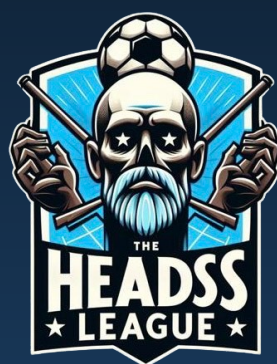


# THE HEADSS LEAGUE

REGLAMENTO OFICIAL



Temporada 2024-25

## Índice de contenido

1.- La Competición.....	2
1.1 Fase Regular.....	2
1.1.1 Formato.....	3
1.1.2 Sistema de clasificación.....	3
1.2 Playoff final.....	3
1.3 Calendario.....	4
1.4 Normativa de los partidos.....	4
1.4.1 Duración.....	5
1.4.2 Desempate.....	5
1.4.3 Estructura del partido.....	5
1.4.4 Reglas generales.....	7
1.4.5 Reprogramación de partidos por causa de fuerza mayor.....	14
2. Configuración de los equipos.....	14
2.1 Plantillas.....	14
2.2 Alineaciones.....	15
2.3 Protocolo de uniforme.....	15
2.4 Normativa.....	15
2.4.1 Código de conducta.....	15
2.4.2 Expulsión del equipo.....	16
3. Cuerpo Arbitral.....	16
4. Código disciplinario.....	16

## 1.- La Competición.

### 1.1 Fase Regular

La fase regular será la primera fase de la competición. Tendrá el formato descrito en el siguiente punto, pero además tendrá campeonos. Una vez finalicemos la liga se proclamarán dos campeonos de fase regular y posteriormente quien gane el playoff final se proclamará campeón de la II Edición de la Headss League.

#### 1.1.1 Formato

Serán 20 equipos los que formen la II Edición de la Headss League. Dichos equipos, competirán en un formato de dos grupos a una vuelta (9 jornadas por grupo), resultando esta fase como clasificatoria para el playoff final. Las jornadas se disputarán generalmente viernes y sábados.

La organización de la Headss League se reserva, a su entera discreción, la potestad de modificar el formato de la competición y las fechas correspondientes a los partidos, previo aviso de un plazo razonable a los equipos.

#### 1.1.2 Sistema de clasificación

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de puntos obtenidos durante las dieciocho jornadas de la fase regular.

En este sentido, la victoria en el tiempo reglamentario de partido otorgará 3 puntos al Equipo ganador y 0 al perdedor; la victoria en la fase de desempate explicada en el apartado 1.4.2 siguiente, otorgará 2 puntos al ganador y 1 punto al perdedor.

En caso de empate a puntos, la clasificación se realizará del siguiente modo:

- A. Mayor diferencia de goles entre los anotados y recibidos en cómputo general de la fase regular.
- B. Se tendrá en cuenta el partido celebrado entre ellos.
- C. El que hubiera conseguido el mayor número de goles a favor.
- D. En el caso en que siguiera existiendo un empate, se resolverá por sorteo.

## 1.2 Playoff final

El playoff final, es la fase eliminatoria cuyo vencedor se proclamará como campeón de la II Edición de The Headss League.

Antes del comienzo del playoff habrá una fase previa denominada play-in. Esta fase la disputarán los equipos que hayan quedado séptimos, octavos, novenos y décimos; enfrentándose con los respectivos equipos del otro grupo.

De esta manera, estableciéndose un grupo A y un grupo B, los enfrentamientos del play-in serían:

(X) 7° A – 10° B // (Y) 8° A – 9° B

(Z) 7° B – 10° A // (W) 8° B – 9° A

Una vez definidos los dos últimos clasificados para el playoff final, a través del play-in, el formato sería de cruces tradicional de unos octavos de final:

(A) 1° A – Vencedor de (W)

(B) 2° A – Vencedor de (Z)

(C) 3° A – 6° B

(D) 4° A – 5° B

(E) 5° A – 4° B

(F) 6° A – 3° B

(G) Vencedor de (X) – 2° B

(H) Vencedor de (Y) – 1° B

De esta manera, la ronda de cuartos de final quedaría establecida de la siguiente manera:

(I) Vencedor de (A) – Vencedor de (E)

(J) Vencedor de (B) – Vencedor de (F)

(K) Vencedor de (C) - Vencedor de (G)

(L) Vencedor de (D) – Vencedor de (H)

Asimismo, la semifinales serían las siguientes:

(M) Vencedor de (I) – Vencedor de (K)

(N) Vencedor de (J) – Vencedor de (L)

Finalmente, estas semifinales, marcarían el enfrentamiento de la gran final que resultaría así:

FINAL Vencedor de (M) – Vencedor de (N)

## **1.3 Calendario**

La organización de la Headss League se reserva el derecho a realizar los cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso la competición lo notificará a todos los equipos en la mayor brevedad posible.

