



REGLAS DEL JUEGO

NOTA: Si perteneces o perteneciste a Liga MX en caso de ser mujer o Liga profesional en caso de ser hombre, NO PODRÁS FORMAR PARTE DEL SELECTIVO FINAL DE TU ESTADO, "De la Calle a la Cancha con Telmex-Telcel".

Jugadores

- Hombre o mujeres de por lo menos 15 años
- Que este o haya estado sin hogar (en situación calle) y/o
- Que este actualmente en uso o rehabilitación por drogas o de alcohol y/o
- Que se encuentre en situación de extrema pobreza
- Que se encuentre en situación vulnerable.

Equipos

Los equipos estarán conformados por un máximo de 8 jugadores, de sexo masculino, femenino o mixto.

Solo 4 jugadores por equipo estarán a un mismo tiempo en la cancha:

- 3 atacantes/defensores
- 1 portero

El resto del equipo serán jugadores sustitutos, los jugadores sustitutos pueden entrar o salir de la cancha sin esperar ninguna indicación del árbitro, siempre y cuando no haya más de 4 jugadores por equipo en la cancha.

Duración de los partidos:

Dos mitades de 7 minutos cada una, con un intervalo de 1 minutos entre ellas.

Comienzo

El encuentro comienza cuando el árbitro lanza el balón en la cancha. Cuando se anota un gol, el equipo que lo recibió tiene el balón y es el portero quien lo pone nuevamente en juego, inmediatamente después que los árbitros silben.

Reglas del Portero:

- Un portero no debe anotar goles
- El portero no debe salir del área marcada (semicírculo)
- El portero no debe retener el balón para "hacer tiempo."
- Se aplica la regla del pase atrás. Si un portero toma la bola con sus manos después de recibir un pase atrás de un compañero de equipo, conceden al otro equipo la posesión del balón a media cancha.



Reglas para el área del portero:

Los jugadores del campo no deben entrar en el área del portero. Esta regla se aplica a todos los jugadores tanto atacantes como defensores. Si un jugador del equipo se defiende entra en el área del portero, el otro equipo cobrará un penalti (shoot-out). Si un jugador del equipo que ataca entra en el área del portero, el otro equipo recibe posesión del balón.

Un jugador siempre en media opuesta:

Por lo menos un jugador del equipo defensor debe permanecer en la mitad opuesta de la cancha. Se le marcará falta al equipo que tenga a los tres jugadores defendiendo a su propia mitad. Cobrando de media cancha tiro indirecto.

Jugar Haciendo Tiempo:

El árbitro puede conceder una falta contra un equipo que esté haciendo tiempo de manera deliberada, siempre y cuando lo haya advertido antes de su conducta.

Tiros de Penalti (shoot-out)

Un tiro de penalti para el equipo opositor se da cuando:

- Un jugador del equipo que defiende entra en el área del portero.
- Un equipo da pase hacia atrás tres veces seguidas, directamente a su portero con la intención de perder tiempo (sin que un jugador del equipo opuesto toque el balón)
- El portero retiene el balón más tiempo de lo necesario en su área ("haciendo tiempo").
- Se comete una falta grave delante del área de la portería.
- Un shoot-out se debe tirar hacia la portería. Si el balón se mueve en sentido opuesto al de la portería se pierde la oportunidad.

Reglas para los tiros libres y balones fuera de la cancha:

Tiros indirectos:

Todos los tiros son indirectos. Todos los jugadores del equipo contrario deben estar a un mínimo de 2 metros de distancia del balón siempre y cuando se tenga espacio.

El árbitro concede tiro indirecto por:

Toda falta en el Campo se hace acreedora a tiro indirecto, a excepción de aquellas faltas que por su rudeza o mala intención se consideren acreedoras a un penalti.

Si un jugador se detiene del borde del perímetro con ambas manos.



Balones fuera de la cancha:

Si un balón sale de la cancha, se regresara rodando dentro de la cancha con la mano a nivel del suelo, en el punto donde salió del campo de juego. Todos los jugadores del equipo contrario deben estar a un mínimo de 2 metros de distancia.

Faltas, en caso de juego sucio el árbitro puede juzgar como:

Tarjeta azul (exclusión del juego dos minutos): al jugador al que se le aplique estará suspendido del encuentro por dos minutos, durante ese lapso el equipo tiene que jugar con un jugador menos. Pasados los dos minutos y a indicación del árbitro, otro jugador podrá ingresar a la cancha de juego en sustitución del que salió. El jugador que obtuvo la tarjeta azul quedará inhabilitado para ingresar al partido.

Tarjeta Roja (expulsión): Por una falta severa se expulsara al jugador el resto del partido. El equipo tiene que jugar con un jugador menos el resto del encuentro. Una tarjeta roja será dada solamente por un juego sucio severo, por conducta violenta o abuso al árbitro. Esta se aplicara igual a los entrenadores. Las sanciones pueden incluir la suspensión de los juegos futuros.

Exclusión del torneo para un equipo:

Si las reglas se irrespetan seriamente (juego sucio persistente, juego sucio con intención, comportamiento inaceptable en la cancha hacia los árbitros, las audiencias u otros jugadores, un jugador o un equipo puede ser excluido del torneo. Si excluyen a un equipo entero en el torneo entonces todos los partidos jugados o programados para ser jugados por ese equipo serán concedidos a la oposición con un marcador de 0 a 3.

Juego Limpio:

El juego limpio y amistoso será impulsado a través del torneo.

Árbitros:

Cada encuentro tendrá tres árbitros (SIEMPRE Y CUANDO EXISTA LA POSIBILIDAD DE TENERLOS). Se colocaran un árbitro en cada extremo de la cancha de juego. El árbitro principal se encontrara dentro de la cancha y será libre de moverse en ella como mejor considere.

Proporciones de la Cancha

- Tamaño de la Cancha: 22 metros (largo) x 16 metros (ancho)
- Tamaño de la meta: (4 metros (ancho) x 1.50 metros (alto)
- Red
- Área del portero: Semicírculo con un radio de 4 metros.
- Altura del Perímetro: 1.30 metros
- Lugar para los jugadores: 2 bancos para los jugadores en los lados largos de la cancha
- Entrada para los jugadores: 2 entradas separadas en uno de los lados largos de la cancha.
- Tamaño de balón: Normal #5