

# REGLAS DE COMPETICION COMMUNITY LEAGUE 2026

## REGLAS DE PARTICIPACIÓN

1. Edad mínima: 18 años.
    - Menores de edad podrán participar únicamente si presentan la autorización firmada por sus padres o tutores. La organización les facilitará el documento necesario, el cual debe ser enviado por correo a [communityleaguechile@gmail.com](mailto:communityleaguechile@gmail.com).
  2. Es obligatorio el uso de uniformes oficiales; todos los jugadores deben vestir camisetas del mismo color y con dorsal visible en cada partido para facilitar el reconocimiento en cancha. En caso de no contar con camiseta o dorsal, La organización les asignará petos.
    - Es obligatorio que los jugadores utilicen calcetas largas de fútbol junto con canilleras. No se permite el uso de calcetas bajas, antirresbalantes u otro tipo de calcetas que no cubran la canilla.
  3. Todos los jugadores deben presentar su carnet de identidad al administrador de turno antes de jugar. El procedimiento consiste en que el encargado del equipo reúna los carnet y los entregue para su verificación previa al inicio del partido.
  4. Registro de dorsales: Todos los jugadores deben registrar su dorsal antes de cada partido.
    - Sanción: Si un jugador participa sin haber registrado su dorsal, será expulsado automáticamente por 1 fecha, sin posibilidad de apelación.
  5. A los equipos se les esperará 10 minutos desde la hora programada del partido. Si un equipo no llega dentro de ese plazo, pierde el partido por 5-0.
    - De manera excepcional, si el equipo retrasado avisa a la Liga y el equipo rival acepta, se podrá otorgar hasta 5 minutos adicionales. Este tiempo se descontará del tiempo total del partido.
- La Liga actuará como intermediaria en esta situación y podrá aplicar sanciones económicas o expulsión, según el caso.**
6. La liga proveerá los balones para los partidos. En caso de pérdida de un balón de la liga, los equipos deberán presentar su propio balón para continuar el juego.

7. Community League NO se hace responsable de la pérdida de balones.
8. Técnico (DT):  
Se recomienda que cada equipo cuente con un Director Técnico que los acompañe y oriente durante los partidos. Su presencia no es obligatoria, pero sí sugerida para mejorar el orden y el rendimiento del equipo.

## **AUTOCUIDADO**

1. El uso de canilleras es obligatorio.
2. No se permite el uso de zapatos con toperol.
3. No se permite el uso de aros, cadenas, pulseras de plata u otros materiales que representen riesgo para la integridad de los jugadores. Se entienden como permitidas las pulseras de hilo o lana, ya que no representan peligro.

**NOTA:** El jugador que no cumpla estas normas será sancionado con tarjeta azul en cualquier momento del partido.

**Tarjeta Azul:** Esta sanción, que no es apelable y aplica solo en el partido en curso, obliga al jugador a salir de la cancha por 5 minutos. Debe ser reemplazado; si no hay sustituto disponible, el equipo continuará con un jugador menos hasta cumplir el tiempo de sanción. (NO suma como falta de juego)

## **REGLAS DE JUEGO**

1. No existe la regla del fuera de juego, por lo que tampoco aplica la regla del último hombre.
2. Reclamos Reiterados: Los jugadores o cuerpo técnico que realicen reclamos reiterados o actitudes antideportivas pueden ser sancionados con tarjeta amarilla o roja a criterio del árbitro.
  - Las faltas de respeto reiteradas cometidas dentro de la cancha y con el balón en juego o en disputa serán consideradas faltas acumulables para efectos del conteo de faltas del equipo.
  - Las faltas de respeto cometidas fuera de la cancha (bancas, costados del campo o zonas externas) no serán contabilizadas como faltas acumulables, pero sí podrán ser sancionadas disciplinariamente con tarjeta amarilla, tarjeta roja o informe arbitral, según criterio del árbitro.
3. Saques de **Meta** deberán realizarse con la mano. Si el saque de meta es ejecutado de forma incorrecta, el equipo contrario reanudará el juego con un saque lateral desde el punto de la línea de banda más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

#### **4. Regla – Gol de arco a arco**

- Se considera válido un gol de arco a arco cuando el arquero juega el balón con los pies (bolea) y este se encuentra en juego.
- Se considera inválido un gol de arco a arco cuando el arquero utiliza las manos para enviar el balón desde su arco hasta el arco contrario. desde s

#### **5. El saque de banda o esquina debe ejecutarse con la mano en un máximo de 5 segundos. Si el saque es irregular, el balón pasará al equipo contrario.**