## **1.4 Normativa de los partidos**

### **1.4.1 Duración**

Los encuentros tendrán una duración de cuarenta (40) minutos que se dividirán en dos (2) partes de veinte (20) minutos. Se deja expresa constancia que el tiempo no será detenido en ningún momento, salvo para determinar la finalización de cada parte y la finalización del partido.

El reloj podrá detenerse en caso de lesión si entrara la asistencia médica. Si el jugador denegara la asistencia médica, para evitar la pérdida de tiempo, el árbitro requerirá la incorporación inmediata al juego o ser atendido fuera del terreno de juego.

En ciertas fases del partido, y que son explicadas más adelante, el reloj podrá ser detenido. A su entera discreción, el árbitro podrá detener el tiempo de partido.

Se deja expresa constancia de que cuando finalice el tiempo de cualquier cuenta atrás, el árbitro será quién marcará el final mediante el uso del silbato.

Entre parte y parte, se realizará un período de descanso de tres (3) minutos. En el caso de que haya penalti presidente, dicho descanso se prolongará hasta cinco (5) minutos para que los dos equipos puedan realizar sus lanzamientos.

Los partidos comenzarán a la hora prevista según la jornada, salvo por incidencias ajenas a la organización. No se establece para los equipos período de cortesía en la espera para el comienzo del partido.

### **Pérdida de tiempo**

Se deja expresa constancia que la Competición aboga por el juego limpio y por la celebración de los partidos de la forma más fluida posible. Por ello, la Competición no tolerará las pérdidas de tiempo deliberadas durante los partidos, y sancionará, a su entera discreción (según corresponda), a los equipos y jugadores que pierdan tiempo de forma deliberada.

## 1.4.2 Desempate

Si a la finalización del tiempo reglamentario del partido finalizara en empate, los equipos deberán desempatar mediante el lanzamiento de cinco (5) penaltis, en caso de que persistiera el empate, seguirán lanzando penaltis hasta obtener un vencedor.

## 1.4.3 Estructura del partido

La segunda mitad se iniciará en el minuto 20:00 y se jugará 7vs7 (Siempre que no haya sanciones acumuladas de la primera mitad). Se iniciará la segunda mitad con saque de Jaula. Durante la segunda mitad, se podrán activar las Armas Secretas descritas en el apartado 1.4.4 m.

### Gol doble

A partir del minuto 37:50 de la segunda parte se iniciará una cuenta atrás de diez segundos, la cual, una vez finalizada, dará fin a la posesión que hubiera en ese momento y el juego se reanudará a partir del minuto 38, donde los goles valdrán doble en caso de que los equipos no vayan empatados en el marcador y hasta la finalización del partido.

Si el Equipo atacante realizara un disparo en los últimos segundos de contador (antes de llegar al minuto 38), no se pitará el final (para posteriormente dar inicio al Gol Doble) hasta que el disparo haya llegado a su fin. Se considerará que la acción ha finalizado cuando el peligro haya acabado, es decir, por ejemplo, que un jugador atacante interviniera en la jugada afectando la trayectoria del balón, que el balón saliera del terreno de juego, que el equipo contrario recuperara la posesión, etc., y aunque el tiempo ya se hubiera agotado.

Asimismo, si hubiera una jugada a balón parado antes del minuto 38 y fuera un penalti, un penalti presidente o un shootout, estas se ejecutarán aunque el crono llegue al minuto 38 y no se hubiera ejecutado. Si se diera el caso de que se ha cometido una falta y los jugadores del equipo que la ha cometido perdieran tiempo deliberadamente para evitar su lanzamiento, estos serán sancionados con tarjeta amarilla.

El partido se reanudará en el minuto 38 y la primera posesión se obtendrá mediante el saque con formato de waterpolo. En este sentido, habrá una cuenta atrás de 20" para que todos los jugadores se sitúen detrás de la línea de gol de su portería, y podrán arrancar cuando la cuenta atrás llegue a 0 y pite el mesa o el árbitro.

