**KINGS LEAGUE UTJ**

**Liga Interna Fútbol**

**REGLAMENTO GENERAL DE COMPETENCIA**

# TERRENO DE JUEGO

Los partidos se llevarán a cabo conforme el rol de juegos que dicte el comité organizador, en las canchas de usos múltiples del edificio G y edificio I respectivamente. En el rango de horarios que menciona la convocatoria (15:00 a 16:30 hrs).

# BALÓN

Cada equipo deberá presentar un balón al inicio del juego, además el comité organizador proveerá de 2 balones en cada juego. En caso de no presentar balón, se contará un gol en contra desde el inicio de juego.

# NUMERO DE JUGADORES Y EQUIPAMENTO

Cada partido se jugara con 5 personas, considerando que el inicio y término de partido es con entradas y salidas de jugadores. En caso de que un equipo se encuentre con 3 o menos jugadores a la hora del partido, tendrá una tolerancia de 10 minutos, en caso de no a completarse, perderá el juego 3-0 por default.

Presentarse con ropa deportiva adecuada para jugar, considerar que la superficie de juego es concreto.

**MUJER EN CANCHA**

En todos los partidos debe alinear mínimo una mujer medio tiempo, en caso de no cumplir con esta regla, se sumaran 2 goles al equipo contrario.

# SUSTITUCIONES

Durante el partido el número se sustituciones es libre siempre y cuando se notifique al árbitro. En caso de cambiar puesto de guardameta informar al árbitro.

Cuando inicia el partido y van ingresando jugadores de uno en uno, se debe avisar quien es portero/a en ese momento.

**DURACION DEL PARTIDO**

Serán dos tiempos de 15 minutos con 5 jugadores en la cancha, al inicio de cada juego irán ingresando de uno en uno cada 1 minuto durante los primeros 5 minutos. De igual manera se irán saliendo de uno en uno los últimos 4 minutos del segundo tiempo, para finalizar con un 1v1 en cancha.

**TIEMPO EFECTIVO DE JUEGO**

El tiempo de juego será efectivo los primeros 5 minutos y los último 5 de cada partido, es decir que se detendrá en cada interrupción por falta de balón o tiempo perdido.

# SAQUE DE BANDA Y ESQUINA

Los saques de banda y esquina se cobran con tiro libre desde el lugar, es válido el gol directamente. La distancia se colocara a 5 mts. siempre y cuando sea solicitada al árbitro.

Se tienen 5 segundos para reanudar una vez el balón este colocado.

**SAQUE DE META**

Lo realiza el portero de manos dentro de su área. Es válido directamentamente siempre y cuando se juegue con el pie.

Se tienen 5 segundos para reanudar una vez el balón este colocado.

# TIROS LIBRES Y ACUMULACION DE FALTAS

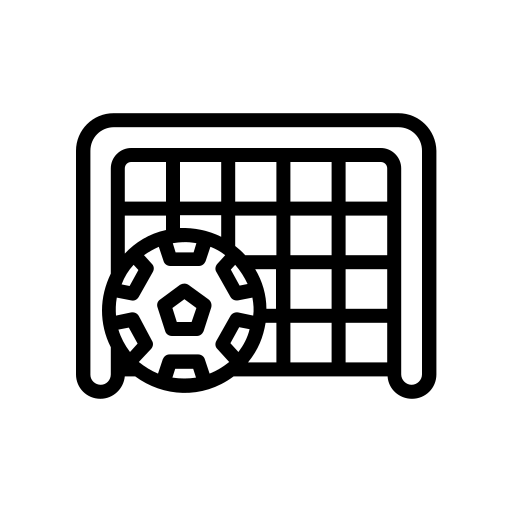
Los tiros libres por faltas se cobrarán desde la zona donde ocurrió, la distancia se coloca a 5mts si la solicitan.

En caso de acumular 5 faltas se cobrará un Penalty shootout en contra. Las faltas se acumulan durante todo el partido.

# TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS

Tarjeta amarilla, exclusión 2 minutos.

