

**CIUDAD DE FILADELFIA
PARQUES Y RECREACIÓN (PARKS & RECREATION)
PROGRAMA DE FÚTBOL DE SALÓN (INDOOR SOCCER
PROGRAM)
NORMAS Y REGLAMENTOS
(revisado en diciembre de 2017)**

ELEGIBILIDAD

- A. Los jugadores deben jugar solo para un (1) equipo y en una (1) sola división. Si un jugador está registrado en más de 1 equipo, se considerará como el equipo legal el equipo para el que juegue primero.
- B. Los participantes deben representar a un grupo u organización dentro de la Ciudad de Filadelfia.
- C. El límite de jugadores es de CATORCE (14) por equipo.
- D. El listado debe enviarse al momento del registro. Podrán agregarse/quitarse jugadores en las fechas de inscripción programadas. En caso de adiciones o eliminaciones, se debe usar la lista oficial de fútbol de salón, **SOLO ESCRITA A MÁQUINA**. Sin listado no hay inscripción.
- E. Todos los equipos DEBEN USAR la Lista Oficial de la Liga de Fútbol de Salón de PPR y TODOS LOS JUGADORES Y ENTRENADORES DEBEN usar el Pase Oficial de PPR para Jugador/Entrenador (todos los pases DEBEN estar SELLADOS).
- F. INSCRIPCIÓN: Los equipos deben estar pagos la noche del compromiso. Si su equipo no está pago, USTED NO puede inscribirse. Todo equipo que no esté inscrito no se incluirá en los cronogramas. NOTA: SOLO LA AUTORIDAD DE LA CIUDAD PUEDE OTORGAR UNA PRÓRROGA.
- G. Los documentos que se aceptarán como prueba de fecha de nacimiento son: Pase de jugador del corriente año (sellado únicamente por PPR) o documento oficial del gobierno en donde figure fecha de nacimiento y número de ID.
- H. El uso de un jugador que no reúna los requisitos invalidará todos los partidos que ese equipo haya jugado con dicho jugador. Jugar con un nombre falso, falsificar listados o dar información falsa a los directores de la liga se considerarán fraudes. En caso de cometer fraude, la multa al jugador y/o al entrenador será de un (1) año calendario como mínimo de suspensión a los Programas de Fútbol de Parques y Recreación de Filadelfia desde la fecha del descubrimiento de la falta.
- I. Una vez que se identifique un Jugador de Selección del Estado, éste debe jugar en un Equipo de División A.

FORMACIÓN

- J. Las ligas estarán formadas por la cantidad de equipos que se inscriban adecuadamente. Los equipos que no tengan tiempo jugado en su propia cancha se colocarán en una lista provisoria; la solicitud para ingresar a la liga podría rechazarse debido a la falta de tiempo jugado en la cancha.
- K. Cada equipo deberá declarar en la solicitud en qué división quiere estar. El Coordinador y Presidente del Programa considerará este pedido al momento de clasificar los equipos. Sin embargo, el Coordinador y Presidente se reserva el derecho de clasificar los equipos de manera diferente si la situación de la liga justifica dicha clasificación.
- L. El campeón de la ciudad en las divisiones B deberá ascender al próximo nivel la temporada siguiente.
- M. La organización de los desempates será determinada por el Director de la Liga según la formación del cronograma regular de la temporada y los entrenadores serán notificados del procedimiento en ese momento. Los equipos con jugadores de mayor edad jugarán en una cancha más grande, sin importar si es una cancha de visitante.
- N. Todos los clubes deben participar en los juegos All Star.

REGLAS DE LA LIGA

O. Este programa se regirá por las políticas y procedimientos del Departamento de Parques y Recreación, por el Estatuto de Fútbol de Salón y por las Reglas de Juego actuales de la FIFA para el fútbol juvenil en el exterior, con excepción de aquellas Reglas que se establezcan en estas páginas.

