

REGLAMENTO

CALIFORNIA CUP

REGLA 1 JUGADORES

A: El partido lo disputarán dos equipos, formados cada uno de ellos por un máximo de cinco jugadores, de los que uno jugará de guardameta. El partido no comenzará ni se reanudará si uno de los equipos dispone de menos de tres jugadores.

B: Antes del comienzo de todos los encuentros, deberán facilitarse a los árbitros los nombres de los jugadores y los suplentes, estén o no presentes. Aquel jugador o suplente cuyo nombre no se haya notificado a los árbitros en dicho momento no podrá participar en el partido.

C: Las sustituciones podrán realizarse en cualquier momento, esté o no el balón en juego, excepto durante un tiempo muerto. Para sustituir a un jugador, se deberá tener en cuenta lo siguiente:

- el jugador que va a ser reemplazado saldrá del terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, salvo en las excepciones previstas en las Reglas de Juego del Futsal;
- el jugador que vaya a ser reemplazado no necesitará el permiso de ninguno de los árbitros para abandonar el terreno de juego;
- los árbitros no tendrán que autorizar la entrada del suplente;
- el suplente no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no lo haya abandonado;
- el suplente deberá entrar al terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo;
- las sustituciones serán efectivas cuando el suplente entre por completo en el terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, tras entregar el peto al jugador al que va a sustituir, excepto si este REGLA 3. LOS JUGADORES 25 hubiese tenido que abandonar la cancha por otra zona por las razones previstas en las Reglas de Juego del Futsal, en cuyo caso entregará el peto al tercer árbitro;

- desde ese momento, el suplente se convierte en jugador, y el jugador que se retira pasa a ser suplente;
 - en ciertas circunstancias, se podrá negar la entrada al suplente, p. ej. si su uniforme o equipamiento no cumple lo estipulado en las Reglas.
- Aquellos suplentes que no hayan completado el procedimiento de sustitución no podrán reanudar el juego con un saque de banda, un tiro penal, un tiro libre, un saque de esquina, un saque de meta o recibiendo un balón a tierra.
- Los jugadores sustituidos podrán volver a participar en el partido.
- Todos los suplentes estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, participen o no en el partido.

D: Los miembros del cuerpo técnico son el entrenador y los demás integrantes de la lista del equipo. Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico será considerada como «agente externo».

Si un miembro del cuerpo técnico, un suplente (excepto durante el procedimiento de sustitución), un jugador expulsado o un agente externo entrara en el terreno de juego, los árbitros deberán:

- detener el juego únicamente si esta persona interfiriera en el juego;
- obligar a esta persona a abandonar la cancha en cuanto se interrumpa el juego;
- tomar las correspondientes medidas disciplinarias.

• Si se detiene el juego y la interferencia fuera causada por:

- un miembro del cuerpo técnico, un suplente o un jugador expulsado, se reanudará el juego con un libre directo o un tiro penal;
- un agente externo, se reanudará el juego con un balón a tierra;

El árbitro informará de la incidencia a las autoridades competentes.

E: El capitán del equipo no gozará de categoría especial o privilegio alguno, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente al comportamiento de su equipo.

F: 1. Seguridad Los jugadores no deberán usar o llevar equipamiento ni objetos peligrosos. Se prohíbe todo tipo de accesorios de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.). Los jugadores tendrán la obligación de quitárselos. Asimismo, no se permite cubrirlos con cinta adhesiva. Se deberá inspeccionar a los jugadores antes del inicio del partido. Si un jugador llevara equipamiento o accesorios de joyería prohibidos o peligrosos en el terreno de juego, los árbitros deberán ordenar al jugador:

- que se quite el objeto o prenda en cuestión;
- que abandone el terreno de juego en la próxima interrupción si no puede o no quiere acatar la orden. Deberá amonestarse a todo jugador que rehúse acatar esta regla o que vuelva a ponerse el objeto o prenda.

2. Equipamiento obligatorio El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas:

- camiseta con mangas;
- pantalones cortos: el guardameta podrá vestir pantalones largos;
- medias: si se coloca cinta adhesiva o cualquier otro material en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se use o que cubra;
- espinilleras: deberán estar fabricadas de un material tal que proteja de forma razonable; quedarán cubiertas por las medias;
- calzado de futsal. Aquel jugador que pierda accidentalmente una bota o una espinillera deberá volver a colocársela lo antes posible, no más tarde de que el balón vuelva a dejar de estar en juego. Si antes de volver a calzarse o de colocarse de nuevo la espinillera el jugador marcara un gol o interviniese en una jugada que resultase en gol, este será válido.

