

■ Reglamentos LASSR

LASSR se rige con los reglamentos fundamentales establecidos por la Junta de la Asociación Internacional de Fútbol (IFAB) y a la par de incorporar los reglamentos de la IFAB, ha desarrollado sus propias normativas.

1. El terreno de juego

Invierno: terreno sintético, interior.

Verano: terreno de grama natural, exterior.

2. Balón del juego

Cada equipo debe llevar un balón de tamaño 5 de una circunferencia comprendida entre 68 y 70 cm (27-28 in); en buen estado y con un peso comprendido entre 410 y 450 g (14-16 oz) al comienzo del partido. En caso de no hacerlo, se aplicará una multa de 10.00\$ CAD al equipo incumplidor.

3. Los jugadores

Disputarán los partidos dos equipos, cada uno de ellos con un máximo de siete (7) jugadores (invierno), ocho (8) jugadores (verano), uno de los cuales será el guardameta. El partido no comenzará ni proseguirá si uno de los equipos dispone de menos de cinco jugadores.

3.1 El número de sustituciones es ilimitado y no hay necesidad de detener el partido para efectuarlas. Los cambios son automáticos, pero siempre se debe mantener el número de jugadores permitidos en la cancha. De lo contrario, el último jugador será expulsado con una tarjeta roja; no podrá ser reemplazado y no podrá jugar la jornada siguiente.

3.2 Esta terminantemente prohibido intercambiar jugadores entre distintos equipos después del primer partido o partido inaugural. El incumplimiento de esta regla conllevará la pérdida automática del encuentro para el equipo infractor. Si ambos equipos están de acuerdo de que un jugador de un tercer equipo participe en el encuentro, se deberá informar al árbitro antes de iniciar el partido.

4. El equipamiento de los jugadores

Los jugadores no deberán 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 y a los suplentes antes de que

entren en el terreno de juego. Si un jugador llevara equipamiento o accesorios de joyería prohibidos o peligrosos, el árbitro deberá ordenar al jugador de quitárselo(s).

4.1 El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas:

- camiseta con mangas;
- pantalones cortos;
- 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 adecuado y tener un tamaño apropiado que proteja de manera razonable; quedarán cubiertas por las medias. Los jugadores serán responsables del tamaño y la adecuación de las espinilleras;
- calzado de fútbol;
- guantes para el portero o guarda meta.

Aquel jugador que pierda accidentalmente una bota o una espinillera deberá volver a colocársela lo más pronto 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 juega el balón o marcará un gol, el gol será válido.

5. El árbitro

El árbitro es la persona encargada de dirigir el partido y que posee plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro. El árbitro tomará sus decisiones según su criterio de acuerdo a las Reglas de Juego y al espíritu del partido. Las decisiones del árbitro se basarán en la opinión de este último, quien tiene el poder discrecional para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las Reglas de Juego.

Las decisiones arbitrales sobre hechos y acciones sucedidos durante el encuentro, incluyendo dar por válido un gol o el resultado del partido, son irrevocables. Las decisiones del árbitro deberán respetarse en todo momento.

Si se ha reanudado el juego o si el árbitro ha señalado el final del primer o del segundo tiempo (incluyendo el tiempo suplementario) y ha abandonado el terreno de juego o ha suspendido definitivamente el partido, el árbitro no podrá cambiar la decisión sobre la forma de reanudar el juego tras darse cuenta de que era incorrecta.

No obstante, si al término de uno de los periodos, el árbitro abandonara el terreno de juego para dirigirse al área de revisión o para ordenar a los jugadores que regresen al terreno de juego, seguirá siendo posible modificar una decisión relativa a un incidente sucedido antes de que finalizase ese tiempo.

Si el árbitro no estuviera en condiciones de seguir dirigiendo el partido, este último podrá ser reemplazado.

6. Los otros miembros del equipo arbitral

No hay arbitro asistente.

7. La duración del partido

El partido se desarrollará en dos periodos iguales de 25 minutos cada uno, los cuales pueden reducirse únicamente por acuerdo entre el árbitro y los dos equipos antes del comienzo del partido. Hay un descanso de cinco minutos entre tiempo.

7.1 El horario: no se puede modificar. Los equipos participantes deben confirmar su presencia tres días antes del partido. El equipo debe estar listo en el terreno de juego 15 minutos antes del inicio. Si el equipo no está en el terreno de juego a la hora asignada perderá por "default".