1. El director del club de fútbol DEBE entregar una copia de las reglas de la cancha local de cada equipo al momento de la inscripción. Se recopilará una lista completa y se distribuirá a todos los entrenadores con el cronograma de su división. En ningún caso una regla de campo local SUSTITUIRÁ las Reglas de la Liga (por ejemplo: si el balón toca el techo no es penal).
2. El equipo local DEBE aportar un balón legal de juego, un set de arcos legales y redes aseguradas a los arcos, a fin de que el balón no pueda atravesarlas. Si no se cumple con esto, el partido se puede considerar perdido.
3. El equipo visitante debe aportar un balón de respaldo.
4. Los entrenadores deben llevar los pases de sus jugadores a todos los partidos (SOLO pases oficiales de fútbol de PPR. No se aceptarán otros pases para el juego). El oficial VERIFICARÁ los pases antes de cada partido. La hoja con la formación debe completarse y entregarse al oficial antes del comienzo del partido. Solo los jugadores que estén presentes deben integrar la lista de formación. El oficial marcará en la lista a cada jugador presente en la lista de formación. Si un jugador llega tarde, antes de jugar deberá registrarse con el oficial. Si los pases se pierden o son robados, usted debe llamar de inmediato al director de su liga y al registro a fin de obtener nuevos pases. Los jugadores y todos los entrenadores deben tener un pase para poder jugar. La primera vez que un equipo se presente a un partido sin pases podrán jugar, pero todos los jugadores deben firmar la parte posterior de la lista de formación del árbitro. Si esto sucede una segunda vez, se puede manifestar en contra del juego y esta reclamación será ratificada de inmediato.
5. El oficial recibirá como pago la mitad de la tarifa (\$30.00) por parte de cada equipo antes del comienzo del juego (\$15.00 por equipo).
6. NO HAY TIEMPO DE MULTA. Los equipos deben estar listos para jugar en el horario PROGRAMADO de juego, de lo contrario podría aplicarse una multa. Si un equipo tiene dos multas, puede ser eliminado de la liga.
7. Si las ESCUELAS están CERRADAS (Distrito Escolar de Filadelfia), TODOS LOS PARTIDOS SE CANCELARÁN. La información también estará disponible en la Línea Directa de las Ligas.
8. El equipo ganador (o el equipo local si es un empate), DEBE informar el resultado del partido al Director de la Liga dentro de las 24 horas de la finalización del mismo. Tome nota si ocurre algún problema o si no hay un oficial presente.
9. Los entrenadores DEBEN informar cualquier advertencia o expulsión al director de la liga inmediatamente después del partido (esto incluye jugadores, entrenadores y espectadores). Si no se cumple con esto, se puede iniciar una acción disciplinaria contra el entrenador del equipo de la persona que cometió la falta.
10. Una vez que se publique el cronograma de la liga, los partidos solo podrán posponerse debido a partidos de la Copa del Estado (no por copas de la liga, torneos, otros deportes, viajes, etc.).
11. La Autoridad de la Ciudad (o su designado) tiene la autoridad de resolver cualquier problema que no esté especificado en las reglas, así como también de tomar decisiones sobre asuntos que impliquen circunstancias inusuales.

RECLAMACIONES

P. Las reclamaciones pueden realizarse SOLO contra la interpretación de las reglas y la elegibilidad. *No se puede presentar una reclamación contra un dictamen del árbitro.* No se tomará en cuenta ninguna reclamación respecto de la elegibilidad de un jugador si un equipo no hace que el árbitro verifique los pases antes del partido. Los pases se verificarán antes de cada partido.

Q. Las reclamaciones se enviarán por escrito (con pruebas que sustenten la misma) al Presidente de Fútbol de la Ciudad, junto con un cheque o giro postal de \$50 pagadero a "Consejo de Asesoría de Fútbol de Salón" (Indoor Soccer Advisory Council) a modo de cargo por la reclamación.

R. Procedimiento de Reclamaciones por Desempate: las reclamaciones respecto de partidos de la temporada regular deben realizarse dentro de las 48 horas del último partido de la temporada regular. Cualquier reclamación respecto de los partidos de desempate deberá presentarse dentro de las 24 horas de que haya finalizado el partido (cuartos de final, semifinales o finales).

