

Reglamento de Juego: Corporate Fútbol League (CFL)

Updated Mar-21, 2025

Introducción

Este es el reglamento oficial de la **Corporate Fútbol League (CFL)**.

El espíritu de este torneo es generar comunidad e integrar a todos de manera proactiva y positiva. Fomentamos la competición sana y deportiva, priorizando el respeto mutuo y el juego limpio.

1. Configuración Inicial del Partido

Equipamiento:

- Guayos de césped artificial (turf cleats). **Prohibido el uso de guayos con taco.**
- Espinilleras (canilleras) y medias largas (*excepción válida para este torneo*).
- Uniforme numerado, con números visibles, shorts y medias del mismo color.
- Si los equipos coinciden en color, se hace **cara o sello** para definir quién usa los petos del torneo.

Jugadores y Delegados:

- **Jugadores en el campo:** 6 (incluyendo al portero).
- **Suplentes permitidos:** máximo 8.
- **Delegado no jugador:** uno permitido por equipo en el área de suplentes.

Registro y Puntualidad:

- Todos los jugadores deben **registrarse con el delegado del partido y confirmar su número antes de jugar.**
 - **Tiempo de gracia:** 10 minutos.
 - Si un equipo no se presenta avisando con **menos de 72 horas:** pierde 3-0 y se le restan **-3 puntos.**
 - Si avisa con **más de 72 horas:** pierde 3-0.
 - Los goles se asignan al **capitán del equipo presente.**
-

2. Tiempos del Partido

- **Duración:** 2 tiempos de 25 minutos con reloj continuo.
 - **Descanso:** 5 minutos.
 - **Time-Out:** 1 por equipo por mitad (1 minuto).
El árbitro detiene el reloj durante este tiempo.
-

3. Sustituciones

- **Sustituciones ilimitadas.**
 - Solo se permiten en la **zona designada** y con **aprobación del árbitro.**
-

4. Saques

General:

- No hay saques con la mano; todos se hacen **con el pie.**

Saque de Banda:

- El balón debe estar **sobre la línea.**
 - Distancia mínima del oponente: **3 pasos.**
 - Excepciones serán **acordadas previamente entre capitanes y árbitros.**
-

5. Roles del Portero

5.1 Uso de las manos:

- Permitido **solo dentro del área**.
- No puede tocar el balón si proviene de un pase deliberado con el pie o piernas de un compañero.
- Sí está permitido si el pase es con **cabeza o pecho**.
- No puede usar las manos tras un **saque de banda de un compañero**.

5.2 Tiempos y restricciones:

- Puede jugar con manos o pies tras encajonar el balón.
 - **El saque de meta debe hacerse con las manos, y no puede tocar el suelo antes de ser jugado.**
-

6. Regla de los 6 segundos

6.1 Portero:

- El portero tiene **6 segundos para sacar (soltar el balón)**.
- Si no lo hace: **saque de esquina para el rival**.

6.2 Jugadas a balón parado:

- Saques de banda, córners y tiros libres deben ejecutarse **en máximo 6 segundos**.
 - Si no se cumple:
 - **Saque de banda:** se concede al rival.
 - **Tiro libre:** se concede **saque de puerta para el rival**.
-

7. Reinicios y Tiros

7.1 Saque de Meta:

- Obligatoriamente **con las manos**.
- No puede anotar gol directo.
- Puede lanzar el balón a cualquier parte del campo.

7.2 Penales:

- Se ejecutan desde el **punto penal más cercano al arco**.
- Máximo **3 pasos de impulso** (el impacto cuenta como paso).
- El portero **no puede adelantarse** antes del disparo:
 - Debe tener **mínimo un pie tocando o alineado con la línea de gol**.

7.3 Tiros Libres:

- **Directo**: por faltas graves.
 - Si hay barrera, se respeta distancia de **5 pasos**.
 - Si la barrera se adelanta: **tarjeta amarilla**.
- **Indirecto**: por infracción técnica.
 - Si entra sin tocar a nadie: **gol no válido**.

7.4 Posición del Portero en penales y tiros libres:

- Puede **moverse lateralmente**, pero **no adelantarse**.
- Debe tener al menos **un pie tocando o alineado con la línea**.
- Penal se repite si el portero se adelanta y ataja o el balón va al palo/fuera.
- Si se adelanta y el gol entra, **el gol vale**.
- El árbitro puede **amonestar por reincidencia**.

8. Faltas y Conducta

8.1 Faltas acumuladas:

- A partir de la **6ta falta por mitad**, se cobra **tiro libre directo sin barrera desde el segundo punto penal**.
- El conteo se reinicia en el segundo tiempo.

8.2 Barridas y Planchas:

- Prohibidas las planchas y barridas para quitar balón a un rival.
- Se sanciona con **amarilla según su gravedad y si hay contacto**.
- Cuenta como falta acumulada.

8.3 Corte Deslizante:

- Permitido solo si **no pone en riesgo a otro jugador**.
- Permitido también para evitar que el balón salga.
- Debe realizarse **a más de 1 metro de distancia de un rival**.

8.4 Amonestaciones:

- **Amarilla:** advertencia por conducta antideportiva o faltas reiteradas.
- **Roja directa o doble amarilla:**
 - El equipo juega con 1 menos por **5 minutos o hasta recibir un gol**.
 - El jugador expulsado **no puede jugar y debe salir del área del campo donde están los espectadores**.

8.5 Sanciones:

- **Roja directa:** suspensión mínima de 1 partido. Puede extenderse o llevar a **expulsión total del torneo según gravedad**.
-

9. Criterios de Desempate

Por puntos en Fase de Liga:

1. Resultado directo del partido entre los dos equipos.
2. Diferencia de goles.
3. Goles anotados.
4. Mayor cantidad de victorias.
5. Sorteo (cara y sello).

En fase eliminatoria:

- **1 tiempo extra de 5 minutos**. Se sortea posición en el campo y saque.
- **Penales:** 5 por equipo, luego muerte súbita.
- **Los cobradores pueden ser cualquiera que haya jugado el partido**.

10. Autoridad y Disciplina

- **Capitán:** único jugador que puede hablar con el árbitro.
- **Decisiones arbitrales:** finales y no negociables.
- **Tolerancia Cero:** agresión física o verbal, discriminación o provocaciones → **expulsión inmediata y sanciones adicionales.**