

ORSAL LEAGUE:

REGLAS

Artículo 1: REGLAS CRÍTICAS

1. Número de jugadores: Cada equipo debe tener 5 jugadores en el campo (incluyendo el arquero) la cantidad de suplentes tiene un límite de 5
2. Faltas y tarjetas: Las faltas graves son castigadas con tarjetas amarillas o rojas.

La tarjeta roja implica la expulsión del jugador. La tarjeta amarilla implica la advertencia al jugador y/o equipo infractor sobre la infracción de las reglas del juego que pueden llevar a expulsiones. Las faltas antideportivas pueden ser sancionadas desde una suspensión temporal hasta la expulsión permanente del torneo.

Artículo 2: JUGADORES

1. Código de vestimenta: Los equipos tienen que hacerse presentes con una camiseta o con algún color que pueda distinguirse.
2. Peleas, patadas bruscas y tentación a la discordia: Serán sancionadas significativamente.

Artículo 3: ADMINISTRACIÓN

1. Cambios: Los cambios se permiten durante el partido, pero solo en áreas designadas por el árbitro. La cantidad de cambios es ilimitada.
Para realizar cambios, el equipo de la acción podrá pausar el juego no más de 5 veces.
2. Árbitro: El árbitro es el responsable de hacer cumplir las reglas y tomar decisiones durante el partido. Los jugadores deben respetar las decisiones del árbitro y no discutir sus decisiones.
3. El capitán debe proporcionar información del equipo y de contacto actualizada a la dirigencia del torneo a través de los métodos de contacto.
4. Reclamaciones: Los equipos pueden presentar reclamaciones únicamente por escrito y dentro de las 24 horas hábiles.
5. Los equipos que no se presenten a un partido sin justificación serán sancionados. Se puede posponer si el capitán del equipo rival está de acuerdo, de otro modo el partido se dará por perdido. En caso de que haya jugadores ausentes, el equipo deberá jugar con sus jugadores presentes (únicamente jugadores suplentes pueden ser ingresados) o abandonar el partido. La sanción dependerá del tipo de escenario.
6. Los equipos con **menos** de 4 jugadores pierden el partido por default con una diferencia de 3 (tres) goles en contra sin importar su posición en el partido (ganando, empatando o perdiendo) ya sea por razones de jugadores expulsados o por falta de jugadores presentes para disputar el partido.
7. Suspensiones/multas: Las suspensiones pueden ser anuladas a través de una exención de pago de la multa el cual será recaudado para los premios y trofeos de la liga. Las amonestaciones como tarjetas amarillas y tarjetas rojas no cuentan como multas y no serán anuladas por ningún motivo alguno.

Artículo 4: INVERSIÓN EN EL TORNEO

Responsabilidades del Capitán del Equipo

1. Asegurarse de que cada jugador inicial abone su parte.
2. Si esto no se cumple y se genera una demora el equipo puede dar por perdido el partido.

Exenciones de abono:

1. La dirigencia del torneo

Información: ¿Qué se cubre?

1. Servicio de árbitro
2. Objetos de botiquín de emergencias
3. Contenido en redes sociales
4. Premios
5. Reconocimientos personales y grupales
6. Agua
7. Gastos organizativos
8. Materiales
9. Alquiler de cancha

Artículo 5: DESCARGO DE RESPONSABILIDAD EN OFICIALIZACIÓN DE CONSECUENCIAS ARBITRALES Y AMBIENTALES

La Orsai League y sus organizadores no se responsabilizan por cualquier daño, lesión, pérdida o consecuencia que pueda surgir como resultado de decisiones arbitrales tomadas durante los partidos. El árbitro es independiente y sus decisiones son finales.

Al participar en el torneo, los equipos y jugadores aceptan:

1. La autoridad y decisión final del árbitro.
2. Que las decisiones arbitrales pueden ser apeladas en las próximas 48 horas posteriores a una decisión.

3. Que la Orsai League no se responsabiliza por errores o inconsistencias en la aplicación de las reglas.
4. Que los equipos y jugadores renuncian a cualquier derecho a demandar o reclamar compensación por decisiones arbitrales.
5. Respeto a las autoridades: La falta de respeto hacia los organizadores, árbitros o voluntarios del torneo será sancionada, y el equipo responsable podría ser penalizado.

Tener en cuenta que las decisiones arbitrales y dirigenciales se basan en la gravedad y/o tipo de situación a la hora de llevar a cabo un juzgado arbitral para resolver un conflicto, disputa o reclamación por lo que el relato de las reglas y consecuencia no siempre es absoluto, es aproximado.