1. Interpretación de las reglas

- a) El manifestante DEBE notificarle al árbitro EN EL LUGAR DE LA RECLAMACIÓN y debe hacer que el árbitro tome nota de que se ha presentado una reclamación en la hoja de formación del oficial (árbitro), con la hora y la puntuación de ese momento. El manifestante DEBE FIRMAR la hoja de formación. No debe anotarse toda la reclamación en la hoja.
- b) La reclamación debe presentarse por escrito, como se describió anteriormente, al director de la liga dentro de las 48 horas de la finalización de dicho partido. NO SERÁ TOMADA EN CUENTA la reclamación a menos que cumpla LOS DOS criterios siguientes:
La reclamación tiene un efecto DIRECTO en el resultado del partido; y un equipo recibió una ventaja por sobre el otro equipo como consecuencia de la decisión.
- c) La reclamación será revisada por la Autoridad de la Ciudad, quien podrá o no convocar una junta para analizar el caso, tomar una decisión con respecto a la reclamación o rechazar la reclamación debido a las cláusulas anteriores.
- d) Los partidos sobre los cuales se presenta la reclamación volverán a retomarse en el punto en que se manifestó la reclamación y se devolverá el cargo por reclamación de \$50.

2. Elegibilidad

- a) Puede reclamarse en cualquier momento. La carga de la prueba está a cargo del equipo que está presentando la reclamación.
- b) Si se dictamina que un jugador no es elegible, la multa será la establecida en la Regla 1, Sección h.
- c) Los jugadores o entrenadores que tengan una suspensión disciplinaria se considerarán no elegibles durante el período de la suspensión.
- d) Los jugadores o entrenadores que presenten una apelación por una suspensión disciplinaria estarán suspendidos hasta que se decida sobre el caso.

CARGOS

S. Se requiere un cargo de inscripción de \$150 que se pagará a la liga junto con el formulario de compromiso. No se permitirá la inscripción de ningún equipo que no haya pagado el cargo a la liga. NO HAY REEMBOLSOS.

CRONOGRAMA

T. La temporada abarca desde la primera semana de enero hasta mediados de marzo.

U. Una vez que se entregue el cronograma a los equipos, solo podrán postergarse los partidos debido a la Copa del Estado. En el FORMULARIO DE REGISTRO, anote las fechas en las que su equipo no puede jugar, a fin de que las conozca el Director de la Liga. Incluya participaciones y torneos escolares o religiosos. AVERIGÜE si habrá algún problema con las fechas.

V. SOLO el Director de la Liga podrá reprogramar los partidos postergados. Los partidos que se jueguen sin el consentimiento del Director de la Liga NO SERÁN TOMADOS EN CUENTA.

W. Los juegos postergados SIN la aprobación del Director de la Liga serán considerados PERDIDOS PARA AMBOS EQUIPOS.

X. Si el juego se da por perdido, **NO LE DEBE PAGAR AL OFICIAL.**

TABLAS DE CLASIFICACIONES

Y. Una victoria son 3 puntos, un empate es 1 punto y una derrota es 0 punto. Los empates después del tiempo reglamentario en los partidos de la temporada regular permanecen como empates. Si las puntuaciones no se informan dentro de las 48 horas, se multará al equipo ganador con la quita de un punto en su tabla de clasificaciones.

Z. Los equipos que tengan la mayor cantidad de puntos cuando se complete el cronograma serán los primeros, los que tengan el segundo mayor puntaje serán los segundos, etc. En caso de puntajes empatados, se considerará en el mayor lugar el equipo que haya ganado la mayor cantidad de partidos contra el otro equipo en los partidos de temporada regular. Si aún están empatados, se compararán los registros de los equipos en sus divisiones, comenzando por el equipo en el lugar más alto y continuando hacia abajo en la división. Si aún están empatados, se jugará un partido, con dos

(2) tiempos suplementarios de cinco (5) minutos si el partido sigue empatado luego del tiempo reglamentario.

