

## Sanciones

EXPULSIÓN POR:	MOTIVO AMONESTACIÓN:	Nº CAUSA DE SANCIÓN	PARTIDOS DE SANCIÓN:
D. AMARILLA	DOBLE CARTULINA AMARILLA	1	1
ROJA D.	INCIDENCIAS REGLAMENTO DEPORTIVO (*)	2	1
ROJA D.	MANOS DEL PORTERO FUERA DEL ÁREA	2 (CASO 1)	0
ROJA D.	EVITAR GOL CON LA MANO (EXCEPTO EL PORTERO)	2 (CASO 2)	0
ROJA D.	CORTAR OCASIÓN CLARA DE GOL CON LA MANO (EXCEPTO EL PORTERO)	2 (CASO 3)	0
ROJA D.	MENOSPRECIO AL ÁRBITRO	3	2
ROJA D.	INSULTO A UN RIVAL	4	2
ROJA D.	AMENAZA DE AGRESIÓN A UN RIVAL	5	2
ROJA D.	ESCUPIR A UN RIVAL	6	3
ROJA D.	INSULTAR AL ÁRBITRO	7	3
ROJA D.	AGRESIÓN A UN RIVAL	8	4
ROJA D.	ESCUPIR AL ÁRBITRO O STAFF	9	expulsion
ROJA D.	AMENAZA DE AGRESIÓN A ÁRBITRO O STAFF	10	expulsion
ROJA D.	AGRESIÓN GRAVE A UN RIVAL	11	de 5 a 7
ROJA D.	AGRESIÓN A ÁRBITRO O STAFF	12	expulsion
ROJA D.	AGRESIÓN GRAVE A ÁRBITRO O STAFF	13	expulsion
ROJA D.	ACCIÓN DE JUEGO VIOLENTA	14	2
ROJA D.	MENOSPRECIO A UN RIVAL	15	1

### Aclaraciones:

- 1- El jugador expulsado por doble amarilla, sea por la causa que sea, cumplirá 1 partido de sanción.
- 2- El jugador expulsado por roja directa, cumplirá como mínimo 1 partido de sanción o más, dependiendo de la causa que exprese el árbitro en el acta, salvo en 3 casos muy concretos que no dan pie a interpretación (indicados a continuación) en los que NO cumplirá sanción:
  - Causa 2 ; Caso 1) Mano del portero fuera del área (es expulsión pero no acarrea suspensión)
  - Causa 2 ; Caso 2) Evitar un gol con la mano (queda exceptuado el portero); (es expulsión pero no acarrea suspensión)
  - Causa 2 ; Caso 3) Cortar ocasión clara de gol con la mano (queda exceptuado el portero); (es expulsión pero no acarrea suspensión)
- 3- Por "Incidencias del Reglamento Deportivo" se entienden acciones de juego no violentas que por normativa se sancionan con la expulsión del terreno de juego. Ejemplo: Falta leve a un contrario siendo el último jugador defensivo abortando una ocasión manifiesta de gol.
- 4- La acumulación de 3 tarjetas amarillas en el torneo, supone 1 partido de sanción. La acumulación de 3 tarjetas rojas en el torneo, supone expulsión del torneo.
- 5- Cuando un jugador es expulsado por recibir 2 tarjetas amarillas en un partido, no acumula tarjeta amarilla.
- 6- Cuando un jugador recibe una amarilla y una roja directa en un partido, acumula 1 tarjeta amarilla y 1 tarjeta roja.
- 7- Las sanciones se cumplirán en la siguiente jornada a disputarse según calendario, independientemente de la competición que sea.
- 8- En ningún caso se aplicará una sanción cautelar, que permita a un jugador disputar un partido.
- 9- La Junta Directiva, se reserva el derecho de actuar de oficio, ante cualquier circunstancia que no sea reflejada por el árbitro en el acta.

## **REGLAMENTO y SANCIONES a EQUIPOS:**

- 1- El equipo que alinee un jugador que no está inscrito, perderá el partido por 0-10 y se le restarán 12 puntos.
- 2- Si un equipo, **sin** previo aviso a los representantes **no se presenta** a un partido, perderá el partido por el resultado de 0-3.
- 3- Si un equipo, comunica a los representantes de competiciones de la Junta Ludus, que **no se presenta** a un partido con 48 horas de antelación a la hora de disputa del mismo, perderá el partido por el resultado de 0-3 y tendrá que pagar doble arbitraje antes de poder programarle el próximo partido, pero no será sancionado si otro equipo está disponible de reemplazo.
- 4- El equipo que no se presente con un mínimo de 7 jugadores incluido el portero, se considerará como no presentado y sin avisar, por lo que perderá el partido por el resultado de 0-3 y tendrá que pagar doble arbitraje antes de programarle su próximo partido. Solo en este caso se dará un tiempo máximo de espera de 10 minutos de tiempo desde la hora prevista para el inicio del partido, antes de darlo por finalizado por "no comparecencia".
- 5- Bajo ningún concepto, podrá empezar un partido o continuar, si un equipo no dispone sobre el campo de al menos 7 jugadores incluido el portero. En el caso que un equipo, durante la disputa de un partido, se quede con menos de 7 jugadores (incluido el portero) en el campo, perderá el partido por el resultado de 3-0 o por el resultado que se esté dando en ese momento siempre que éste sea mayor y que sea a favor del equipo rival. Media vez el partido dio inicio, los dos equipos son responsables de pagar su arbitraje.
- 6- El equipo que se retire del campo voluntariamente antes de la finalización de un partido, perderá el mismo por el resultado de 0-3 o por el resultado que esté dando en ese momento siempre que esté mayor y al favor del equipo rival media vez los dos equipos estén de acuerdo de finalizar el partido antes de tiempo. Media vez el partido dio inicio, los dos equipos son responsables de pagar su arbitraje.
- 7- LGK Soccer se reserva el derecho de actuar de oficio, ante cualquier circunstancia especial o no prevista en el presente reglamento y código sancionador.

Las sanciones a un equipo pueden acarrear:

- a) La pérdida de partidos.
- b) La pérdida de puntos.
- c) La eliminación de una competición.
- d) La expulsión de la liga.