Al aceptar estas condiciones, los equipos y jugadores reconocen haber leído y entendido el descargo de responsabilidad de la Orsai League incluyendo sus respectivas reglas, los capitanes de cada equipo recibirán una copia del reglamento completo y al ser firmado confirma que el equipo completo se compromete a hacer cumplir las reglas.

Artículo 6: AMONESTACIONES

1.

a. Causas para Tarjeta Amarilla (Advertencia)

1. Persistente infracción de las reglas del juego, *sin importar el jugador o su historial de infracciones desde el inicio del partido, el equipo en general que persista es más propenso a recibir una amonestación, generalmente después de 3 (tres) infracciones.*
2. Conducta antideportiva (ej.: detener un ataque prometedor).
3. Retrasar la reanudación del juego (ej.: atrasar al patear al mover el balón tras un cobro).

4. Desaprobar con palabras o acciones las decisiones arbitrales (gestos o comentarios).
5. Entrar, reingresar o abandonar deliberadamente el campo de juego sin permiso del árbitro.
6. No respetar la distancia reglamentaria en un reinicio (tiro libre, córner, saque de banda y saque de meta)
7. Ingresar al área de revisión arbitral (en caso de usar VAR). *[en la Orsaí League únicamente hay capitanes permitidos]*.
- .
8. Uso excesivo de señales de revisión o gestos repetitivos hacia el árbitro.

b. Causas para Tarjeta Roja (Expulsión)

1. *DOGSO* (Denegar una oportunidad manifiesta de gol) con la mano.
2. *DOGSO* por falta cometida para evitar un gol.
3. Juego brusco grave (acciones que pongan en peligro la integridad del rival).
4. Conducta violenta (ej.: golpear o intentar golpear a alguien, incluso sin contacto).
5. Morder o escupir a otra persona.
6. Lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o abusivos.
7. Recibir una segunda tarjeta amarilla en el mismo partido.

Nota: Estas reglas están basadas en las directrices oficiales de la FIFA.

2. La ley de la ventaja se aplica en todos los casos en los que se produzca una falta y la acción inmediatamente posterior se traduzca en una ventaja para el atacante mayor que la señalización del libre directo. La ley de ventaja es aplicable y esta puede permanecer activa entre durante 3 segundos que el atacante mayor

sea dueño de posesión, dentro de los 3 segundos se le puede conceder un lanzamiento de falta directa a favor del atacante mayor. Bajo criterio del árbitro. Cuando el equipo defensor comete una falta y la ley de ventaja se confirma, al finalizar la jugada el equipo provocador de la infracción recibirá una amonestación si el árbitro lo cree correcto. Los tiros al arco fallidos dentro del período ley de ventaja anulan la misma produciendo un saque de arco para el equipo rival, si el arquero la ataja o un defensor la desvía se produce un tiro libre a favor del equipo atacante.

Artículo 7: TIEMPO DE JUEGO Y FORMATO

1. Duración del partido: Los partidos constan de un único tiempo de 60 minutos, es decir, los partidos duran 1 hora, sin descanso predeterminado incluido.
2. Tiempo muerto: Los equipos pueden solicitar un único tiempo muerto o pausa de 60 segundos, el tiempo es controlado por la mesa en conjunción con el árbitro. El equipo que lo solicita puede pedir reanudar el partido antes si así lo quiere. El capitán del equipo en necesidad debe pedir este tiempo muerto expresa y directamente al árbitro, puesto que él es quien decidirá cuándo y cómo se dará este tiempo muerto.
Los equipos no pueden tener un intercambio verbal o físico durante el tiempo muerto, deberán acudir cada uno a su lugar hasta que la mesa los llame a campo de nuevo. Si pueden compartir agua, o ítems de necesidad médica, física o de salud (frío, azufre o crema) entre equipos.

Artículo 8: CONDICIONES CLIMÁTICAS

1. Partidos bajo condiciones climáticas adversas: En caso de lluvia intensa o cualquier condición climática que ponga en riesgo la seguridad de los jugadores, el árbitro y la organización podrán suspender el partido. El

partido se disputará si así los equipos quieren. En caso de suspensión, se reprogramará el partido en una fecha acordada entre los equipos y la organización.

Artículo 9: CONDUCTA DE LOS ESPECTADORES

1. Responsabilidad del equipo: Los equipos no serán responsables del comportamiento de sus espectadores. Conductas antideportivas, como insultos o invasión del campo por parte de los espectadores, podrán llevar a sanciones para el equipo.
2. Espectadores dentro del campo: Ningún espectador tiene permitido ingresar al campo de juego bajo ninguna circunstancia. De ocurrir, el equipo del espectador infractor podría recibir sanciones (ej: deducción de puntos). Las sanciones dependen del tipo de escenario.
3. Control de aficionados: El equipo es responsable del comportamiento de sus seguidores. El mal comportamiento repetido de los aficionados (insultos, lanzamiento de objetos) puede resultar en una advertencia, sanción económica, o incluso la descalificación del equipo.