AA. Si el partido sigue empatado después de los períodos suplementarios, CINCO (5) jugadores patearán desde el punto de penal. Los jugadores que estén en el campo cuando finalice el tiempo suplementario patearán alternadamente penales contra el arco contrario. El equipo que anote más goles será el ganador. Si siguen empatados, cada equipo elegirá un jugador que no esté en el campo al finalizar la serie para patear un penal. El juego seguirá de esa manera hasta que un equipo esté en ventaja tras ejecutar el mismo número de tiros. Cuando un equipo haya utilizado a todos sus jugadores, podrá usar cualquier jugador del equipo. A partir de ese momento, se podrán elegir a los jugadores en cualquier orden. No obstante, ningún jugador podrá patear por tercera vez hasta que todos en su equipo hayan pateado dos veces, etc. Excepto: cuando un equipo haya usado todos sus jugadores disponibles, ambos equipos podrán volver a seleccionar cualquier jugador para el próximo tiro.

Por ejemplo, si el equipo A solo tiene 8 jugadores, el equipo B puede tener este mismo número de jugadores.

DESEMPATES

BB. El Director de la Liga notificará a los equipos acerca del procedimiento de desempate cuando se distribuyan los cronogramas de la temporada regular.

CC. Deberá utilizarse el procedimiento establecido en la Regla 7, sección b y c a fin de resolver todos los empates en los partidos de desempate.

REGLAS DEL JUEGO

Reglas Oficiales de Fútbol Juvenil de la FIFA, con las siguientes excepciones:

REGLA I - LA SUPERFICIE DE JUEGO

1. El Director de la Liga deberá declarar la aprobación de cada superficie de juego. No se puede presentar una reclamación por el tamaño o las condiciones de la superficie. El árbitro podrá postergar un partido en caso de que considere inaceptables las condiciones de la superficie de juego.
2. No se usan banderines en las esquinas. El área del círculo central deberá tener un radio de diez pies.
3. El área del punto de penal deberá estar a una distancia de quince (15) pies de la pared posterior y debe tener doce (12) pies de ancho. No hay marca del tiro de penal.
4. No hay área de esquina.
5. Las Líneas de la Cancha de Básquetbol serán la superficie de juego. El techo está fuera del campo de juego. Otros objetos fuera de juego serán determinados por las restricciones del campo local.
6. Las especificaciones estándar mínimas del arco de Fútbol de Salón son las siguientes: 5' de alto, 7' de ancho y 12" de profundidad. Los estándares máximos son 6' de alto y 10' de ancho. Se podrá presentar una reclamación contra cualquier equipo que no cumpla con el estándar mínimo.

REGLA II - EL BALÓN

1. Se utilizará un balón de Fútbol en todas las ligas
 - U10 e inferior - Balón de Fútbol tamaño 3
 - U11 y superior - Balón de Fútbol tamaño 4

REGLA III - CANTIDAD DE JUGADORES

1. TODAS LAS LIGAS deberán jugar con cinco (5) jugadores, uno de los cuales será el guardameta. (4 jugadores en el campo, 1 guardameta)
2. No hay límite en la cantidad de sustituciones. Las sustituciones podrán realizarse en los siguientes momentos de interrupción del juego: Al comienzo de cada tiempo, después de un gol, durante un tiempo de pausa, cuando el equipo tiene la posesión en un tiro libre, cuando el propio guardameta tiene posesión del balón y durante una pena en el banco. Si el equipo que tiene posesión de la pelota realiza

una sustitución, el otro equipo puede realizar una sustitución también. Un jugador que esté cumpliendo una pena en el banco no puede ser sustituido en el campo de juego. Puede ser sustituido cuando finalice el período de pena.

3. Las sustituciones deberán hacerse de manera rápida. Puede haber una pena de dos minutos en caso de retraso intencional del juego si se infringe de manera REPETIDA esta regla. Ante la primera infracción, el árbitro advertirá verbalmente al equipo. El reloj se DETENDRÁ para las sustituciones en caso de que queden cinco (5) minutos o menos para que finalice el partido.

4. Un equipo puede comenzar el partido con 4 jugadores en todas las ligas. Los equipos rivales que tengan la totalidad de la formación no tendrán que jugar con menos. No se puede jugar con menos de 3 jugadores. (Ver REGLA XII - Faltas e infracciones). Los jugadores que lleguen tarde deberán darle el pase al árbitro al ingresar al partido. Si no se entrega el pase, se considerará una sustitución ilegal. El jugador recibirá una advertencia y será retirado del partido hasta que entregue el pase.

REGLA IV - EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. No se permite el calzado con tapones. No se permite el calzado con suela rígida. Se recomienda el calzado deportivo con suela de caucho.