8. Inicio y reanudación del juego

El juego se iniciará con un saque de centro al comienzo de cada uno de los dos periodos de un partido, del tiempo suplementario y después de la anotación de un gol. Los tiros libres (directos o indirectos), los tiros penales y los saques de banda, de meta y de esquina constituyen otros tipos de reanudación del juego.

8.1 Cuando el árbitro detenga el juego por un motivo no contemplado en las Reglas de Juego, el juego se reanudará con un balón a tierra. Las infracciones cometidas cuando el balón no esté en juego no afectarán a la manera en que este se reanude.

9. Balón en juego

9.1 El balón no estará en juego cuando:

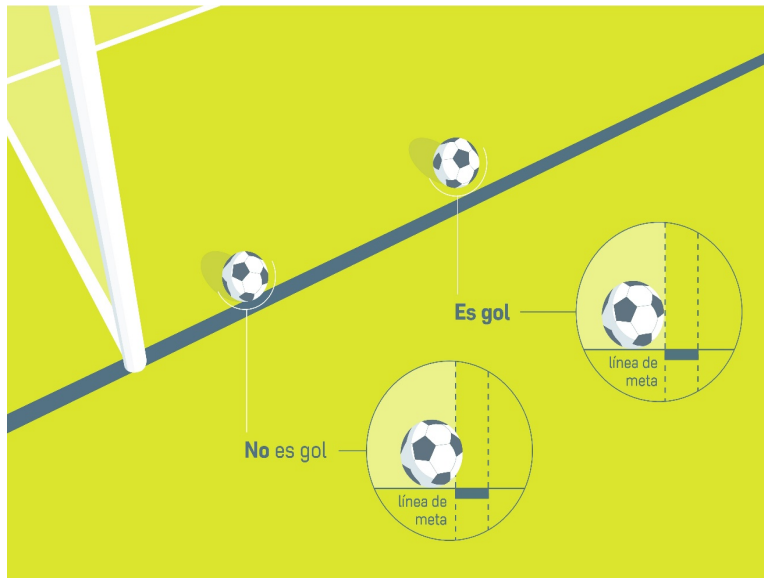
- haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire;
- el juego haya sido detenido por el árbitro;
- el balón toque a un miembro del equipo arbitral, permanezca en el terreno de juego y, además:
 - un equipo inicie un ataque prometedor o
 - el balón entre directamente en la portería o
 - el equipo en posesión del balón cambie.

En los tres (3) casos, el juego se reanudará con un balón a tierra.

9.2 El balón estará en juego en el resto de las situaciones en las que entre en contacto con un miembro del equipo arbitral y cuando rebote en un poste o un travesaño o en el banderín de esquina y permanezca en el terreno de juego.

9.3 El balón estará en juego si el portero, para despejar, lo pone en el suelo, en la grama, en la tierra, dentro de su área o fuera de su área. Si el equipo adversario roba el balón y anota un gol es válido.

9.4 Si, sin intención de interferir de forma antirreglamentaria, un miembro del cuerpo técnico, suplente, jugador sustituido o expulsado o jugador temporalmente fuera del terreno de juego (por lesión, para ajustarse el equipamiento, etc.) toca un balón que está claramente a punto de salir del campo, la acción se sancionará con un tiro libre indirecto. La acción será sancionada con una tarjeta de amonestación amarilla.



El balón debe atravesar COMPLETAMENTE la línea para estar fuera de juego

10. El resultado de un partido

Se considerará válido un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo que marcó el gol no haya cometido previamente una falta o infracción de las Reglas de Juego. Si el guardameta lanza el balón con la mano y este entra en la portería contraria directamente, se concederá saque de meta. Si el árbitro señalara un gol antes de que el balón hubiera traspasado completamente la línea de meta, el juego se reanudará con un balón a tierra.

10.1 El equipo que haya marcado el mayor número de goles será el ganador y obtendrá dos (2) puntos. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate y cada equipo obtendrá un (1) punto.

10.2 Si una eliminatoria o una final termina en empate, se permitirá únicamente el siguiente procedimiento para determinar el vencedor: tanda de penales.