Artículo 10: EQUIPO Y MATERIAL

1. Calzado adecuado: Los jugadores deben usar calzado apropiado para canchas sintéticas. Queda prohibido el uso de zapatos con tacos de aluminio o cualquier calzado que pueda dañar la superficie de la cancha o representar un riesgo para otros jugadores.

Artículo 11: SANCIONES POR INCUMPLIMIENTO

1. Incumplimiento de normas administrativas: Los equipos y jugadores que no abonen la entrada a tiempo no podrán participar en el siguiente partido hasta regularizar su situación financiera, esto podría provocar la pérdida de los 3 puntos de **forma acumulativa**.

Artículo 12: SEGURIDAD Y SALUD

1. Accidentes o lesiones: En caso de una lesión, el árbitro puede detener el partido temporalmente para que el jugador afectado reciba atención. Si un jugador no puede continuar, debe ser reemplazado inmediatamente, el partido no será reanudado hasta que el reemplazo se haya completado.
2. Seguro de accidentes: La Orsai League no se hace responsable de las lesiones ocurridas durante los partidos.

Artículo 13: PROHIBICIONES Y CONDUCTAS INAPROPIADAS

1. Drogas y alcohol: Está estrictamente prohibido el consumo de drogas, alcohol o cualquier sustancia que pueda afectar el rendimiento o la salud de los jugadores antes o durante el partido.
2. Impuntualidad: Los equipos que no lleguen puntualmente le entregan un punto extra al rival. 15 minutos máximo.

Artículo 14: ÁRBITRAJE

1. Composición del equipo arbitral: Los partidos serán supervisados por al menos un árbitro principal. En caso de contar con asistentes, el árbitro principal tomará la decisión final en todas las situaciones.

2. Acciones del árbitro: El árbitro tiene la autoridad para sancionar cualquier conducta inapropiada de jugadores, entrenadores o espectadores, y sus decisiones son apelables durante el transcurso del partido si este es el único en dirigir.

3. Protocolo de VAR estricto: Si se utiliza VAR, las decisiones son inapelables una vez confirmadas por el árbitro principal. Las protestas persistentes sobre las decisiones arbitrales pueden llevar a sanciones adicionales.

Artículo 15: DEFINICIÓN DE EMPATES Y PUNTUACIÓN

1. Desempate en tablas: En caso de empate en puntos entre dos o más equipos al final de la fase regular, se aplicarán los siguientes criterios en orden:

1. Diferencia de goles
2. Goles a favor
3. Resultado de enfrentamiento directo (cara a cara extra por el título)

2. Empate del resultado final: En partidos de liga, el seguimiento y extensión de la duración de los partidos no dependen del resultado, el partido será terminado aproximadamente en el tiempo reglamentario.

Al jugar eliminatorias, si el tiempo reglamentario fue cumplido y el partido fue finalizado por el árbitro, en caso de haber empate, el partido se llevará a definición por penales.

Artículo 16: PUBLICIDAD Y USO DE IMÁGENES

1. Derechos de imagen: Al participar en el torneo, los jugadores ceden su derecho de imagen para ser utilizada en materiales promocionales, redes sociales y cualquier otro medio relacionado con la Orsai League.

2. Patrocinadores y publicidad: Los equipos pueden llevar publicidad y representarla, siempre y cuando no contravenga las normas de la liga y sea aprobada previamente por la organización, de lo contrario esta será censurada.

Artículo 17: MODIFICACIÓN DE REGLAS

1. Actualización de reglas: La organización de la Orsai League se reserva el derecho de modificar las reglas durante el torneo si así lo considera necesario. Las modificaciones se comunicarán a todos los equipos con la debida antelación.
2. Aceptación de modificaciones: Los equipos deberán aceptar las modificaciones sin reclamos, siempre que estén debidamente comunicadas.

Artículo 18: EQUIPOS Y JUGADORES SUSPENDIDOS

1. Suspensión temporal: Los jugadores que reciban una tarjeta roja serán suspendidos automáticamente del próximo partido. Si un jugador acumula 3 (tres) tarjetas amarillas en distintos partidos, también será suspendido del siguiente partido.
2. Suspensión definitiva: En caso de comportamiento violento o reincidencia en faltas graves, un jugador puede ser suspendido del torneo por tiempo indefinido, según lo determine la organización.
3. Reincidencia: La reincidencia en actos violentos o antideportivos puede conllevar la expulsión del torneo sin posibilidad de reincorporación.

