+ portero).
- Todos los jugadores que ingresen a cancha deberán estar registrados a partir de la jornada 4, se podrán integrar nuevos jugadores como máximo en la jornada 9. En caso que algún equipo participe con jugadores no registrados perderá el juego por alineación indebida por marcador 5-0.
- El partido iniciará con un mínimo de 4 jugadores por equipo y continuará hasta que un equipo se quede con solo 3 jugadores en la cancha.
- Los equipos se podrán completar durante el transcurso de todo el partido, es decir tanto en el 1º. como el 2º tiempo.
- Las sustituciones serán ilimitadas, para realizarlas, el jugador deberá abandonar la cancha e ingresar a su banca y solo entonces podrá ingresar el jugador sustituto.

En caso de no realizarlo así, el equipo infractor recibirá un castigo de banca (amonestación) y se le acumulará una falta en contra, ningún jugador abandonará la cancha y el juego se reanudará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue suspendido.

- Todos los jugadores deberán portar número en la parte posterior de su playera, en caso contrario deberá utilizar casacas numeradas que le facilitará el cuerpo arbitral.
- Antes de iniciar el partido, cada equipo deberá presentar obligatoriamente un balón del # 4 en condiciones reglamentarias, en caso contrario no se podrá iniciar el juego. El equipo podrá rentar un balón en la oficina de FEMAC.
- El partido tendrá una duración de 45 minutos, es decir constará de 2 tiempos iguales de 20 minutos cada uno y un descanso intermedio máximo de 5 minutos.
- La tolerancia de espera, para que un equipo complete un mínimo de 4 jugadores previo al inicio del encuentro será de 10 minutos que serán descontados del primer tiempo de juego. Transcurrida dicha tolerancia se decretará el default correspondiente por marcador de 5 goles a cero.
- Cada equipo tendrá derecho a solicitar un tiempo fuera de 40 segundos por período, durante el cual no se detendrá el cronómetro.
- El saque de inicio lo ejecutará el equipo ubicado al norte de cada cancha y el partido comenzará con un puntapié al balón hacia atrás (su propio campo) y estará en juego en cuanto sea tocado por un jugador y el balón se mueva.
- El balón estará en juego desde el inicio de cada periodo de juego, inclusive cuando rebote en el redondel o cuando accidentalmente toque al árbitro y hasta que el oficial cronometrista silbe el final del periodo.
- El balón estará fuera de juego cuando abandone la cancha por encima del redondel o cuando pegue en el techo, estructura o lámparas de la cancha, en cuyo caso el juego se reanudará con saque de banda con el pie ejecutado por un adversario en el lugar más cercano por donde abandonó el terreno de juego.
- El equipo tiene un máximo de 5 segundos para poner el balón en juego.
 - Si tarda más de este tiempo en el saque inicial y en el saque de banda: el saque cambiará de bando.
 - Si se retarda el saque de meta, el equipo será sancionado con un tiro libre en su contra que será ejecutado desde la parte superior del arco de círculo de su área penal y se podrá colocar una barrera defensiva.
 - Si se retarda el saque de esquina, perderá la posesión del balón y el adversario reanudará el partido con saque de meta.
- El despeje de meta lo podrá realizar cualquier jugador del equipo defensor, en cuanto se coloque el balón en cualquier parte del área penal, se encuentre inmóvil y estará en juego en cuanto salga del área penal.

- No se permiten las “barridas”, salvo que no haya cerca ningún adversario, en caso de realizarla se sancionará falta al jugador. El juego se reanudará con tiro libre directo en su contra. El guardameta dentro de su propia área penal está exento de esta norma.
- El obstruir, cargar o empujar a cualquier adversario sobre el redondel será considerado como falta y en caso de que el árbitro considere esta acción como grave, podrá amonestar o expulsar al jugador.
- Las barreras defensivas se colocarán a una distancia mínima de 6 pasos del lugar donde se ubique el balón.
- Los tiros penales se ejecutarán desde la parte superior del arco de círculo del área penal. El guardameta deberá pisar la línea de gol con ambos pies y dar frente a la cancha; el ejecutor del tiro penal podrá tomar como impulso hasta la 3ª. línea de la cancha (línea trazada antes de la línea de medio campo) y ejecutar el tiro hacia adelante; los demás jugadores (defensivos y ofensivos) deberán permanecer por detrás de ésta línea hasta que el balón esté en juego.
- Por ningún motivo se permitirá jugar a ninguna persona con aliento alcohólico.

Sanciones

- Cada 3 faltas acumuladas, el equipo infractor será sancionado con un penal en su contra.
- Cuando un jugador acumule 3 faltas personales será **amonestado**.
- Cuando un jugador reciba 2 tarjetas amarillas deberá abandonar la cancha y su equipo se podrá completar hasta que se cumpla un periodo completo de 2 minutos.
- Cuando un jugador sea **expulsado**, deberá abandonar la cancha y su equipo se podrá completar hasta que se cumpla un periodo completo de 2 minutos.
- Cuando los jugadores de banca o miembros del cuerpo técnico protesten decisiones arbitrales, recibirán una llamada de atención, en caso de reincidir serán sancionados con un castigo de banca (amonestación) y se le acumulará una falta en contra, ningún jugador abandonará la cancha.
- Jugador expulsado y reportado por acumulación de tarjetas no tendrá partidos de suspensión.
- Jugador expulsado y reportado por juego brusco grave cumplirá 1 partido de suspensión.
- Jugador, sustituto o miembro del cuerpo técnico expulsado y/o reportado por conducta violenta cumplirá 2 partidos de suspensión.
- Jugador, sustituto o miembro del cuerpo técnico expulsado y/o reportado por insultos a compañeros, rivales, directivos de FEMAC o árbitros cumplirá 3 partidos de suspensión.
- Jugador, sustituto o miembro del cuerpo técnico expulsado y/o reportado por cualquier otra causal grave, su caso será analizado por la directiva de FEMAC y podrá ser sancionado con la baja definitiva del torneo.

Puntuación

- El equipo que pierda el partido recibirá 0 puntos.
- El equipo que empate el partido recibirá 1 punto.
- El equipo que gane el partido por menos de 4 goles de diferencia en el marcador final, recibirá 2 puntos.
- El equipo que gane el partido por una diferencia de 5 goles en el marcador final, recibirá 3 puntos.
- Los partidos de Cuartos de Final y semifinales si quedaran empatados se definirán con respecto a la puntuación en la tabla general.
- La gran final y el partido por el 3er lugar del torneo en caso de que dar empatados se definirán en ronda de penales 3 por equipo si el empate persiste continuaran en muerte súbita.

Notas importantes

- **FEMAC** no se hace responsable de cualquier lesión que ocurra antes, durante o después de cada partido o durante su estancia en nuestras instalaciones, incluido el estacionamiento techado.
- En **FEMAC** nos reservamos el derecho de admisión a nuestras instalaciones de jugadores, porra o público en general.