2. Es obligatorio que todos los jugadores lleven casacas del mismo color con números. En el mismo equipo no se pueden repetir los números. Si los dos equipos tienen casacas del mismo color, el equipo LOCAL debe cambiarse o usar delantales de un color diferente. Los equipos deben evitar el color negro como color principal de la casaca.

REGLA V - ÁRBITROS

1. El árbitro es el único juez respecto de las decisiones sobre el partido. No se tolerará un desacuerdo ni el abuso verbal. Se puede imponer una pena de 2 minutos a los jugadores o entrenadores.

2. El árbitro es el único responsable de indicarles a los jugadores la finalización del período de pena. Si un jugador vuelve a ingresar al partido antes de que haya finalizado el período de pena, el jugador puede recibir otra pena de 2 minutos.

REGLA VI - DURACIÓN DEL PARTIDO

1. La duración del partido será de dos (2) períodos iguales de veinte (20) minutos cada uno. Habrá un intervalo de cinco (5) minutos entre los períodos.

REGLA VII - EL INICIO DEL JUEGO

1. El saque inicial y el arco a defender se decidirán con el lanzamiento de una moneda.

2. El saque inicial es un tiro indirecto y el balón estará en juego cuando se pateo y se mueve hacia adelante.

3. Los jugadores del equipo adversario al que haga el saque inicial deberán estar a no menos de diez (10) pies de distancia del balón hasta que el balón se pateo.

REGLA VIII - BALÓN DENTRO Y FUERA DE JUEGO

1. El balón estará fuera de juego cuando pase completamente la línea (límites del campo de juego de básquetbol).

- Línea lateral: el balón vuelve al juego en el punto en el que salió con un tiro indirecto
- Detrás de la línea de meta: si lo toca un jugador defensivo: tiro de esquina
- Detrás de la línea de meta: si un jugador de ataque lo saca del juego: saque de meta

REGLA IX - FUERA DE JUEGO

1. No existe el fuera de juego. Sin embargo, el guardameta NO puede obstruir o impedir el movimiento del balón de ninguna manera. Si se comete una obstrucción, se dará un tiro indirecto para el equipo adversario.

REGLA X - GUARDAMETAS

1. Pueden usar solo sus manos cuando una parte de su cuerpo esté en contacto con el área de penal
2. NO pueden poner el balón en sus pies luego de haberlo levantado
3. Un compañero de equipo PUEDE pasarle el balón al guardameta
4. El guardameta puede "amagar" hacia el área de penal y levantar el balón
5. El guardameta NO puede lanzar el balón más allá de la mitad de la superficie de juego sin que antes toque a un jugador (a menos que sea un penal)

