

OPEN LEAGUE VIARÓ

REGLAMENTO FÚTBOL 7

Contenido

REGLA I	EL TERRENO DE JUEGO	2
REGLA II	EL BALÓN.....	3
REGLA III	EQUIPOS Y NÚMERO DE JUGADORES.....	3
REGLA IV	EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	6
REGLA V	EL ÁRBITRO.....	7
REGLA VI	LA DURACIÓN DEL PARTIDO	8
REGLA VII	EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO	9
REGLA VIII	EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO	11
REGLA IX	EL RESULTADO DEL PARTIDO	11
REGLA X	FUERA DE JUEGO.....	11
REGLA XI	FALTAS E INCORRECCIONES.....	11
REGLA XII	EL TIRO LIBRE	14
REGLA XIII	EL PENALTI Y SU LANZAMIENTO	16
REGLA XIV	EL SAQUE DE BANDA.....	18
REGLA XV	EL SAQUE DE META.....	19
REGLA XVI	EL SAQUE DE ESQUINA.....	20

REGLA I EL TERRENO DE JUEGO

1. **SUPERFICIE DE JUEGO.** Podrá ser de hierba natural o artificial.
2. **DIMENSIONES.** El campo de juego será un rectángulo de una longitud de 65 metros y mínima de 50 metros, y de una anchura no mayor de 45 metros ni menor de 30 metros.
3. **MARCACIÓN DEL TERRENO.** El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más larga se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llaman líneas de meta. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media. El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor de la cual se trazará un círculo con un radio de 6 metros. Todas las líneas tendrán un grosor de 12 centímetros, como máximo.
4. **ÁREA DE META.** El área de meta, situada en ambos extremos del terreno de juego, se determinará de la siguiente manera:
 - 1- Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 3 metros de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 3 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas será el área de meta.
5. **ÁREA DE PENALTY.** El área de penalti, situada en ambos extremos del terreno de juego, se determinará de la siguiente manera:
 - 1- Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 9 metros de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 9 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta, será el área de penalti.
 - 2- En cada área de penalti se marcará un punto (punto de penalti) a 9 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes entre éstos. Al exterior de cada área de penalti se trazará un semicírculo con un radio de 6 metros desde el punto de penalti.
6. **ZONA DE FUERA DE JUEGO.** Queda abolida la zona de fuera de juego aun estando ésta señalizada, y, por lo tanto, no existirá fuera de juego.
7. **ÁREA DE ESQUINA.** Con un radio de 0.6 metros, medido desde cada banderola de esquina, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno.
8. **LOS MARCOS.**

En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos, que estarán formados por dos postes verticales, equidistantes de las banderolas de esquina (opcionales), separados 6 metros entre sí (medida interior) y unido en sus extremos por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a 2 metros del suelo. La anchura y el grosor de los postes y del larguero transversal no podrán exceder de 12 centímetros. Los postes y el larguero transversal deberán tener el mismo ancho.

Podrán ponerse redes enganchadas a los postes, al larguero y al suelo por detrás de los marcos, debiendo estar sujetas en formas convenientes y colocadas de manera que no estorben al guardameta. Está permitido el uso de redes hechas de cáñamo, yute o nylon. Sin embargo, las cuerdas de nylon no pueden ser más delgadas que aquéllas hechas de cáñamo o yute.

Los postes y travesaños deberán de ser de color blanco, de madera, metal u otro material aprobado y homologado oficialmente. Pueden tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles en caso de que se cumpla esta última condición.

REGLA II EL BALÓN

1. PROPIEDADES Y MEDIDAS.

El balón será esférico, su cubierta será de cuero u otro material homologado al efecto. En su confección, no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores.

El balón tendrá una circunferencia no superior a 66 centímetros ni inferior a 62 centímetros. El balón, al inicio del partido, tendrá un peso no superior a 390 gramos ni inferior a 340 gramos, y una presión equivalente a 0,4 - 0,6 atmósfera (400 – 600 g/cm) a nivel del mar.

De acuerdo con las descripciones técnicas que anteceden, dicho balón corresponde, precisamente, al número 4 de fútbol, siendo de uso obligatorio para esta modalidad. Los mismos serán facilitados por la organización de la OPEN LEAGUE VIARÓ.

2. REEMPLAZO DE UN BALÓN DEFECTUOSO.

El balón no podrá ser cambiado o reemplazado durante un partido sin la autorización del árbitro.

Si el balón se explota o se daña en un partido se interrumpirá el juego. El juego se reanudará por medio de un balón a tierra (bote neutral), ejecutándose con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero.

Si el balón explota o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, saque de banda, tiro libre o tiro penal) el partido se reanudará conforme a las reglas.

REGLA III EQUIPOS Y NÚMERO DE JUGADORES

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos por cada uno de ellos por siete jugadores, uno de los cuales actuará como guardameta.