- En los saques de lateral, el jugador deberá mantener ambos pies de frente, con la punta dirigida hacia el campo de juego. Pueden estar juntos o separados, pero no girados hacia los costados. Solo se permite la rotación del tronco al lanzar el balón.
- En los saques de esquina, el jugador deberá mantener ambos pies apoyados en el suelo dentro de la prolongación imaginaria del rectángulo de juego en la esquina correspondiente, pudiendo orientarlos de forma ladeada según el ángulo de ejecución, pero sin adelantarlos sobre la línea de demarcación hacia el campo antes de poner el balón en juego.
- No se podrá anotar gol directamente desde un saque de banda; para que sea válido el balón debe tocar a otro jugador antes de cruzar la línea de meta. Asimismo, el arquero no podrá recibir con las manos un saque de banda efectuado por un compañero. En caso de infracción, se concederá saque de banda a favor del equipo contrario.

#### **6. Los cambios son ilimitados y rotativos. El jugador que ingresa y el que sale deben hacerlo exclusivamente por el centro de la cancha, previo aviso al árbitro.**

- El incumplimiento de esta norma será sancionado con tarjeta amarilla automática, la cual se contabilizará como falta acumulable para el equipo.
- Solo personal autorizado por la liga, el director técnico, el ayudante técnico (ambos inscritos) y los jugadores que estén por ingresar como cambios pueden ubicarse en los costados de la cancha. El resto del plantel debe permanecer en las esquinas, dentro del sector que designe la organización. Jugadores que se ubiquen en los laterales sin autorización, y que no estén por ingresar al cambio, recibirán amarilla.

#### **7. Goles serán válidos desde cualquier parte de la cancha, siempre que el balón esté en juego.**

- Un gol será válido cuando todo el balón haya cruzado completamente la línea de fondo, entre los postes y por debajo del travesaño.
- 8.** Si un mismo jugador comete tres o más faltas dentro del mismo partido, puede ser sancionado con tarjeta amarilla por reiteración de infracciones.
- 9.** Está prohibido devolver el balón al arquero con los pies y que este lo tome con las manos, bajo cualquier circunstancia. Tampoco podrá hacerlo al recibir un saque lateral.
- Se sancionarán con tiros libres indirectos las devoluciones intencionales al arquero cuando este intervenga con las manos.
- 10. Barridas:** Las barridas no están permitidas y serán sancionadas con tarjeta amarilla.

**Excepciones:**

- El arquero, dentro de su propia área, podrá realizar barridas sin sanción.
  - Se permitirán barridas exclusivamente cuando no exista contacto físico ni disputa corporal directa con un rival, siempre que se realicen a distancia prudente y sin poner en riesgo a otro jugador.
  - Toda barrida que implique contacto físico, disputa corporal o riesgo para un rival será sancionada con tarjeta amarilla obligatoria, independiente de si el balón es tocado o se convierte gol.
- La determinación de la acción quedará exclusivamente a criterio del árbitro.
- 11. Tarjeta Amarilla** implica una suspensión temporal de 2 minutos, incluido el arquero. Durante este tiempo, el equipo deberá reemplazar al jugador amonestado, el Partido no se detiene por esta acción (excepto en el caso del arquero, sin embargo debe ser sustituido rápidamente)
- **Dos Tarjetas Amarillas** en un mismo partido equivalen a una **Tarjeta Roja**.
  - Un jugador que acumule 5 tarjetas amarillas quedará suspendido por un partido. La suspensión se aplicará automáticamente en el siguiente encuentro del equipo
- 12. Tarjeta Roja** implica una expulsión definitiva del partido. El equipo jugará con 6 jugadores el resto del encuentro.

- Toda **Tarjeta Roja** con llevará mínimo una fecha de suspensión, aunque la organización podrá evaluar una sanción mayor según la gravedad de la falta.

### **13. Tiros libres:**

- Las faltas físicas se sancionarán con tiros libres directos y de rápido juego.
- Las faltas sancionadas con tiro libre indirecto (DOS TOQUES) NO son acumulables para el shoot-out.
- Se aclara que las sanciones por mano son acumulables para shoot-out.

### **14. Barrera en tiros libres:**

- La barrera deberá ubicarse 5 metros de distancia. Si no es posible, deberá colocarse en el punto más cercano al límite de la cancha.

### **15. Peleas y conducta violenta:**

- Cualquier equipo involucrado en una pelea Quedará sujeto a evaluación por parte de la organización. (Garantía Multa o Expulsión)

### **16. Agresiones árbitros o Staff:**

- Se sancionará con la expulsión inmediata del equipo de la liga. El partido se dará por finalizado con un marcador de 5-0 a favor del equipo contrario.