10.3 La tanda de penales se ejecutará una vez terminado el partido.

10.4 Cada equipo debe entregar el nombre de los cinco (5) jugadores que van a participar en la tanda de penales.

10.5 Los jugadores expulsados a lo largo del partido no podrán participar en la tanda de penales.

10.6 Los jugadores amonestados con una tarjeta amarilla a lo largo del partido no podrán participar en la tanda de penales.

11. El fuera de juego

No hay fuera de juego.

12. Faltas y conducta incorrectas

Los tiros libres directos e indirectos y los lanzamientos desde el punto penal solamente podrán concederse por infracciones cometidas con el balón en juego.

12.1 Se concederá un libre directo si, a juicio del árbitro, un jugador comete una de las siguientes faltas contra un adversario de una manera imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

- cargar;
- saltar encima;
- dar una patada o intentarlo;
- empujar;
- golpear o intentarlo (cabezazos incluidos);
- hacer una entrada o disputarle el balón;
- poner la zancadilla o intentarlo.

En caso de que la falta cometida implique contacto físico, se penalizará con un libre directo.

«Imprudente» es aquella acción en la cual un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario. No será necesaria una sanción disciplinaria.

«Temeraria» es la acción en la que un jugador realiza una acción que entraña daño físico (no necesariamente grave) sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, por lo que deberá ser amonestado.

«Con uso de fuerza excesiva» es la acción en la que el jugador se excede en la fuerza y la impetuosidad empleada o pone en peligro la integridad física del adversario, por lo que deberá ser expulsado.

Se concederá asimismo un libre directo si un jugador cometiera una de las siguientes faltas:

- infracción por mano (excepto el guardameta dentro de su propia área penal);
- sujetar a un adversario;
- obstaculizar a un adversario mediante contacto físico;
- morder o escupir a alguien que figure en las listas de los equipos o sea miembro del equipo arbitral;
- lanzar un objeto contra el balón, a un adversario o a un árbitro, o golpear el balón con un objeto.

12.2 Tocar el balón con la mano involuntariamente genera un tiro libre directo. Si el balón se toca con la mano de forma voluntaria genera un tiro libre directo y una tarjeta de amonestación amarilla o roja dependiendo de la situación y la jugada; criterio del árbitro.

12.3 Las barridas son prohibidas en todo momento. Bajo ninguna circunstancia se permiten, y el incumplimiento de esta norma podría resultar en una tarjeta roja directa.



Zona de infracción por mano: Verde (hombro) = No es infracción | Rojo (brazo/mano) = Infracción

13. Tiros libres

Se concederá un libre directo o indirecto al equipo adversario de un jugador, suplente, jugador sustituido o expulsado o miembro del cuerpo técnico responsable de una infracción.

13.1 Señal de tiro libre indirecto

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de la cabeza y se podrá efectuar hasta que el árbitro de la señal con el pito en caso de que el equipo que ejecuta el tiro pida espacio (distancia); esta señal se mantendrá hasta que se ejecute el tiro y el balón toque a otro jugador, deje de estar en juego o esté claro que no es posible marcar un gol directamente. Si el equipo ejecutor no pide espacio (distancia) puede poner el balón en juego sin autorización del árbitro.

14. El penal

Se concederá un tiro penal siempre que un jugador cometa una infracción sancionable con libre directo dentro de su área penal o fuera del terreno de juego como parte del juego, según se estipula en las Reglas 12 y 13.

15. El saque de banda

Se concederá un saque de banda a los adversarios del último jugador que haya tocado el balón antes de que este atravesase totalmente la línea de banda por el suelo o por el aire.

15.1 No está permitido anotar gol directamente de saque de banda, por lo cual:

- si el balón entrara en la portería del adversario, se concederá un saque de meta;
- si el balón entrara en la portería del lanzador, se concederá un saque de esquina.

El saque de banda se puede hacer con el pie o con las manos:

- con pie: el balón debe estar detenido y sobre la línea de demarcación
- con las manos: el ejecutor debe estar de pie frente al terreno de juego; pisar la línea de banda con los dos

pies; lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza desde el lugar en que el balón haya salido del terreno de juego.

16. El saque de meta

Se concederá saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo atacante y no se haya marcado gol (véanse también las Reglas 8, 10, 13 y 15). Se podrá marcar gol directamente de saque de meta, pero solo contra el equipo adversario; si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá saque de esquina al adversario.

