



REGLAS DE JUEGO

CAMPEONATO FEM CUP TEMPORADA 2020

Adaptación de las Reglas

El fútbol se caracteriza por su universalidad porque se practica en todo el mundo. Por este motivo, en la *Fem Cup*, se establece como base las reglas de juego oficiales del fútbol profesional adaptando a la naturaleza del torneo ciertas reglas que permitirán el mejor desarrollo del juego, pero manteniendo el objetivo central de fomentar la práctica deportiva justa y segura donde las reglas favorezcan la participación y el disfrute, como lo señala la IFAB.

1. El terreno de juego

El campo de juego tiene una longitud de 60 metros y una anchura de 40 metros con líneas de marcación visibles en costado, fondos, mitad de campo y áreas.

En los arcos existe un área de meta en la cual es la única zona donde el portero puede tomar el balón con la mano.

2. El balón

El balón es de medida N°4 provisto por la Organización.

3. Los jugadores

El partido lo jugarán dos equipos, compuestos cada uno de ellos por 8 jugadores, uno de los cuales actuará de portero.

- Un equipo podrá comenzar el partido como mínimo, con 5 jugadores. El resto se podrá incorporar una vez comenzado el mismo.
- Podrán realizarse todos los cambios que se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria, es decir, avisando al director de turno quien solicitará el ingreso al árbitro.
- En cada sustitución se podrá realizar un cambio de máximo tres jugadoras las cuales abandonarán la cancha por la línea de campo más cercana.
- El partido se dará por concluido si uno de los dos equipos queda con menos de cinco de jugadores sobre el terreno de juego.

4. El equipamiento de los jugadores

Es obligatorio que todas las jugadoras del mismo equipo lleven la misma equipación, que estará compuesta por:

- Camiseta numerada
- Pantalón corto
- Medias
- Canilleras
- Calzado de fútbol.

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 además de tomar decisiones vinculadas al normal desarrollo del juego.

6. El director de turno

El director de turno es la persona encargada de los asuntos administrativos que suceden en cada partido y realiza labores de apoyo al árbitro para que éste tome las decisiones de mejor forma. Siempre el director de turno estará bajo la dirección del árbitro.

7. La duración del partido

La duración del partido es de dos tiempos de 30 minutos con un descanso intermedio de 5 minutos. En caso de ser necesario, el arbitro puede adicionar minutos al final de cada tiempo a razón de pérdidas de tiempo por lesiones, sustituciones o acciones diversas que hayan impedido el normal desarrollo del juego. Debe informar el tiempo agregado.

8. Inicio y reanudación del juego

Antes del inicio del juego se realizará un sorteo entre capitanes para elegir partida y lugar del campo de juego a ocupar por cada equipo.

Se iniciará entonces el juego en las siguientes instancias:

Inicio del partido.

Después de un gol.

Inicio del segundo tiempo.

9. El fuera de juego

No existe sanción de fuera de juego.

10. Faltas y conducta incorrecta

Por cualquier infracción cometida el árbitro sancionara con un tiro libre indirecto. No existen tiros libres directos.

De acuerdo a la gravedad de la falta se amonestará a las jugadoras de la siguiente manera:

- Reconvención verbal.
- Tarjeta Amarilla
- Tarjeta Roja por doble tarjeta amarilla.
- Tarjeta Roja Directa.

Una jugadora expulsada no podrá continuar disputando el partido y dejará a su equipo con una jugadora menos.

Se consideran infracciones todas las que se contemplan en las reglas de Juego del International Football Association Board (Reglas de Juego de Fútbol 11).

11. Tiros libres

Los tiros libres serán directos. El árbitro lo señalará manteniendo su brazo en alto hasta ejecutado el mismo. Para colocación de barrera, las jugadoras adversarias deben encontrarse a 6 metros del balón para la realización del tiro libre compuesta por máximo dos jugadoras.

12. El penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una infracción dentro de su propia área de meta.

13. El saque de banda

El saque de banda se realiza cuando el balón traspase la línea de costado de la cancha y se realizará de forma manual sin poder concretar un gol vía este lanzamiento.

14. El saque de meta

El saque de meta se realiza cuando el balón traspase la línea de fondo de la cancha y haya sido tocado por última vez por el equipo atacante, se realizará con el pie pudiendo concretar un gol vía este lanzamiento.

15. El saque de esquina

El saque de esquina se realiza cuando el balón traspase la línea de fondo de la cancha y haya sido tocado por última vez por el equipo defensor, se realizará con el pie pudiendo concretar un gol vía este lanzamiento.

16.- Goles

Se convierte un gol cuando éste traspasa de forma íntegra la línea del arco. El gol puede convertirse realizando un lanzamiento desde cualquier lugar de la cancha. El equipo que haya marcado la mayor cantidad de goles ganará el partido mientras si ambos equipos no marcan o marcan la misma cantidad de goles el partido será un empate.