No obstante, a efectos de asistencia médica, los equipos participantes tendrán la obligación de abonar a requerimiento de la organización 12 fichas de jugadores, dado que ese es el mínimo que exige el prestatario de la asistencia para cubrir a un equipo completo. Igualmente, si durante la temporada un equipo realizara un fichaje y este no

tuviera cubierto las 12 fichas, no tendrán que abonar más por este concepto, hasta no superar la cantidad de fichas mínimas exigidas.

Cada temporada será obligatorio que cada equipo tenga hechas sus credenciales antes del comienzo de la competición, sin ello, no podrá participar en la misma.

Los clubes que no hayan presentado las credenciales reglamentarias antes de un encuentro podrán ser sancionados.

2. Las fichas de jugadores son individuales e intransferibles.

Antes de cada partido, se podrá llevar a cabo una revisión de fichas, para la que cada jugador deberá presentar su DNI. Serán los árbitros o delegados de campo quienes pasen de forma obligatoria estas revisiones de fichas en los encuentros.

3. En OPEN LEAGUE VIARÓ existe la ficha provisional, la cual da acceso a un jugador que no figura en la plantilla del equipo para un partido puntual. Esta ficha tiene un coste de 5€ por partido y para poder hacer uso de ella el jugador en cuestión deberá presentar su DNI al árbitro del partido antes del inicio de éste. El límite de fichas provisionales es de 2 simultáneas en un partido por equipo, y 6 a lo largo de un campeonato, aunque la organización se reserva el derecho de poder ampliar este máximo en función del caso concreto siempre y cuando el equipo implicado se ponga en contacto previamente con el departamento de competiciones.
4. Cada equipo podrá iniciar el encuentro con, al menos, cinco jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.
5. No obstante, cuanto antecede, sólo podrán incorporarse jugadores hasta el final del descanso de cada partido, considerándose como tal, la salida del árbitro al terreno de juego para iniciar la segunda parte.
6. Cada equipo podrá presentar, antes de iniciarse el partido, hasta veinticinco licencias de jugadores, delegados y técnicos, como máximo, las cuales figurarán inscritos en el acta de este.
7. Una vez comenzado el partido de que se trate, podrán realizarse cuantos cambios o sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria. De igual manera los jugadores sustituidos podrán volver al juego cuantas veces se considere conveniente.
8. Cuando, durante el desarrollo de un encuentro, un equipo, por las circunstancias que fueren, quedara con menos de cinco jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por concluido dicho partido, haciéndolo constar en el acta de este para que el Comité de Competición decida, en su momento, al respecto.
9. Cualquier jugador podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y, siempre también, que el cambio sea efectuado durante una detención del juego.
10. Cuando un jugador tenga que ser sustituido o reemplazado, tanto éste como su sustituto deberán observar los siguientes requisitos:

- 1- Que, al no contemplarse la limitación de cambios, se podrán realizar cuantas veces se crea necesario, sin que para ello sea requerido o necesario que el juego sea o esté parado.
- 2- Que el jugador sustituto acceda al terreno de juego por la “línea de medio campo”, sin que para ello sea requerido o necesario que el juego sea o esté parado, salvo cuando se trate del guardameta que, reglamentariamente, será preceptivo que así se haga.
- 3- Todos los jugadores inscritos en el acta del partido deberán actuar en el mismo y por el tiempo que, para cada caso y competición, esté predeterminado en las Normas o Bases Reguladoras de la misma. El incumplimiento del precepto anteriormente indicado será considerado como alineación indebida.

INFRACCIONES/SANCIONES.

Si un jugador entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, exceptuando las sustituciones o reemplazamientos:

Se interrumpirá el juego.

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se encontraba el balón.

JUGADORES Y SUSTITUTOS EXPULSADOS O EXCLUIDOS.

Se establece “La Tarjeta azul” en todas las competiciones de OPEN LEAGUE VIARÓ, la cual permite que el árbitro en un momento dado del partido, opte por hacer uso de esta para excluir al jugador que venga mostrando una actitud antideportiva durante el desarrollo de un encuentro. Dicha exclusión, no permitirá la participación del infractor en ese partido, aunque podrá ser sustituido por cualquier jugador de su equipo que se encuentre en el banquillo, siempre y cuando hayan pasado 5 minutos desde la expulsión, o el equipo damnificado reciba un gol en contra.

La tarjeta azul también es el equivalente a dos tarjetas amarillas.

Un jugador expulsado antes del saque inicial sólo podrá ser reemplazado por cualquier otro jugador que figure en el acta antes del comienzo de dicho encuentro.