El balón será colocado en el punto de saque del centro del campo, y los jugadores de cada equipo (una vez finalizada la cuenta atrás) deberán correr hacia el balón desde la línea de fondo de sus porterías para hacerse con posesión. Se puntualiza que el balón siempre deberá ser pasado hacia atrás y nunca hacia adelante. En el caso en que cualquier jugador pasara el balón hacia adelante, la posesión pasará automáticamente al equipo contrario, el cual deberá sacar desde su portería.

Asimismo, en el supuesto en que un jugador de cualquiera de los equipos saliera de la línea de fondo antes de la señal correspondiente, la posesión pasará automáticamente al equipo contrario, reiniciando el juego desde saque de puerta. Si ambos equipos se adelantan a la señal, será el árbitro quién decida la primera posesión.

Se deja expresa constancia que el crono del partido arrancará en el momento en el que el primer jugador toque el balón en el círculo central.

Si un equipo, con un jugador sancionado, iniciase el gol doble incumpliendo el número de jugadores correspondiente a la sanción, el árbitro, parará el partido e indicará que un jugador debe abandonar el terreno de juego. Si el equipo correspondiente, tardase más de 10 segundos en retirar un jugador del terreno de juego, se aplicará una sanción a dicho equipo de un jugador menos de manera permanente hasta el final del partido.

Las cartas Headss, independientemente del momento en que sean activadas y cuánto tiempo les quede de activación, su efecto finalizará en el minuto 38. Sin perjuicio de lo anterior, tal y como se ha indicado anteriormente, si el Arma Secreta consistiera en un penalti, penalti shootout o penalti presidente, podrá ejecutarse en el parón del minuto 38.

Por último, indicar que, si llegado el minuto 38 el resultado del partido es de empate, habrá gol de oro hasta finalizar el partido.

Si al finalizar el partido, el resultado es de empate, se procederá al Desempate (apartado 1.4.2).

### **1.4.4 Reglas generales**

#### Saque de centro

Todos los saques de centro que se realicen (a excepción del saque de waterpolo en el minuto 38) podrán realizarse de tal modo que pueda desplazarse el balón hacia el campo contrario o hacia el propio campo.

#### Saque de banda

Todos los saques de banda de los partidos se realizarán con la mano, de conformidad con la normativa de fútbol tradicional.

#### Saque de córner

Todos los saques de córner de los partidos se realizarán con el pie, de conformidad con la normativa de fútbol tradicional.

## Cesión

Un jugador de campo no podrá deliberadamente ceder el balón al portero con el pie y que este lo toque o lo atrape con los brazos o mano/s (salvo que se trate de despejes de balón y, que, por lo tanto, no hubiera la intención de pasar el balón al portero deliberadamente). En este sentido, sí podrá cederlo con cualquier otra parte del cuerpo.

En caso de infracción de lo establecido anteriormente, se concederá un libre indirecto al equipo rival, desde el lugar en que el portero hubiera tocado o cogido la pelota. En cualquier caso, la cesión se regirá de conformidad con la normativa de fútbol tradicional.

## Fuera de juego

El fuero de juego quedará marcado por la línea horizontal de la frontal del área de cada equipo.

## Equipaciones

En el marco de la celebración de un gol, un jugador podrá quitarse la camiseta o cubrirse la cara con ella, siempre y cuando no muestre ningún mensaje ofensivo que pueda atentar contra los valores de la competición y pudiera ser sancionado. En caso de incumplirse dicha circunstancia, el jugador será sancionado con tarjeta amarilla.

## Sustituciones

Cada equipo podrá realizar cambios ilimitados, sin que se detenga el tiempo. Dichas sustituciones deberán realizarse siempre por el medio campo y el jugador que entre al campo deberá entregar un peto al jugador que sustituye. Por lo tanto, el jugador sustituido deberá acercarse a dicha zona y entrar por la misma para que el cambio sea válido.