REGLA XI - FALTAS E INFRACCIONES

1. En caso de que un jugador del equipo que está defendiendo cometa una falta de manera intencional dentro del área de penal en donde se puede hacer un tiro directo, se pateará un penal.
 - a. Todos los jugadores deberán estar detrás de la línea media, excepto el guardameta adversario. No pueden cruzar la línea hasta que el balón golpee al guardameta, la pared o el arco.
 - b. Cualquier jugador puede intentar el tiro. El jugador tiene cinco (5) segundos para patear. El balón se coloca en la línea media para comenzar. Si pasan cinco (5) segundos antes de que se patee, se otorgará un tiro indirecto al equipo adversario desde el punto en el que estaba el balón cuando se cumplió el tiempo.
 - c. El juego continúa hasta que se realiza el tiro.
 - d. El guardameta puede moverse una vez que se toque el balón.
 - e. La jugada de penal debe ser continua hacia el arco y una vez que se realiza el tiro, el chutador no podrá tocar el balón nuevamente hasta que otro jugador, que no sea el guardameta, lo haya tocado.
 - f. Si el guardameta comete una falta contra un jugador ofensivo, el partido deberá retomarse y se le dará una advertencia al guardameta. Si el jugador ofensivo comete una falta contra el guardameta, no se otorgará un tiro, y se otorgará un tiro libre al equipo defensivo desde el punto de la falta.
 - g. La manipulación intencional del balón por parte del guardameta afuera del área de penal, que impida una oportunidad de anotación de gol, resultará en la reanudación del juego de penal y se le dará una advertencia al guardameta.
 - h. **DEMORA DEL PARTIDO:** Luego de que se cobre una falta (tiro directo o tiro indirecto), es responsabilidad del equipo defensivo alejarse 10 pies de inmediato. **NO ES RESPONSABILIDAD DEL ÁRBITRO ASEGURARSE DE QUE EL EQUIPO DEFENSIVO SE HAYA ALEJADO 10 PIES. PENA:** Si el equipo defensivo no se aleja 10 pies y el equipo ofensivo lanza el balón hacia el jugador defensivo, el jugador defensivo será sancionado con un retraso del juego de 2 minutos. El jugador defensivo deberá retirarse del campo de juego y su equipo estará en desventaja numérica.
2. Si una falta INTENCIONAL y EVIDENTE impide un MANO A MANO con el guardameta, puede otorgarse un tiro penal.
3. Si se comete una falta EVIDENTE, se sancionará con una pena en el banco durante dos (2) minutos. El jugador que cometió la falta deberá retirarse hasta que haya pasado el período de pena. Cualquier jugador que reciba dos (2) penas de dos minutos recibirá una advertencia. Si un jugador recibe una tercera pena de dos minutos, será expulsado del partido y será suspendido automáticamente para el siguiente partido de su equipo.
 - a. Pena demorada - Si un tercer jugador de un equipo debe ser castigado mientras dos (2) jugadores de su mismo equipo están cumpliendo penas, el período de pena del tercer jugador no comenzará hasta que se haya cumplido el período de pena de los otros dos jugadores. Aun así, el tercer jugador castigado deberá dirigirse de inmediato al banco, pero podrá ser reemplazado en la superficie de juego por un sustituto hasta que comience el período de pena.
 - b. En caso de que no haya un sustituto disponible para un tercer jugador castigado, dicho jugador podrá quedarse en la superficie de juego hasta que se haya cumplido el período de pena del primer jugador castigado y, en la próxima interrupción del juego, deberá dirigirse al banco y regresará el

primer jugador castigado. El primer jugador castigado cumplirá el tiempo de pena del tercer jugador hasta que haya una interrupción. SIN EMBARGO, en caso de que la pena en el banco se debiera a una causa de agresión o a una falta deliberada, el jugador cumplirá la pena de inmediato, sin importar si hay un sustituto disponible para reemplazarlo. Un jugador que esté cumpliendo una pena en el banco que no sea consecuencia de una agresión o una falta deliberada PODRÁ regresar a la superficie de juego como sustituto hasta que el tiempo de pena del tercer jugador se haya cumplido, y luego regresará al banco durante el tiempo restante de su pena. Si las tres penas se deben a agresiones o faltas deliberadas, NO habrá sustitutos en la superficie de juego.

c. Cuando un equipo tenga tres jugadores cumpliendo penas al mismo tiempo y mientras haya un sustituto del tercer jugador castigado en la superficie de juego debido a la REGLA XII, sección 3a, ninguno de los tres jugadores castigados en el banco podrá regresar hasta la próxima interrupción del partido.

d. Si se marca un gol en una movida ofensiva, el equipo en inferioridad numérica podrá hacer regresar a un jugador de inmediato SI ese jugador estaba en el banco de castigo por una ofensa que no fue agresiva o una ofensa que no fue una falta deliberada. De lo contrario, el jugador DEBERÁ QUEDARSE en la zona de castigo durante el tiempo de la pena y el equipo seguirá en inferioridad numérica.

4. Solo en caso de que un balón sea lanzado DE MANERA DIRECTA/INTENCIONAL hacia el techo o hacia las luces, se sancionará con una pena en el banco durante dos (2) minutos. El balón regresará al juego con un tiro indirecto ejecutado por el equipo adversario, en el punto donde se PATEÓ el balón. Si dos o más personas de equipos adversarios de manera simultánea hacen que el balón golpee el techo, NO habrá castigo. Si el balón toca la cabeza, NO habrá castigo. Los balones que tocan el techo después de tocar a otro jugador NO resultan en pena.