Un sustituto, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

Todos los participantes en las competiciones estarán obligados a guardar una conducta propia de buenos modos, respeto a la organización, a los equipos contrarios, al equipo arbitral y a cuantas personas estén relacionadas con la organización. Asimismo, queda incluido en el presente apartado, las instalaciones donde dé lugar la celebración de los encuentros.

Cualquier acto de indisciplina podrá ser sancionado siguiendo el criterio indicado en los artículos sancionadores que podéis encontrar en el apartado ‘Reglamentos’ de la página web de OPEN LEAGUE VIARÓ.

SANCIONES POR EQUIPO

El equipo que origine la suspensión de un partido correrá a cargo con todos aquellos gastos que se originen, quedando a criterio de la organización la cuantía pertinente a imponer.

Un equipo que realice varias incomparecencias reiteradas a los partidos programados será expulsado de la competición. Para ello, si fuese necesario, se emprenderán todas aquellas acciones que estime oportuno, con el fin de resarcirse de los daños sufridos.

Cualquier equipo que sea expulsado de la competición por cualquier acuerdo de los Comités existentes y con protestad para ello, perderá todos sus derechos deportivos y económicos que haya satisfecho hasta ese momento.

REGLA IV EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

EQUIPAMIENTO BÁSICO.

1. El equipo básico, obligatorio de un jugador, consiste en una camiseta con mangas, pantalón corto, medias y calzado, que será el adecuado a la superficie del terreno de juego.
2. Todos los equipos participantes tendrán la obligación de ir correctamente uniformados en los partidos, y deberán llevar el número en un lugar visible que deberá coincidir con el indicado en la ficha de cada jugador.
3. Por motivos de seguridad, ningún jugador podrá utilizar equipamiento u objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joya).
4. Se podrá utilizar lentes correctoras, si bien, previamente, deberá presentarse al árbitro del partido, el oportuno certificado de homologación extendido por cualquier profesional acreditado en la materia.
5. El guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, del árbitro, árbitros asistentes si los hubiere y del guardameta contrario.
6. Las canilleras/espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias y deberán ser de material apropiado y ofrecer una protección adecuada.
7. Cuando un equipo coincida con el adversario en colores de equipación, la organización facilitará petos que deberá llevar el equipo que figure como visitante del partido.

INFRACCIONES/SANCIONES.

El árbitro ordenará que abandone el terreno de juego, o permitirá su reemplazo, a cualquier jugador que quebrante esta regla, para que ponga en orden su equipamiento o equipaje o algún elemento que le falte del mismo, en la siguiente ocasión en que el juego esté parado, si a menos que par ese momento, el jugador no lo hubiera corregido. Cualquier jugador infractor de esta regla, sólo podrá volver al campo de juego después de haberse presentado al árbitro, quien tendrá que cerciorarse personalmente en que el equipo básico de dicho jugador está en orden, en ocasión de una detención del juego.

Si un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción a esta Regla reingresa en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, provocando

una interrupción del juego, será sancionado con un tiro libre indirecto, ejecutado desde el lugar donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción.

Si en ocasión de la disputa de un partido un equipo diera lugar a la suspensión de este por coincidir en los colores con su adversario, el árbitro deberá hacer constar dicha incidencia para que el Comité de Competición decida, en su momento, al respecto.

REGLA V EL ÁRBITRO

1. Será reglamentariamente obligatorio la designación de un árbitro para dirigir cada partido. Sus competencias, en el ejercicio de sus funciones que le son propias, comenzarán en el momento de su entrada en el terreno de juego y finalizarán cuando éste abandone las instalaciones.
2. Además:
 - 1- Aplicará las Reglas
 - 2- Se abstendrá de castigar en aquellos casos que, al hacerlo, pueda beneficiar al equipo infractor.
 - 3- Tomará nota de las incidencias, ejercerá de cronometrador cuando no actúe el Auxiliar de Mesa, cuidando de que el partido tenga la duración reglamentaria.
 - 4- Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas y para interrumpir o suspender definitivamente el encuentro cuando lo estime necesario, bien por causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos.
 - 5- Desde el momento que entre en el terreno de juego, tendrá facultad discrecional para sancionar, según proceda, a todo jugador que observe conducta inconveniente o incorrecta, llegando incluso a excluirle temporalmente o expulsarle definitivamente.
 - 6- No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
 - 7- Reanudará el juego tras una interrupción.
 - 8- Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a lo previsto en la Regla II.
 - 9- Interrumpirá el juego si estimase que algún jugador ha sufrido un golpe o lesión que necesitara de la atención de su médico o auxiliares si los hubiere, debiendo dar prioridad, sobre cualquiera otra circunstancia o interés competicional, a la adecuada asistencia del jugador, incluso sobre el mismo terreno de juego, ello, sin menosprecio de cualquiera otra decisión técnica que él considere pertinente adoptar.
 - 10- Controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes y auxiliar de mesa, si los hubiere, sobre todo en relación con incidentes que no pudiera haber observado.
 - 11- Se asegurará que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla IV.