En el supuesto de no realizarse bien los cambios, o de acceder al terreno de juego sin la autorización previa del árbitro, la infracción se resolverá de las siguientes maneras:

- En caso de que el jugador que accede al campo de manera incorrecta sea del equipo atacante: el árbitro detendrá el juego y dará cambio de posesión reiniciando con un tiro libre indirecto en la zona del carril de cambios.
- En caso de que el jugador que accede al campo de manera incorrecta sea del equipo defensor e interfiera en la jugada (o sobre el adversario): será amonestado y se reiniciará con un tiro libre indirecto en la zona del carril de cambios.
- En caso de que el jugador que accede al campo de manera incorrecta sea del equipo defensor y no interfiera en la jugada (o sobre el adversario): se dejará continuar el juego.

Se deja expresa constancia que los reingresos al terreno de juego ya sea por sanciones de tarjetas amarillas o carta headss, deberán ser autorizados por el árbitro.

## Lanzamiento de penaltis

Durante el tiempo reglamentario, esto es, durante la duración del partido, estos consistirán en un lanzamiento estándar, desde el punto de penalti. Los jugadores que no lancen el penalti deberán situarse fuera del área de penalti y del semicírculo donde se lance el mismo. A continuación, presentamos diferentes casuísticas y sus correspondientes resoluciones:

- En el supuesto en que un atacante traspase los límites anteriormente referidos antes la ejecución del penalti:

a) Si la acción no acaba en gol y el atacante interfiere en la acción el árbitro detendrá el juego y se reanudará con tiro libre indirecto para el equipo defensor.

- En el supuesto en que un defensor entre en el área antes de lo permitido o en el caso que el portero se avance antes de lo permitido (ver colocación del portero a continuación):

a) Si la acción acaba en gol, este será válido.

b) Si la acción no acaba en gol, se deberá repetir el penalti.

- En el supuesto en que un defensor y un atacante entren en el área antes de lo permitido se deberá repetir el penalti.

- En el supuesto en que el portero y el lanzador cometan una infracción al mismo tiempo se reanudará con tiro libre indirecto para el equipo del portero, a no ser que la infracción del portero sea muy grave, cuando el árbitro decidirá sobre la acción.

El portero debe tener al menos parte de un pie sobre la línea de gol o detrás de esta en el lanzamiento del penalti. En caso de incumplimiento de esto y de que el lanzamiento sea fallido, el penalti deberá repetirse. Y en caso de reincidencia, el portero será amonestado con tarjeta amarilla y deberá ser sustituido.

## Indicaciones entrenador y staff

Los entrenadores y otro personal de staff podrán dar indicaciones a los jugadores durante la duración de los encuentros. Se deja expresa constancia que todos los miembros del equipo y del staff que estén en el banquillo deberán permanecer sentados durante todo el encuentro, salvo en el caso del entrenador, y ocasionalmente, el presidente para asistir al entrenador o dar instrucciones tácticas o activar la carta Headss, o en el supuesto en que un jugador deba iniciar el ejercicio de calentamiento correspondiente.

Será obligación de los Equipos informar junto con la convocatoria, los miembros que se convocarán (según el párrafo siguiente) y los que estarán presentes en el banquillo durante esa jornada.

Los Equipos podrán convocar, por partido, a 19 personas (incluyendo jugadores y staff), con el siguiente desglose:

- a. Hasta 16 jugadores (iniciales y suplentes).
- b. Hasta 3 miembros del staff. Dentro de dicho staff, el entrenador podrá estar permanentemente de pie. Asimismo, todos los miembros del staff excepto el entrenador principal, deberán llevar la acreditación correspondiente para estar en el banquillo.

En el supuesto en que no se cumplieran los criterios indicados en el presente punto, el árbitro podrá amonestar o expulsar de los banquillos a quien incumpliera dichos criterios. Asimismo, la Competición podrá sancionar dichos incumplimientos según se indica en el punto 4.

### Amonestaciones

- Tarjeta amarilla.

Si un jugador recibiera dos tarjetas amarillas en un mismo partido, el jugador será expulsado en el momento de recibir la segunda amarilla y no podrá volver a jugar, y la sanción aplicada a su equipo será la correspondiente a una tarjeta roja, esto es, sanción de cinco minutos con un jugador menos. Además, dicha doble tarjeta amarilla, y consiguiente tarjeta roja, comportará un partido de sanción.

Además, si un jugador acumulara tres tarjetas amarillas, dicho jugador será sancionado con un partido de suspensión por acumulación de tarjetas.