REGLA XII - COMPORTAMIENTO

1. Es obligatorio el buen comportamiento de todos los jugadores y entrenadores antes, durante y después de los partidos.

2. Cada equipo es responsable del comportamiento de sus jugadores y fanáticos. (TENGA EN CUENTA que la expulsión de un espectador puede resultar en una suspensión/sanción disciplinaria hacia el entrenador o el club)

3. Cualquier jugador que haya recibido una tarjeta roja o un entrenador que haya sido expulsado del partido por el árbitro recibirá un (1) partido de suspensión, que no podrá apelarse. El/Los entrenador/es expulsados/suspendidos tendrán la entrada prohibida al edificio. Si no se cumple con esto, se impondrá otra medida disciplinaria. Las segundas ofensas y las conductas de naturaleza más grave serán tratadas por el Comité de Fútbol.

4. Si un jugador recibe una tarjeta roja, su entrenador DEBE llamar de inmediato al director de la liga para informarle la expulsión. La Autoridad de la Ciudad decidirá si es necesaria otra medida. El entrenador deberá CONSERVAR el pase del jugador. El árbitro enviará un informe detallado a la Autoridad de la Ciudad. Los entrenadores también deberán informar las tarjetas amarillas al director de la liga. Si no se informa al director de la liga sobre los jugadores que recibieron tarjetas, el entrenador podrá ser suspendido por tiempo a determinar.

5. Suspensiones por mal comportamiento hacia las autoridades del partido/personal de la Liga: Si se provocan lesiones graves a una autoridad del partido como consecuencia de un ataque, la suspensión mínima será de cinco (5) años. Y el infractor será procesado.

a. Pegarle o patear de manera deliberada o intentar pegar, arrojar un balón de fútbol o escupir a un árbitro/personal de la liga

b. **Primera ofensa:** 1 año. **Segunda ofensa:** 3 años.

c. Arrojar un balón de fútbol u otro objeto, realizar una amenaza verbal de daño físico o a la propiedad de un árbitro/personal de la liga.

d. **Primera ofensa:** 3 partidos. **Segunda ofensa:** Mínimo 1 año

e. Hacer gestos o señas obscenas a un árbitro/personal de la liga.

f. **Primera ofensa:** 3 partidos. **Segunda ofensa:** el resto del año.

g. Lenguaje ofensivo hacia el árbitro/personal de la liga. **Primera ofensa:** 3 partidos.

Segunda ofensa: resto del año.

h. Disconformidad: **Primera ofensa:** 1 partido. **Segunda ofensa:** 3 partidos.

6. Suspensión por mala conducta hacia un adversario, compañero o espectador.

- a. Peleas (es decir, participar de un combate con un adversario, compañero o espectador mediante el intercambio mutuo de golpes con el puño, la cabeza, el pie u otras partes del cuerpo). **Primera ofensa:** Como mínimo 3 partidos. **Segunda ofensa:** Como mínimo 1 año.
- b. Intento deliberado de patear o golpear a un oponente, compañero o espectador. **Primera ofensa:** 1 partido. **Segunda ofensa:** Como mínimo 4 partidos.
- c. Amenaza verbal de infligir daño físico o a la propiedad, realización de gestos o señas obscenas, lanzamiento de objetos a un adversario, compañero o espectador. **Primera ofensa:** 2 partidos. **Segunda ofensa:** Como mínimo 4 partidos.

7. Suspensiones por juego sucio grave y mala conducta persistente

- a. El juego sucio grave se entiende por juego caracterizado por faltas, como se definen en las Reglas del Juego, de naturaleza agravada cometidas con tal vehemencia como para amenazar al adversario con daño físico. **Primera ofensa:** 2 partidos. **Segunda ofensa:** 4 partidos.
- b. Suspensión por lenguaje ofensivo dirigido hacia un adversario, compañero o espectador: **Primera ofensa:** 1 partido. **Segunda ofensa:** 3 partidos.
- c. Mala conducta persistente. **Primera ofensa:** 1 partido. **Segunda ofensa:** 2 partidos
- d. Disconformidad: **Primera ofensa:** 1 partido. **Segunda ofensa:** 2 partidos
- e. Si un equipo o espectador ingresa al campo de juego debido a una confrontación (abandono del banco) **Primera ofensa:** El equipo pierde el partido que se está desarrollando y el próximo. **Segunda ofensa:** Resto del año. Espectador: **Primera ofensa:** 3 partidos y entrenador, 1 partido. **Segunda ofensa:** Resto del año. Las suspensiones anteriores se consideran como mínimo. La liga se reserva el derecho a aumentar estas suspensiones en base a la gravedad de la infracción. El Comité de Fútbol evaluará de manera individual las situaciones que no se mencionan aquí.