- 12- Exigirá que todo aquel jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. Dicho jugador sólo podrá reingresar al mismo tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la herida o circunstancia que la motivaron haya dejado de sangrar o existir.
- 13- Castigará la infracción más grave cuando un jugador cometa más de una al mismo tiempo.
- 14- Tomará medidas disciplinarias contra los jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación, exclusión o expulsión definitiva. No estará obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo a penas se detenga el juego.
- 15- Tomará medidas contra los oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, excluirlos o expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.
- 16- Remitirá a las autoridades correspondientes un informe del partido, con datos sobre las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

DECISIONES DEL ÁRBITRO.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas.

El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte de un árbitro asistente si lo hubiere, siempre que no haya reanudado aún el juego.

REGLA VI LA DURACIÓN DEL PARTIDO

1. El partido durará dos tiempos iguales, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes, decidan otra cosa, todo ello por causa justificada y conforme al reglamento de competición.
2. Para todas las categorías de mayores de dieciocho años será de cincuenta minutos, en dos tiempos de veinticinco cada periodo de tiempo.
3. El árbitro deberá añadir a cada periodo de tiempo arriba indicado, aquél que estime oportuno en razón al que hubiere perdido a consecuencia de lesiones y asistencia a los jugadores que la precisen, pérdidas de tiempo u otras causas, debiendo comunicarlo a los dos equipos contendientes.
4. La duración de cada periodo, en cualquier caso, deberá ser prolongado a fin de permitir el lanzamiento de un penalti.
5. Los jugadores tienen el derecho a un descanso en el medio tiempo de cada partido que, en ningún caso, deberá exceder de cinco minutos.
6. Todo acuerdo de alterar los periodos de juego (por ejemplo, reducir cada mitad debido a que la luz sea insuficiente) deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de competición.

REGLA VII EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

INTRODUCCIÓN

Se hará un sorteo y el equipo que lo gane decidirá la dirección en la que atacará el primer tiempo del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo que gane el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

No se aplazará ningún partido ni se cambiará la hora a petición de un equipo o aunque estén de acuerdo los dos equipos involucrados. A pesar de ello, aunque se pongan de acuerdo en cambiar el calendario, no será válido si la organización de OPEN LEAGUE VIARÓ no las aprueba con 72 horas de antelación.

Cualquier equipo que no se presente a un partido y no avise a la organización de ello, perderá su partido por 3 goles a 0, y será penalizado con la resta de 3 puntos en la clasificación general.

En caso de que este equipo informe de su incomparecencia y se trate de un motivo de peso, no recibirá la penalización de resta de puntos, aunque la organización se reserva el derecho a decidir si se le da el partido por perdido por 3 goles a 0.

El tiempo máximo de espera para el inicio de un partido es de 5 minutos, pasados estos 5 minutos el colegiado del encuentro pondrá el cronómetro en marcha. La organización da un máximo de 5 minutos de espera como cortesía. A partir de ese momento, el cronómetro se pondrá en marcha y pasados 10 minutos desde la hora de inicio, el equipo rival podrá decidir si jugar el partido con el tiempo restante o bien ganar el mismo por 3 goles a 0. En todo caso, la organización siempre intentará que se pueda jugar el partido y en toda su duración. El objetivo de esta medida es que el resto de los equipos que jueguen en turnos posteriores no se vean afectados por una carencia de puntualidad de otro equipo. Por lo tanto, se ruega puntualidad máxima a todos los participantes

En OPEN LEAGUE VIARÓ, Si llueve se juega, y no se cancelará ningún partido. En todo caso, los partidos siempre se suspenderán a pie de campo y en decisión conjunta del delegado de campo y árbitro en cuestión. Desde oficinas únicamente se cancelará un partido cuando a las 19h como hora límite se pueda comprobar claramente que el terreno de juego no se encuentra ni se encontrará en condiciones óptimas a la hora de inicio del partido.

1. **SAQUE DE SALIDA.** El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego.
 - 1- Al comienzo del partido.
 - 2- Tras haber marcado un gol.
 - 3- Al comienzo del segundo tiempo del partido.
 - 4- Al comienzo de cada tiempo suplementario si lo hubiere.

PROCEDIMIENTO.

1. Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
2. Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectuará el saque de salida deberán encontrarse, como mínimo a 6 metros del balón, hasta que sea jugado.
3. El balón se hallará inmóvil en el punto central.
4. El balón entrará en juego, una vez que el árbitro dé la señal al efecto, en el momento en que sea jugado con el pie y se mueva hacia delante.
5. El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez, antes de que éste sea jugado por otro jugador diferente.
6. Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

INFRACCIONES/SANCIONES.