Se deja expresa constancia que una doble amarilla con la consiguiente tarjeta roja anula las dos tarjetas amarillas de cara a la acumulación de tarjetas, es decir, no contaría ninguna tarjeta de cara a la acumulación. En caso de una tarjeta amarilla y una roja directa, dicha tarjeta amarilla si se acumularía.

Se deja expresa constancia que si un jugador tuviera dos tarjetas amarillas en la última jornada regular y fuera sancionado con una más en dicha jornada, cumplirá sanción en el próximo partido (incluyendo partidos de la fase eliminatoria). Si no recibiera ninguna tarjeta amarilla en la última jornada, que comportara acumulación, se limpiará el historial de tarjetas amarillas antes de empezar la fase eliminatoria.

- Tarjeta roja

En el supuesto en que un jugador sea sancionado con una tarjeta roja directa o doble tarjeta amarilla, dicho jugador deberá abandonar el terreno de juego y no podrá volver a ingresar en el partido.

En el supuesto en que un jugador sea sancionado con una tarjeta roja, y no reste suficiente tiempo en la primera parte para que cumpla dicha sanción, el tiempo de sanción se seguirá contando a partir del inicio de la segunda parte. Transcurrido dicho plazo, el equipo podrá reemplazar al jugador expulsado por otro jugador de la plantilla.

El tiempo de cinco (5) minutos será contabilizado por la Competición, y será a tiempo corrido, salvo en los supuestos en que exista cualquier lesión, aplicación de la mesa arbitral o activación de una carta Headss, en cuyo caso se detendrá el tiempo, que será reanudado una vez se haya solventado la situación de lesión, mesa arbitral o carta Headss.

Si durante el tiempo de sanción, un equipo incumpliera la inferioridad numérica derivada de la tarjeta roja, incorporando más jugadores de los permitidos, el árbitro detendrá el partido e indicará al Equipo que retire los jugadores de más, y sancionará a dicho Equipo con un jugador menos durante dos (2) minutos.

I. Sanciones disciplinarias al banquillo: Las amonestaciones o expulsiones a miembros del banquillo o jugadores suplentes no supondrán que el equipo infractor vea afectado el número de jugadores en el terreno de juego.

II. Cumplimiento de la sanción: cualquier miembro del equipo (jugador o staff) que sea expulsado deberá salir del terreno de juego, por lo que no podrá estar en la zona de banquillos. Además de lo anterior, toda sanción dictaminada por el Comité de Competición será cumplida a partir de la siguiente jornada a la infracción cometida.

### Cartas Headss

Antes del inicio de cada partido, el entrenador (o representante, según sea el caso) de cada Equipo, deberá escoger una carta que contendrá una de las siguientes Cartas Headss. El montón de cartas constará de quince (15) cartas, con tres (3) Carta Gol Doble, tres (3) Carta Sanción, tres (3) Carta Penalti Shootout, tres (3) Carta Jugador Estrella, (2) Carta Penalti y una (1) Carta Comodín.

Cuando un equipo quiera activar la carta Headss deberá solicitarlo y entregarla a la mesa, la mesa deberá esperar a que se pare el juego para comprobar la carta y poderla aplicar. En caso de querer los dos equipos activar la carta a la vez, la carta se activarán por orden de solicitud a la mesa.

### Activación y funcionamiento de las Cartas Headss

Cada banquillo podrá activar la carta avisando a la mesa y tras la autorización del mismo, desde el inicio del tiempo de la media parte y hasta el minuto 38.

Una vez activado la carta Headss, el uso de la correspondiente no será automático. En este sentido, tan sólo serán utilizadas una vez el balón se haya **detenido**.

La activación de la carta headss se considerará válida que lo autorice la mesa y el árbitro, sin importar la voluntariedad del acto y siempre que se haya realizado entre el periodo de tiempo de la media parte y el minuto 38:00.

### Carta Gol Doble

Durante cuatro (4) minutos los goles que marque el Equipo valdrán el doble.

Si se pitara un penalti estando la carta del gol doble activada, el penalti valdrá doble, aunque se ejecute con el tiempo de la carta agotado.

Asimismo, si durante la aplicación de la carta de Gol Doble el atacante golpea el balón en dirección a la portería contraria en el minuto 3:59 de duración de la carta, se aplicará el mismo criterio que en el minuto 38 del presente Reglamento.

A efectos aclaratorios, el gol valdrá por dos para el Equipo, pero contará como un sólo gol para el jugador que lo marque.