Artículo 19: DETALLES DEL JUEGO 5 CONTRA 5 DE LA ORSAI LEAGUE

1. Regla del arquero y pases intencionales: El arquero no podrá tomar la pelota con las manos si recibe un pase intencional con el pie de un compañero. Sin embargo, podrá tomarla con las manos si el pase proviene de la cabeza, pecho, rebote u otra parte del cuerpo distinta a los pies, conforme a las reglas del fútbol profesional. Si se toma ventaja de esta condición el árbitro podrá pitir un lanzamiento de falta indirecto en contra, a favor del equipo rival.
2. Orden de ejecución por parte del árbitro:

- a. Situaciones que **no** necesitan la orden del árbitro para ser ejecutadas: Corner, lateral, saque de arco, saque inicial, juego rápido en tiros libres.
 - b. Situaciones que **sí** necesitan la orden del árbitro para ser ejecutadas: Penales, y cualquier situación que el árbitro indique (fundamental leer punto 4 del artículo 19).
3. Saques desde el medio del campo: Durante los saques desde el medio del campo, los equipos deberán estar correctamente divididos entre las dos mitades del campo. El saque no podrá realizarse hasta que el árbitro confirme que esta regla se cumple a menos que la diferencia sea de 1 (un) solo jugador, por lo que si los jugadores invasores son 2 (dos) o más el saque deberá ser reiniciado.
4. Tiros libres: Los tiros libres indirectos no requerirán la orden del árbitro para ser ejecutados a menos que el árbitro acomode la barrera o hayan pasado 3 segundos a balón parado (cuenta del 1 al 3, si bien llegar al 3, el tiro libre se transformará en dependiente de la orden del árbitro para ser ejecutado), después de esta cuenta regresiva el tiro libre requerirá orden del árbitro para iniciar. Los tiros libres directos deberán ejecutarse únicamente cuando el árbitro lo indique. Los tiros libres directos e indirectos pueden jugarse rápido, salvo que el árbitro indique esperar por ajustes (barrera), sanciones, advertencias, revisiones, 3 segundos de tardanza o cualquier situación que requiera atención por parte de un jugador de campo.
5. Retención de posesión de arquero: El arquero podrá poseer la pelota en su(s) mano(s) por un lapso máximo de 6 segundos hasta continuar o iniciar una jugada. Si esto sucede, se cobrará un tiro libre indirecto en contra en una esquina del área a elección del equipo atacante. La jugada tendrá inicio cuando el árbitro de la orden. El arquero infractor recibirá una amonestación si la infracción parece ser con intención. Lo que cuenta es el contacto del balón con la mano del arquero a menos que no haya una notable intención de jugar el balón, dependiente del criterio de únicamente el árbitro.
6. Todos los tiros libres ejecutados desde la primera mitad de la cancha del equipo atacante serán indirectos. Si el balón tiene contacto legal con algún jugador y se introduce en el arco esto será contabilizado como gol.
- 7.

Artículo 20: TÉRMINOS Y CONDICIONES

Al participar en la Orsai League, los equipos y jugadores aceptan haber leído, comprendido y estar de acuerdo con todas las reglas establecidas en este documento, incluso si estos ingresaron posteriormente al inicio del torneo. Cualquier incumplimiento de las normas puede acarrear sanciones según lo determinado por la organización del torneo y el árbitro. La participación en el torneo implica el compromiso de seguir las decisiones arbitrales y administrativas sin posibilidad de apelación, a menos que se haya establecido un proceso formal y específico para ello.

Invitación a la empatía y la comprensión

Las reglas de la Orsai League son una guía a un objetivo, un objetivo llamado justicia y fútbol justo para todos, por lo que no hay garantía completa absoluta en que estas reglas se cumplan, como en cualquier otra liga del mundo.

Los árbitros (poseedores de la decisión final) pueden cometer errores, aunque estos siempre estarán dando lo mejor de ellos para cumplir los objetivos de las reglas de la Orsai League.

EL CAPITÁN, REPRESENTANDO A SU EQUIPO, AL FIRMAR ESTE DOCUMENTO, CONFIRMA QUE ES EQUIPO ES CONSCIENTE Y SE COMPROMETE A SEGUIR LAS REGLAS AL PIE DE LA LETRA, DE LO CONTRARIO, SE TOMARÁN LAS MEDIDAS NECESARIAS.

2025 - Orsai League - Todos los derechos reservados.