En el caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez, antes de que sea jugado por otro jugador:

Se le concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida: Se repetirá el saque de salida.

2. **BALÓN A TIERRA.** El balón a tierra es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando éste está en juego, y a causa de cualquier incidente no recogido en las Reglas de Juego.

PROCEDIMIENTO.

1. El árbitro dejará caer el balón a tierra en el lugar donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego, considerándose reanudado en cuanto aquél toque el suelo.
2. Se volverá a dejar caer nuevamente el balón, anulando la ejecución: Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo.
3. Si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por un jugador.

CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES:

1. Un tiro libre, concedido al equipo defensor en su área de meta, podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.
2. Un tiro libre indirecto, concedido al equipo atacante en el área de meta adversaria, será lanzado desde la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.
3. Un balón a tierra para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área de meta, será ejecutado en la línea del

área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar dónde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

REGLA VIII EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

- 1. BALÓN EN JUEGO.** El balón estará en juego en todo momento, incluso cuando:
 - 1- Rebota de los postes, travesaños o poste de esquina y permanece en el terreno de juego.
 - 2- Rebota del árbitro o árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego.
- 2. BALÓN FUERA DEL JUEGO.** El balón estará fuera del juego cuando:
 - 1- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
 - 2- El juego ha sido detenido por el árbitro.

REGLA IX EL RESULTADO DEL PARTIDO

- 1.** Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los palos y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.
- 2.** El equipo que haya marcado mayor número de goles ganará el partido.

Si no hubiese marcado ningún gol o si ambos equipos marcaron los mismos goles, el partido terminará empate.
- 3.** Si el Reglamento de la competición establece que debe haber un equipo ganador de un partido que finaliza empate, se permiten solamente los siguientes procedimientos:
 - 1- Regla de goles marcados fuera de casa.
 - 2- Tiempo suplementario.
 - 3- Tiros desde el punto de penal.

REGLA X FUERA DE JUEGO

- 1. POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO.** No hay fuera de juego.

REGLA XI FALTAS E INCORRECCIONES

- 1.** Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:
 - 1- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
 - 2- Poner una zancadilla a un contrario.
 - 3- Saltar sobre un adversario.
 - 4- Cargar violenta o peligrosamente a un contrario.

- 5- Golpear o intentar golpear a un contrario.
 - 6- Empujar a un adversario.
 - 7- Hacer una entrada a un adversario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón.
 - 8- Tocar el balón deliberadamente con las manos (salvo el portero en su área de penalti).
 - 9- Sujetar a un adversario.
 - 10- Escupir a un adversario.
2. Se concederá un lanzamiento de penalti (Regla Nº 14), si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalti, independientemente de la posesión del balón y siempre que esté en juego.
 3. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, si un guardameta comete una de las siguientes infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalti:
 - 1- Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego, después de haberlo controlado con sus manos.
 - 2- Vuelve a tocar con las manos el balón después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier jugador lo haya tocado.
 - 3- Toca el balón con las manos después de que el jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
 - 4- Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda, lanzado por un compañero.
 4. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, si un jugador en opinión del árbitro:
 - 1- Juega de forma peligrosa.
 - 2- Obstaculiza el avance de un contrario.
 - 3- Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
 - 4- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en las Reglas, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar, excluir o expulsar
 5. El tiro libre directo o indirecto, se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción o, en cualquier caso, atendiendo a las normas y reglas de juego al respecto.
 6. Si un jugador se demora más de 5 segundos en poner el balón en juego, el árbitro podrá conceder un saque de banda al equipo rival.

INFRACCIONES/SANCIONES.

1. Será excluido del terreno de juego con tarjeta azul, pudiendo ser reemplazado por otro jugador al cabo de 5 minutos:

- 1- Infrinja persistentemente las reglas de juego.
- 2- Desapruebe con gestos o palabras las decisiones arbitrales de forma ostensible.
- 3- Juegue el balón con las manos, evitando una clara ocasión de gol.
- 4- Impida el normal desarrollo del juego, interrumpiéndolo, agarrando o zancadilleando a un contrario, sin incurrir en agresión y evitando una clara ocasión de gol.
- 5- Actúe de cualquier otra forma antideportiva, no contemplada en el párrafo anterior. Igualmente, será expulsado con carácter definitivo, no pudiendo ser reemplazado, el jugador:
- 6- Que se emplee de forma violenta, brutal u ofensiva, con otro jugador, árbitro del encuentro, árbitros asistentes si los hubiere, auxiliar de mesa, técnicos, restantes personas habilitadas en los banquillos o público.
- 7- Pronunciar palabras, frases o incurrir en gestos, acciones o actitudes, etc., que resulten ser intolerantes, racistas o xenófobas.