REGLA 2 ÁRBITROS.

A: 1 Autoridad de los árbitros Dos árbitros, el principal y el segundo árbitro, se encargarán de dirigir el partido. Ambos poseen plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego del Futsal en dicho encuentro.

2 Decisiones de los árbitros Las decisiones arbitrales sobre hechos y acciones sucedidos durante el encuentro, incluyendo dar por válido un gol o el resultado del partido, son irrevocables.

Si se ha reanudado el juego o los árbitros han señalado el final del primer o del segundo tiempo (incluyendo el tiempo suplementario) y han abandonado el terreno de juego o han suspendido el partido, no podrán cambiar la decisión sobre la forma de reanudar el juego tras darse cuenta de que era incorrecta o tras recibir una indicación de otro miembro del equipo arbitral.

En ocasiones, uno de los árbitros asistentes señala o comunica una infracción sancionable con una amonestación o expulsión, pero los árbitros no se percatan de la señal o no escuchan la indicación hasta que el juego se ha reanudado. En estos casos, los árbitros podrán tomar las medidas disciplinarias oportunas, pero dichas sanciones no conllevarán la correspondiente reanudación del juego.

Las decisiones del árbitro principal prevalecerán sobre las del segundo árbitro si hubiera un desacuerdo entre ellos.

En caso de interferencia indebida o conducta incorrecta del segundo árbitro o de otros miembros del equipo arbitral, el árbitro principal prescindirá de sus servicios, dispondrá lo necesario para que sean sustituidos e informará a las autoridades competentes.

- B:**
- harán cumplir las Reglas de Juego del Futsal;
 - dirigirán el partido en colaboración con los otros miembros del equipo arbitral, siempre que el caso lo requiera;
 - velarán por que los balones utilizados cumplan los requisitos estipulados;
 - velarán por que el equipamiento de los jugadores cumpla los requisitos estipulados;
 - tomarán nota de las incidencias del partido;
 - interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego del Futsal;
 - detendrán o suspenderán temporalmente o de manera definitiva el partido por otro tipo de razones, tales como por circunstancias externas, por ejemplo cuando:
 - un espectador haga sonar un silbato que interfiera en el juego; en ese caso, se detendrá el juego y se reanudará con un balón a tierra;
 - un segundo balón, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido; en este caso, el árbitro deberá: Æ detener el juego (y reanudarlo con un balón a tierra) únicamente si interfiriera en el juego, excepto si el balón fuera a entrar en la portería y la interferencia no impidiera que un defensor jugara el balón; se concederá gol si el balón entrara en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que la interferencia hubiera sido causada por un miembro del equipo atacante; Æ permitir que el juego continúe si no hay interferencia en el mismo, y ordenar que el balón, objeto o animal se retire del terreno de juego lo antes posible

REGLA 3> FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

A: Amonestaciones por conducta antideportiva Existen diferentes acciones en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva, entre ellas:

- intentar engañar a los árbitros, p. ej. al fingir una lesión o aparentar haber sido objeto de una infracción (simulación);

- cometer de manera temeraria una infracción sancionable con libre directo;
- tocar el balón con la mano para obstaculizar o impedir que progrese un ataque inmediato y directo;
- cometer una falta con la que se interfiere en un ataque inmediato y directo o se acaba evitando, excepto cuando los árbitros conceden un tiro penal por una infracción con disputa del balón;
- evitar una ocasión manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción con disputa del balón y por la que los árbitros señalan tiro penal;
- tocar el balón con la mano al intentar marcar un gol (independientemente de que lo consiga o no) o en un intento de evitar un gol del adversario sin conseguirlo;
- efectuar marcas no autorizadas en el terreno de juego;
- jugar el balón cuando está saliendo del terreno de juego, después de haber recibido permiso para abandonarlo;
- mostrar falta de respeto al espíritu del fútbol;
- emplear de forma deliberada un ardid o estratagema para pasar el balón a su guardameta (incluso mientras ejecuta un tiro libre) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc. a fin de burlar la regla;
- distraer con palabras y comentarios a un adversario durante el juego;
- desplazar o volcar intencionadamente la portería (sin evitar así un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario).