17. El saque de esquina

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo defensor y no se haya marcado gol (véanse también las Reglas 8, 12, 13, 15 y 16). Se podrá marcar gol directamente de saque de esquina, pero solo contra el equipo adversario; si el balón entrara directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá saque de esquina al adversario.

18. Cinco (5) segundos

No se puede retener el balón más de cinco (5) segundos:

- El portero tiene 5 segundos para poner el balón en juego;
- Saque de banda - el ejecutor tiene 5 segundos para sacar el balón;
- Tiro directo - el ejecutor tiene 5 segundos para tirar el balón;
- Tiro indirecto - el ejecutor tiene 5 segundos para tirar el balón;
- Penal - el ejecutor tiene 5 segundos para cobrar el penal.

18.1 Si el portero o el ejecutor no pone el balón en juego dentro de los cinco (5) segundos reglamentarios, el equipo adversario reanudará el juego con un tiro indirecto.

19. Tarjeta de amonestación

La tarjeta de amonestación es válida para jugadores, reemplazantes, aficionados (porra, barra) y miembros del cuerpo técnico:

- Jugadores: la amonestación se aplica a los jugadores que se encuentren dentro del terreno de juego;
- Reemplazantes: la amonestación se aplica a los jugadores sustitutos del equipo que se encuentren fuera del terreno de juego;
- Aficionados: la amonestación se dirige al director o responsable del equipo correspondiente.
- Cuerpo técnico: la amonestación se dirige al director o responsable del equipo correspondiente.

VERDE – Suspensión: el jugador queda temporalmente suspendido por dos (2) minutos y puede ser reemplazado automáticamente. El árbitro tiene la facultad de suspender al jugador que, sin necesidad de haber cometido una falta, muestre agresividad física o verbal:

- agresividad física: gestos o expresiones faciales negativos y hostiles;
- agresividad verbal: gritos y uso de lenguaje ofensivo.

AMARILLA – Faltas y conducta incorrecta (Regla 12 de la IFAB)

ROJA – Faltas y conducta incorrecta (Regla 12 de la IFAB) incluye faltas físicas intencionales, insultos, lenguaje ofensivo, actitudes racistas y jugar bajo el efecto de alcohol o drogas.

Sistema de acumulación y combinación de las tarjetas de amonestación:

Una (1) tarjeta verde y una (1) tarjeta amarilla equivalen a una tarjeta roja. El jugador queda suspendido del partido y podrá ser reemplazado tres (3) minutos después de que el jugador sancionado abandone el terreno de juego. Nota: Por acumulación de tarjetas de amonestación verde y amarilla, es decir, la suma total durante un mismo partido; desde el inicio hasta el final del encuentro. Por ejemplo, si el jugador recibe una tarjeta verde en la primera mitad y una amarilla en la segunda, la acumulación total será de ambas tarjetas. En ese caso, el jugador queda suspendido del encuentro y solo se contabiliza la tarjeta amarilla para el resto del torneo.

Dos (2) tarjetas amarillas equivalen a una tarjeta roja. El jugador queda suspendido del partido y podrá ser reemplazado tres (3) minutos después de que el jugador sancionado abandone el terreno de juego. Nota: Por acumulación de tarjetas de amonestación amarillas, es decir la suma total durante todo el torneo; desde el primer partido hasta el último. Ejemplo: El jugador recibió una tarjeta amarilla el primer partido y recibe una tarjeta amarilla el segundo partido la acumulación es de dos (2) tarjetas amarillas. En ese caso el jugador queda suspendido del encuentro.

Tarjeta roja directa: el jugador queda suspendido del partido y no podrá ser reemplazado. Además, queda suspendido para el partido o la jornada siguiente.

La acumulación de tres (3) tarjetas amarillas en un mismo encuentro dará lugar a la sanción de un penal en contra.

20. Multas económicas por acumulación de tarjetas de amonestación

Una (1) tarjeta amarilla:

\$5.00 CAD - Debe ser cancelado antes del próximo partido. Si no se cancela, el jugador no podrá jugar el siguiente encuentro.

Una (1) tarjeta roja:

- Por acumulación de una (1) verde y una (1) amarilla: \$25.00 CAD
- Por acumulación de 2 amarillas: \$30.00 CAD
- Roja directa: \$50.00 CAD

En todos los casos, la multa debe ser cancelada antes del próximo partido. Si no se realiza el pago el jugador quedará inhabilitado para jugar, y la multa se transferirá al director o encargado del equipo.