TARJETAS

Amarilla. Amonestación. Dos amarillas en un partido son equivalentes a una tarjeta azul.

Azul. Es equivalente a dos tarjetas amarillas, pero puede ser sacada directamente, sin necesidad de una primera amarilla. El jugador infractor es expulsado, pero se permite el cambio por otro jugador de su equipo que este en el banquillo, una vez hayan pasado 5 minutos o su equipo haya encajado un gol. Puede acarrear una sanción.

Roja. No se permite cambio y acumula una sanción correspondiente a la gravedad del motivo por el que el jugador es expulsado.

DECISIONES DEL INTERNACIONAL F.A. BOARD

Decisión 1

Si un jugador comete una infracción sancionable con una exclusión con tarjeta azul o expulsión definitiva, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, árbitros asistentes si los hubiere o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Decisión 2

Se considerará que el guardameta controla el balón, cuando lo toca con cualquier parte de sus manos o brazos. La posesión del balón incluirá, asimismo, la parada intencionada del guardameta, pero no incluye cuando -según el árbitro- el balón rebota accidentalmente en el guardameta, por ejemplo, tras efectuar una parada.

Decisión 3

En virtud de las estipulaciones de la Regla XI, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta utilizando la cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para evadir las Reglas, mientras el balón está en juego, el jugador

será sancionado con un tiro libre indirecto a ejecutar por el equipo adversario desde el lugar dónde se cometió la infracción.

En tales circunstancias, será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La infracción es cometida por el jugador que intenta burlar la letra cómo el espíritu de la Regla XI.

Decisión 4

Una entrada por detrás, que ponga en peligro la integridad física de un adversario, deberá ser sancionada como juego brusco grave.

Decisión 5

Toda simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro, será sancionada como conducta antideportiva.

Decisión 6

El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol deberá ser sancionado por conducta antideportiva.

REGLA XII EL TIRO LIBRE

1. TIPO DE TIROS LIBRES.

Los tiros libres pueden ser directos e indirectos.

Tanto para los tiros libres directos como indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

2. EL TIRO LIBRE DIRECTO.

Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá gol.

Si se introduce en la meta propia un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

3. EL TIRO LIBRE INDIRECTO.

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señalización hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del terreno de juego.

El balón entra en la meta:

- 1- El gol será válido si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.
- 2- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre indirecto jugado con el pie, se concederá saque de meta.
- 3- Si un tiro libre indirecto jugado con el pie se introduce directamente en la meta propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE.

1. Tiro libre directo dentro del área de penalti:

Tiro libre directo a favor del equipo defensor:

Todos los adversarios deberán encontrarse, como mínimo, a seis metros del balón, y, en todo caso, fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego.

El balón estará en juego apenas haya sido jugado con el pie directamente más allá del área de penalti.

Un tiro libre directo concedido en el área de meta será lanzado desde el punto de penalti de dicha área.

2. Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante:

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a seis metros del balón hasta que esté en juego, salvo si se encuentran ubicados sobre su propia línea de meta entre los palos de meta.

El balón estará en juego en el momento que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

Un tiro libre indirecto concedido en el área de meta se lanzará desde el punto de la línea del área de penalti, paralela a la línea de meta, más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

3. Tiro libre fuera del área de penalti:

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a seis metros del balón hasta que esté en juego.

El balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento. El tiro libre se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

INFRACCIONES/SANCIONES.

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria, se repetirá el tiro libre.

Si el equipo defensor lanza un tiro libre jugado con el pie desde su propia área de penalti sin que el balón entre directamente en juego se repetirá.

TIRO LIBRE LANZADO POR CUALQUIER JUGADOR (EXCEPTO EL GUARDAMETA).

1. Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

2. Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

Se concederá un tiro de penalti, si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.

TIRO LIBRE LANZADO POR EL GUARDAMETA.

1. Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos), antes de que este haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un libre indirecto al equipo contrario.

2. Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, si es dentro del área de meta. Si es fuera del área, será un libre directo.

REGLA XIII EL PENALTI Y SU LANZAMIENTO

1. Se concederá un tiro de penalti contra el equipo que comete dentro de su propia área de penalti y mientras el balón esté en juego, una de las diez infracciones tipificadas en la Regla XII y sancionadas con un tiro libre directo.
2. Se podrá marcar un gol directamente de un tiro de penalti.
3. Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro de penalti al final de cada tiempo o al final de los periodos de tiempo suplementario.
4. **POSICIÓN DEL BALÓN.** Se colocará en el punto de penalti.
5. **EL EJECUTOR DEL TIRO DE PENALTI.** Deberá ser debidamente identificado.
6. **EL GUARDAMETA DEFENSOR.** Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, hasta que el balón esté en juego.
7. **LOS JUGADORES, EXCEPTO EL EJECUTOR DEL TIRO.** Estarán ubicados en el terreno de juego. Fuera del área de penalti. Detrás del punto de penalti. A un mínimo de seis metros del punto de penalti.
8. **EL ÁRBITRO.** No dará la señal de ejecutar el tiro de penalti hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la Regla. Decidirá cuándo se ha consumado el tiro de penalti.