### **17. Lanzamiento penal:**

- El lanzamiento penal se debe ejecutar desde la línea del área chica y el jugador puede tomar 2 pasos de distancia para la ejecución
- El cobro de la pena máxima debe ser obligatoriamente hacia adelante, y todos los jugadores deben permanecer fuera del área.
- El portero que defenderá el lanzamiento penal debe estar con al menos uno de sus pies tocando la línea de fondo, entre los postes y puede moverse lateralmente. Si el portero abandona la posición correcta antes del cobro del lanzamiento penal y salva la anotación, el cobro debe repetirse.
- En caso de que algún jugador defensor interrumpa o participe directa o indirectamente durante el cobro del lanzamiento penal, este deberá repetirse. Si el ejecutor falla el tiro.

## **18. Acción en la cual se enfrenta mano a mano el jugador con el portero.**

1. Los equipos que alcancen seis faltas en cada tiempo serán sancionados con un shoot-out por cada infracción subsecuente hasta finalizar el tiempo. Al inicio del segundo tiempo o período, las faltas empiezan en cero por equipo.
2. El jugador dispondrá de un tiempo máximo de cinco segundos para la ejecución del shoot-out. En caso de que el jugador se pase los cinco segundos, el shoot-out quedará invalidado y por consiguiente se otorgará un saque de fondo al equipo rival.
3. El shoot-out debe ser ejecutado a cinco metros de distancia de la línea de media cancha, el portero debe permanecer detrás de la línea de meta hasta que el árbitro dé la orden.
4. Si el arquero comete una falta, se adelanta o sale fuera de su área, el shoot-out quedará invalidado y deberá repetirse, a menos que la jugada termine en gol.
5. Si cualquier jugador interviene antes o después de la orden del árbitro, el shoot-out deberá ser repetido.
6. Todos los jugadores deben posicionarse detrás de medio campo y no podrán intervenir en el shoot-out.
7. Si el jugador patea y el arquero desvía el balón alejándolo del arco, el shoot-out quedará invalidado, incluso si quedan segundos para ejecutar el tiro.
8. Además, es importante tener en cuenta que el roce del arquero no se considera lo mismo que una tapada, por ende, si el arquero roza el balón y el jugador anota un gol, el gol quedará válido (siempre respetar el juicio del árbitro).
9. El jugador que ejecuta el shoot-out no puede rematar dos veces al arco durante la misma jugada. Una vez realizado el primer disparo, no podrá volver a patear, incluso si el balón queda en juego.

## **CONDICIONES GENERALES**

En caso de recibir una sanción de cualquier tipo, el jugador o equipo tiene un plazo máximo de 24 horas para apelar. La apelación debe realizarse mediante el formulario oficial de apelaciones, que debe ser solicitado, completado y enviado al correo [communityleaguechile@gmail.com](mailto:communityleaguechile@gmail.com) dentro del plazo establecido.

En caso de expulsión, no habrá reembolso de dinero. La organización se reserva el derecho de entregar los datos del jugador infractor a Carabineros u otras autoridades competentes si

la conducta lo amerita, como agresiones u otras faltas graves, independientemente de la expulsión.

## **Público:**

Se prohíben barras bravas.

El público debe mantenerse únicamente en el sector asignado por la organización. Si no cumple esta norma, el equipo será sancionado sin derecho a llevar público por una, dos o más fechas, según la gravedad de la situación.

El equipo será considerado únicamente responsable por la conducta de sus hinchas. Esto incluye agresiones físicas o psicológicas a árbitros, jugadores, administradores del recinto, personal de Community League o miembros del equipo rival, así como invasión de cancha, insultos, lanzamiento de objetos u otras conductas antideportivas. Dependiendo de la gravedad, la organización podrá aplicar sanciones que incluyen: cobro de garantía, multas, suspensión de partidos, quita de puntos o expulsión del equipo de la liga. Además, se podrá entregar la información de los responsables a Carabineros u otras autoridades competentes.

## **Regla de Definición de Uniforme**

En Community League no existe condición de localía. Cada equipo deberá informar el color de su uniforme con al menos 4 horas de anticipación al armado del versus.

- Si ambos equipos informan dentro del plazo y coinciden en el color, la organización determinará mediante sorteo qué equipo deberá modificar su indumentaria.
- Si solo uno de los equipos informa dentro del plazo, dicho equipo tendrá prioridad para utilizar el color informado, debiendo el otro adaptarse a lo indicado por la organización.
- Si ninguno de los equipos informa dentro del plazo, la organización definirá el uso de indumentaria, pudiendo exigir cambio de uniforme o uso de petos.
- La organización podrá resolver situaciones excepcionales, sin que ello habilite reclamos posteriores.