B: Infracciones sancionables con expulsión

Se deberá expulsar al jugador o suplente que cometa alguna de las siguientes infracciones:

- impedir mediante una infracción por mano un gol o evitar una ocasión manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área) o desplazar o volcar la portería (de modo que impida que la pelota atraviese la línea de gol);
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre (excepto aquellas situaciones descritas más abajo) cuando el guardameta defensor no esté defendiendo su portería;
- juego brusco y grave (falta de extrema dureza);
- escupir o morder a alguien;
- conducta violenta;
- emplear lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes;

- recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
- un jugador, miembro del cuerpo técnico o un espectador lance o golpee un objeto y este impacte en un miembro del equipo arbitral, en un jugador, en un suplente o en un miembro del cuerpo técnico de un equipo; en función de la gravedad del incidente, el árbitro podrá permitir que el partido continúe o bien optar por detener, suspender temporalmente o suspender definitivamente el partido; dependiendo la gravedad del incidente se considerará la expulsión del equipo del torneo.
- jugador expulsado durante el partido ,con tarjeta roja o doble amarilla debe abandonar el terreno de juego

INFRACCIONES Y SANCIONES

Infracciones y sanciones Si, al ejecutar un tiro libre, un adversario no respetara la distancia reglamentaria del balón, se volverá a ejecutar el tiro a menos que se pueda conceder ventaja; sin embargo, si un jugador ejecutara un tiro libre rápido y un adversario que se halla a menos de 5 m interceptara el balón, los árbitros permitirán que el juego continúe. No obstante, aquel adversario que obstaculice deliberadamente el saque de un tiro libre rápido deberá ser amonestado por retrasar la reanudación del juego. Si, durante la ejecución de un tiro libre, algún jugador del equipo atacante estuviera situado a menos de 1 m de la barrera formada por dos o más jugadores del equipo defensor, se concederá un libre indirecto a favor del equipo defensor. Si el equipo defensor ejecutara un tiro libre dentro de su área y algún adversario se hallará todavía dentro de dicha área debido a que no tuvo tiempo de salir, los árbitros permitirán que el juego continúe. Si un adversario que se encuentra en el área cuando se ejecuta un tiro libre, o que entra en ella antes de que el balón esté en juego, tocara o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el tiro libre. REGLA 13. TIROS LIBRES 74 Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto. En caso de que cometa una infracción por mano

- se concederá un libre directo;
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto. Si el tiro libre no se ejecutara en menos de cuatro segundos, se concederá un libre indirecto al equipo rival desde la misma posición, excepto si el equipo cometiera una infracción dentro de su área; en ese caso, se concederá un libre indirecto al equipo rival que se ejecutará desde la línea del área en el punto más próximo al lugar donde se cometió la infracción si trazáramos una línea paralela a la línea de banda 4 Faltas acumuladas • Son aquellas sancionadas con un libre directo o tiro penal según lo estipulado.
- En el acta del partido se registrarán las faltas acumuladas de los dos equipos en cada uno de los periodos.
- Los árbitros podrán detener el juego, en virtud de si deciden conceder ventaja, y siempre que el equipo infractor no haya cometido ya sus primeras cinco faltas acumuladas y al equipo contrario no se le haya anulado un gol o se haya evitado una ocasión manifiesta de gol.

- Si se concediera ventaja, deberán indicar al tercer árbitro y al cronometrador, mediante las señales preceptivas, que anoten la falta acumulada una vez que el balón deje de estar en juego.
- Equipo que no se presente al partido programado perderá el encuentro por W (3x0), en caso de reiterarse será expulsado del torneo.

NOTAS :

- La programación de los partidos están sujetas a cambios por la organización.
- Los campos de la planilla es para doce (12) jugadores, para la segunda ronda no puede ingresar ningún jugador que no está inscrito en la plantilla.
- El plazo para estar a paz y salvo con la inscripción es antes de iniciar el primer partido de todo el torneo.
- Se les informa a los participantes de torneo de futsal **CALIFORNIA CUP** que todos y cada uno de los jugadores deben hacerse responsables de cualquier evento o accidente que pueda suceder durante los partidos o dentro de la cancha, la organización del torneo no se hará responsable de dichos eventos. Los participantes menores de 18 años deben presentar, para su participación, autorización firmada por su adulto responsable , quienes serán los encargados de responder por los menores a su cargo. No está permitido el ingreso de sustancias psicoactivas como tampoco de bebidas alcoholicas al campo de juego.
- Habrá comité de disciplina, para tomar medidas en cuanto a sanciones y expulsiones.
- Jugador o cuerpo técnico que agrede o insulte al árbitro que dirige el partido será un motivo de expulsión del torneo California Cup.
- Cada equipo deberá presentar un balón de futsal antes de iniciar el encuentro.
- Solo está permitido el ingreso a la cancha de una persona que no sea jugador por equipo.
- Prohibido las denominadas "planchas"
- Llevar medias largas y canilleras de manera obligatoria.