PROCEDIMIENTO

1. El ejecutor del tiro de penalti jugará el balón hacia delante con el pie.
2. No podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.
3. El balón estará en juego en el momento que es jugado con el pie y se pone en movimiento. Cuando se ejecuta un tiro de penalti durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario con objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro de penalti, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

4. El balón toca uno o ambos postes, o el travesaño o al guardameta.

CONTRAVENCIONES/SANCIONES

Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro de penalti, antes de que el balón esté en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

1. El ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego: El árbitro permitirá que continúe la jugada.

Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.

Si el balón no entra en la meta, no se repetirá el tiro.
2. El guardameta infringe las Reglas de Juego: El árbitro permitirá que continúe la jugada.

Si el balón entra en la meta, se concederá un gol. Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.
3. Un compañero del ejecutor del tiro penetra en el área de penalti o se coloca delante del punto de penalti o a menos de seis metros:

El árbitro permitirá que continúe la jugada.

Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.

Si el balón no entra en la meta, no se repetirá el tiro.

Si el balón rebota en el guardameta, el travesaño o en un poste de la meta y es tocado por este jugador, el árbitro interrumpirá el partido y lo reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.
4. Un compañero del guardameta penetra en el área de penalti o se coloca delante del punto de penalti o a menos de seis metros:

El árbitro permitirá que continúe la jugada.

Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.

Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.
5. Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego: Se repetirá el tiro.
6. Si después de que se haya lanzado un tiro de penalti, el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que el esférico haya tocado otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
7. El ejecutor toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

8. El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante: Se repetirá el tiro.
9. El balón rebota hacia el terreno de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca el suelo cualquier otro objeto:

El árbitro detendrá el juego.

El juego se reanudará con un balón a tierra, que se lanzará desde el lugar dónde tocó el objeto.

REGLA XIV EL SAQUE DE BANDA

1. El saque de banda es otra forma de reanudar el juego.
2. De un saque de banda, en ningún caso, se podrá anotar un gol directamente.
3. Se concederá saque de banda:
 - 1- Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de banda ya sea por tierra o por aire, debiéndose ejecutar desde el punto por donde aquél salió del terreno de juego.
 - 2- El saque de banda corresponderá realizarlo a uno de los jugadores contrarios de aquél que tocó el balón por última vez y antes de salir del rectángulo de juego.
4. En el lanzamiento de saque de banda el ejecutor deberá:
 - 1- Estar de frente al terreno de juego, teniendo una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de esta.
 - 2- Servirse de ambas manos, lanzando el balón desde atrás y por encima de la cabeza, no pudiendo volverlo a jugar hasta tanto éste no haya sido tocado o jugado por otro jugador.
 - 3- El balón estará en juego, tan pronto haya éste entrado en el terreno de juego.
5. Si el saque de banda no fue realizado conforme a la Regla, el árbitro determinará efectuar un nuevo saque que, en este caso, habrá de ejecutar un jugador del equipo contrario.
6. Saque de banda ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:
 - 1- Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de banda toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.
 - 2- Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de banda toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Se concederá un tiro de penalti, si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.

7. Saque de banda ejecutado por el guardameta:

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

Si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto en el punto más cercano al lugar donde se produjo la infracción.

REGLA XV EL SAQUE DE META

1. El saque de meta es, igualmente, una forma de reanudar el juego.
2. De un saque de meta, se podrá anotar un gol directamente, pero exclusivamente, contra el equipo contrario.
3. Se concederá saque de meta:
 - 1- Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta ya sea por tierra o por aire, ello, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante y, en todo caso, que no hubiera marcado gol conforme a la Regla X.
4. En el saque de meta:
 - 1- Un jugador del equipo defensor jugará el balón con el pie desde cualquier punto de su área de meta.
 - 2- Los jugadores contrarios deberán permanecer fuera del área de penalti, hasta que el balón esté en juego.
 - 3- El jugador que ejecute el saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste haya sido tocado por otro jugador.
 - 4- El balón se considerará en juego, únicamente, cuando haya sido lanzado, directamente, fuera del área de penalti.

INFRACCIONES/SANCIONES.

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de penalti, se repetirá el saque.

1. Saque de meta ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:
 - 1- Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de meta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

- 2- Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de meta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.

2. Saque de meta ejecutado por el guardameta:

- 1- Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que este haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

- 2- Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que este haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si es fuera del área, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si la infracción se cometió dentro del área de penalty del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario en el lugar donde se produjo la infracción.

