

# LIGA CRISTIANA DE FÚTBOL SHL

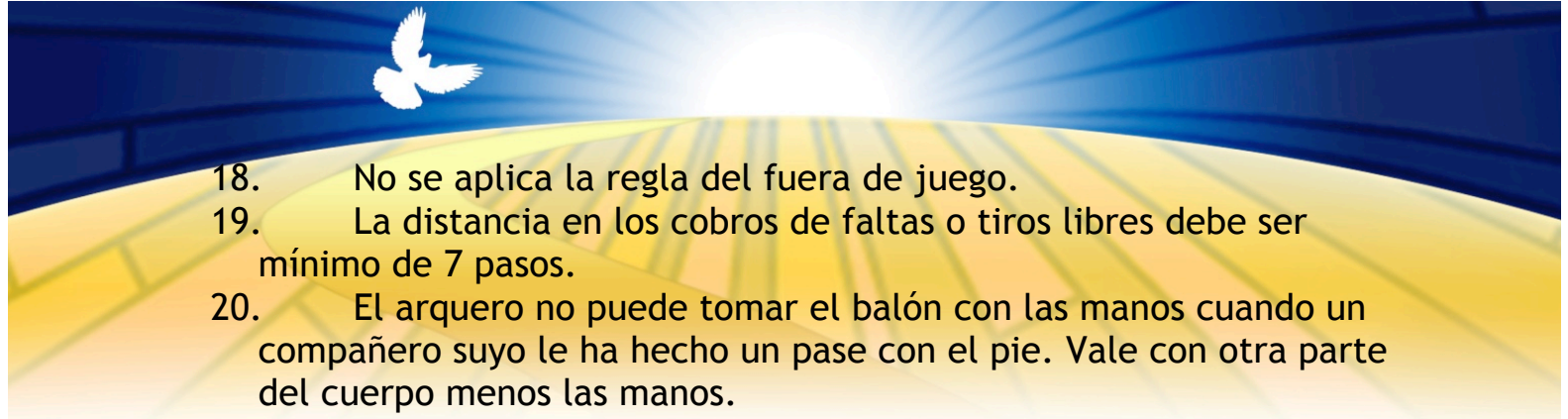


## REGLAMENTOS TÉCNICOS LIGA CRISTIANA DE FÚTBOL SHL

1. Todo partido inicia con una oración.
2. Todo jugador debe presentarse con su uniforme completo: camiseta de equipo, pantalón de equipo, medias de equipo, zapatos reglamentarios (con tacos pequeños) y canilleras/protector de tibia.
  - a. No es permitido añadir artículos y/o accesorios a los uniformes de la liga SHL. En todo momento se debe reflejar la uniformidad en todos los equipos.
3. No son permitidos los accesorios como: cadenas, anillos, ganchos, gorras o gorros de todo tipo, etc.
4. El uso de lentes dentro de la cancha no es permitido, a menos que estos sean especialmente de uso deportivo.
5. Los arqueros deben usar guantes y un color de uniforme distinto a ambos equipos en el terreno.
6. El juego tiene dos tiempos de 25 minutos, con descanso de 5 minutos.
7. Los jugadores y capitanes deben llegar al terreno de juego al menos 15 minutos antes del partido. El jugador que llegue después del inicio del primer tiempo no podrá jugar en el primer tiempo.
8. El equipo ganador durante el proceso del sorteo del terreno (cara o sello) decide de qué lado del campo quiere comenzar a atacar en el primer tiempo. El otro equipo obtiene el derecho al saque. En el segundo tiempo, se cambia el orden.



9. Cada equipo debe disponer de uno de los lados (bandas) del terreno durante el juego.
10. Nadie puede permanecer detrás de la línea de gol o de los arcos durante un partido.
11. El número máximo de jugadores por equipo en el terreno de juego durante un partido es: 7 , mientras que el mínimo es: 5.
12. Si pasados 15 minutos después de la hora fijada para el inicio del encuentro, un equipo no cuenta con el número mínimo de jugadores para comenzar un juego (5 jugadores), el árbitro da la victoria «par default» de 2 a 0 al equipo que tenga el número mínimo de jugadores en el campo de juego.
  - a. Si ninguno de los dos equipos cuenta con el número mínimo de jugadores en el terreno (5), el árbitro declara empate y el marcador es 0 a 0. Ningún punto será adjudicado a los equipos.
  - b. El arbitro puede a su entera discreción, reducir el tiempo del partido para ajustar los horarios y poder respetar el programa;
  - c. El equipo que después de haber comenzado un partido quede reducido a 4 jugadores por cualquier motivo, perderá el encuentro por (2-0) (sin importar como vaya el marcador en ese instante o por el resultado en ese momento según beneficio del ganador). Se entiende que el equipo reducido pierde los puntos y se aplica toda sanción posible.
13. Únicamente los capitanes de cada equipo están autorizados para hablar con el árbitro, a menos que este último autorice lo contrario.
14. El arbitro es la autoridad máxima en el terreno, las advertencias, las tarjetas amarillas y las tarjetas rojas serán aplicadas de acuerdo a su decisión.
15. El entrenador no puede estar en el terreno de juego durante el juego sin permiso del árbitro.
16. Si durante un juego, el marcador indica una diferencia de 6 goles, el árbitro puede consultar con el capitán del equipo perdedor para verificar si desean continuar o parar el juego.
17. Las sustituciones son autorizadas únicamente por el arbitro del encuentro cuando:
  - a. El balón haya salido por la banda lateral;
  - b. Haya saque de portería;
  - c. Después de un gol;
  - d. Al empezar el segundo tiempo.

- 
18. No se aplica la regla del fuera de juego.
  19. La distancia en los cobros de faltas o tiros libres debe ser mínimo de 7 pasos.
  20. El arquero no puede tomar el balón con las manos cuando un compañero suyo le ha hecho un pase con el pie. Vale con otra parte del cuerpo menos las manos.
  21. Durante los partidos, toda persona, incluyendo los integrantes de los otros equipos, deben permanecer en la zona delimitada para espectadores que está fuera del terreno.
  22. El jugador que no se presente a los partidos en repetidas ocasiones y sin ningún motivo, se le vera anulada de forma permanente su participación a la temporada actual.
  23. Al final del juego los jugadores se dan la mano, al igual que con el arbitro.

*Mira que te mando que te esfuerces y seas valiente; no temas ni desmayes, porque Jehová tu Dios estará contigo en dondequiera que vayas. Josué 1:9*

***Unidos hacemos la diferencia!***

***SHL, Levántate y resplandece!***