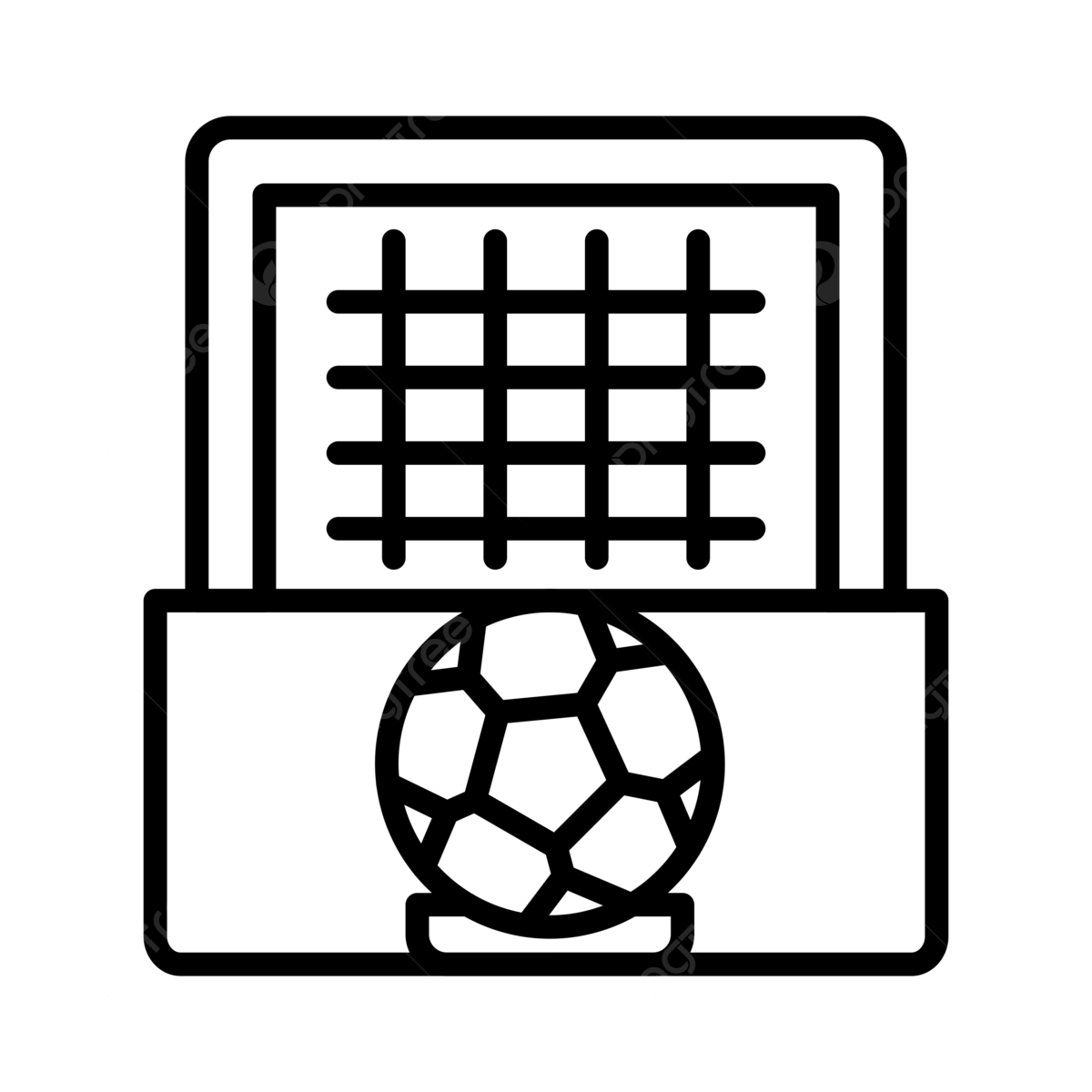
Tarjeta roja, expulsión del encuentro. Dependiendo gravedad, sanción en próximos encuentros.



# TIRO SHOOTOUT

El tiro shootout se ejecutara desde el centro del campo, podrás conducir el balón hasta la portería y burlar o tirar, con la única limitante de que deberás deshacerte del balón antes de 5 segundos, de lo contrario no valdrá el gol. **En este tiro ningún otro jugador puede participar hasta que termine.**

# PENALTY PRESIDENTE

Es un tiro penal al que ambos equipos tienen derecho en cualquier momento del partido, el penal debe ser ejecutado por el jugador a cargo del equipo, para poder influenciar en el marcador. El gol vale por uno, la única limitante es que debe ser antes del minuto 13 de ambos tiempos.

# CARTA SECRETA

Al inicio del juego cada equipo recibe una carta secreta que te da una ventaja, la puedes ver y usar en cualquier momento del juego, las cartas son:

* *Penalty*
* *Penalty shootout*
* *Jugador estrella ( el gol de un jugador en específico vale por dos durante 4 minutos)*
* *Gol doble (el gol del equipo vale por dos durante 4 minutos)*
* *Carta sanción (el equipo que la tenga puede sacar a un jugador del equipo contrario durante 4 minutos)*
* *Carta comodín (puede escoger cualquier opción anterior)*

\*Cualquier opción se debe notificar al árbitro en el momento que se decida aplicar.



**Cualquier situación no prevista en este reglamento, será resuelta por el comité organizador.**