- 3- Para cualquier otra contravención a la Regla: Se repetirá el saque.

REGLA XVI EL SAQUE DE ESQUINA

1. Como en casos anteriores, el saque de esquina es, asimismo, una forma de reanudar el juego.

2. De un saque de esquina, se podrá anotar directamente un gol, pero solamente será válido contra el equipo adversario.

3. Se concederá saque de esquina:

- 1- Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta bien sea por tierra o por aire, y después de haber tocado por última vez en un jugador del equipo defensor y siempre que, igualmente, no se hubiere marcado un gol de conformidad con la Regla X.

4. En el saque de esquina:

- 1- El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano al lugar por donde éste salió, no estando permitido que, para ejecutarlo, pueda quitarse el poste de dicho banderín de "córner".
- 2- Los jugadores contrarios al ejecutor deberán permanecer a una distancia mínima de seis metros del balón y hasta que éste esté en juego.

- 3- El balón habrá de ser jugado con el pie por un jugador del equipo atacante, no pudiendo jugar por segunda vez hasta tanto no haya sido jugado por otro jugador.
- 4- El balón se considerará en juego a todos los efectos, en el momento en que es jugado con el pie y es puesto en movimiento.

INFRACCIONES/SANCIONES.

1. Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:

- 1- Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

- 2- Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si es fuera del área, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.

2. Saque de esquina ejecutado por el guardameta:

- 1- Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que este haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

- 2- Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que este haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si es fuera del área del ejecutor, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

Si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

3. Para cualquier otra contravención a la Regla: Se repetirá el saque.

SANCIONES

REGLA XVII INTRODUCCIÓN

1. Todos los jugadores estarán sometidos a la disciplina y reglas de las competiciones organizadas por OPEN LEAGUE VIARÓ desde el momento en que entren a las instalaciones hasta que salgan de estas. Esto quiere decir que todo jugador podrá ser sancionado antes, durante y después de disputar un partido.
2. Se recuerda a los equipos participantes en las competiciones organizadas por OPEN LEAGUE VIARÓ que los acompañantes y público que lleven serán responsabilidad del equipo en cuestión, y si estos no tienen un comportamiento adecuado con los contrarios, árbitros o personal de la instalación, serán expulsados de las instalaciones y el equipo responsable será sancionado con el artículo 4.3.
3. Las sanciones se aplicarán de inmediato, es decir, un jugador sancionado deberá cumplir la sanción en el siguiente o siguientes partidos que dispute el equipo.
4. Los recursos a las sanciones deberán presentarse por escrito, antes de las 72 horas posteriores a la notificación de la sanción. Deberán enviarse vía mail a la siguiente dirección de correo electrónico:

open@viaro.org

Pasadas las 72 horas, no se aceptará ningún recurso.

REGLA XVIII ARTÍCULOS SANCIONADORES

ARTÍCULO	MOTIVO	SANCIÓN
O		
Art. 1.1	Insulto leve a un contrario.	De 1 a 2 partidos.
Art. 1.2	Insulto leve a un auxiliar de campo, árbitro o personal de OPEN LEAGUE VIARÓ.	De 1 a 2 partidos.
Art. 1.3	Insulto grave a un contrario.	De 2 partidos a expulsión del campeonato.
Art. 1.4	Insulto grave a un auxiliar de campo, árbitro o personal de OPEN LEAGUE VIARÓ.	De 2 partidos a expulsión del campeonato.
Art. 2.1	Escupir a un contrario.	De 2 partidos a expulsión del campeonato.
Art. 2.2	Escupir a un auxiliar de campo, árbitro o personal de OPEN LEAGUE VIARÓ.	De 5 partidos a expulsión del campeonato.
Art. 3.1	Intento de agresión a un contrario.	De 2 partidos a expulsión del campeonato.
Art. 3.2	Intento de agresión a un auxiliar de campo, árbitro o personal de OPEN LEAGUE VIARÓ.	De 5 partidos a expulsión del campeonato.
Art. 3.3	Agresión a un contrario.	De 5 partidos a expulsión del campeonato.
Art. 3.4	Agresión a un auxiliar de campo, árbitro o personal de OPEN LEAGUE VIARÓ.	Expulsión del campeonato.
Art. 4.1	Maltrato o deterioro de forma voluntaria del material y las instalaciones deportivas.	De 2 partidos a expulsión del campeonato.
Art. 4.2	Encararse a un contrario, público, árbitro o personal de OPEN LEAGUE VIARÓ.	De advertencia a 3 partidos.
Art. 4.3	Acompañantes y público de un equipo que no guarde las formas, insulte o agrede.	De resta de puntos a expulsión del equipo del campeonato.
Art. 5.1	Una acción de indisciplina o no mencionada en ningún artículo.	De 1 partido a expulsión del torneo.