8. Comportamiento perjudicial al bienestar del fútbol

- a. Cualquier jugador, oficial del equipo u oficial del club cuya conducta se considere perjudicial al bienestar del fútbol será suspendido por un (1) partido en la primera ofensa y por un mínimo de dos (2) partidos en la segunda ofensa o más dentro de un período de dos (2) años. Dicho mal comportamiento incluye, entre otras actividades, mala conducta como espectador, consumo de bebidas alcohólicas y/o uso de sustancias ilegales en la proximidad del campo de juego antes, durante o después de un partido de fútbol.
- b. Las suspensiones no son necesariamente recíprocas con otras ligas. Los jugadores/entrenadores suspendidos en Parques y Recreación no jugarán la próxima temporada. Una excepción podrían ser acciones graves, como atacar a un árbitro. Estas se evaluarán de manera individual.
- c. Parques y Recreación de Filadelfia suspenderá DE TODA ACTIVIDAD DEPORTIVA DEL DEPARTAMENTO, por un mínimo de un (1) año, a toda persona que, en represalia a un evento deportivo, y se asegurará de que el agresor sea procesado:
- d. Ataque físicamente a un árbitro, personal de la liga, voluntario, familiares, o de otra manera cause daños a la propiedad u objetos personales de las personas mencionadas anteriormente. UN año como mínimo
- e. Las advertencias (tarjetas amarillas) se acumularán durante la temporada. Al recibir un jugador la 2da advertencia, será suspendido por 1 partido y después de recibir la 4ta advertencia, será suspendido por 3 partidos y estará sujeto a otras medidas disciplinarias.
- f. Pueden apelarse las medidas disciplinarias (que no sean la suspensión obligatoria de un partido) al Comité de Reclamaciones, presentando una apelación por escrito dentro de las 48 horas, junto con un cargo de apelación de \$50.00.
- g. Si el árbitro abandona un partido debido a una conducta, el árbitro enviará un informe a la liga. La liga decidirá el curso de las acciones.

REGLA XIII - TIRO LIBRE

- 1. Los jugadores del equipo adversario deben estar a una distancia de diez (10) pies del tiro libre.

REGLA XIV - TIRO DE ESQUINA

1. Si el balón queda fuera de juego detrás de la red por parte del equipo defensor, se realizará un tiro directo desde el punto en cualquier lugar dentro de los tres (3) pies de la esquina más cercana al lugar desde donde el equipo atacante lo sacó. Todos los defensores deberán permanecer a una distancia no menor a diez (10) pies del balón.

REGLA XV - PAUSA

1. Cada equipo podrá solicitar una (1) pausa por tiempo, con una duración de un (1) minuto. Las pausas pueden solicitarse después de un gol, cuando se tiene posesión del balón y durante los castigos en el banco. Luego de un tiempo en pausa, se reanudará el partido con un tiro indirecto desde el punto en el que el balón se encontraba al momento del pedido de la pausa (a menos que el árbitro ya hubiere otorgado un tiro libre directo).

REGLA XVI - CRONOMETRADORES

1. El árbitro es el cronometrado oficial.
2. El árbitro seguirá estas reglas:
 - a. El balón está en juego cuando se pateo y se mueve.
 - b. El reloj se detiene en los goles, en las pausas, en los castigos en el banco, en las advertencias y en las expulsiones. El reloj se DETENDRÁ para las sustituciones SOLO en caso de que queden cinco (5) minutos o menos para que finalice el partido.

REGLA XVII - CLÁUSULA ELÁSTICA

Todos los otros incidentes que no se mencionen en estas reglas serán evaluados por el Comité de Fútbol de Salón, cuya decisión será definitiva.