### Carta Sanción

El equipo que lance esta carta podrá sancionar durante cuatro (4) minutos al jugador que desee del equipo rival. En ningún caso el jugador elegido podrá ser el portero rival.

En el supuesto de que un equipo lanzara esta carta, y el Equipo contrario en un momento inmediatamente posterior lanzara su carta, consistente en un penalti o penalti shootout, si el Equipo que tuviera la carta sanción escogiera al jugador que posteriormente es escogido para lanzar el penalti, dicho jugador no podrá lanzar el penalti.

Cuando se active la carta, ya sea durante el tiempo de descanso entre las dos partes de juego o durante la segunda parte y hasta el minuto 38:00, el equipo que la haya activado podrá seleccionar y sancionar a cualquier jugador que esté actualmente en la convocatoria, ya sea uno de los 7 jugadores que estén participando en el partido o se encuentre en el banquillo.

En este sentido, se deja expresa constancia que la carta se aplicará en orden cronológico, es decir, el que haya solicitado la activación de la carta primero, podrá ejecutar primero la Carta. El cómputo de los cuatro minutos contará del mismo modo que el expresado para una tarjeta roja.

### Carta Penalti

El equipo que lance esta carta dispondrá de un lanzamiento estándar de penalti. En el momento del lanzamiento, el portero deberá estar con al menos parte de un pie sobre la línea de meta o detrás de esta, aplicándose los mismos criterios que los indicados más arriba en caso de no respetar dicha circunstancia (ver 1.4.2. Desempate).

En el supuesto en que se acabara el tiempo reglamentario, pero se hubiera activado la carta antes de que finalizara dicho tiempo, el equipo podrá lanzar el penalti.

Todos los jugadores, salvo el lanzador del penalti, deberán estar detrás del medio del campo durante el lanzamiento.

- Otras casuísticas:

- En el supuesto en que se pitara un penalti a favor del equipo que ha activado la carta de penalti, justo después de dicha activación, el equipo lanzará consecutivamente dos penaltis, lanzando primero el de la carta Headss, y, en segundo lugar, el correspondiente al señalado reglamentariamente.

- En el supuesto en que se pitara un penalti en contra en la jugada posterior a la activación de la carta, primero lanzará el penalti el Equipo que haya activado la carta, y posteriormente el equipo al que se le hubiera señalado reglamentariamente.

## Carta Penalti shootout

El equipo que lance esta carta dispondrá de un lanzamiento de penalti shootout. Las casuísticas de este formato de penalti son las siguientes:

Los penaltis consistirán en un uno contra uno del jugador contra el portero, donde el jugador saldrá del centro del campo hacia la portería, y tendrá 6 segundos para chutar. Por su parte, el portero deberá iniciar el penalti estando con al menos parte de un pie sobre la línea de meta o detrás de esta, pudiendo, asimismo, salir del área cuando haya sonado la correspondiente señal sonora. El penalti se considerará finalizado en los siguientes casos:

- Si el balón entra en la portería y es gol: el penalti se da por finalizado con éxito.
- Si el portero interviene en la trayectoria del balón y este sigue su curso acabando dentro de la portería: el penalti se da por finalizado con éxito.
- Si el balón es o no tocado por el portero y no entra en la portería: el penalti se considera fallido.
- Si el balón sale del campo sin ser tocado o desviado: el penalti finaliza una vez que el balón abandona el terreno de juego (el penalti se considera fallido).

En ningún caso se permitirá que el jugador que lanzó el penalti toque el balón nuevamente. Además, si el portero saliera de la línea de gol antes de la finalización de la cuenta atrás, el penalti se repetirá en caso de que el mismo no termine en gol, y si, posteriormente reincidiera, el árbitro lo amonestará con tarjeta amarilla.

En el supuesto en el que el portero realizara falta al jugador o manos fuera del área, dentro del tiempo (6 segundos) del lanzamiento del penalti de desempate, el árbitro señalará lanzamiento de penalti estándar, el cual se lanzará en el momento inmediatamente posterior. Además, se mostrará tarjeta amarilla al portero.

Si el jugador que vaya a lanzar el penalti se adelantara antes de los 3 segundos de la cuenta atrás, la acción será invalidada, es decir, se anulará el shootout. Por su parte, el portero deberá iniciar el penalti estando con al menos parte de un pie sobre la línea de meta o detrás de esta.

En el supuesto en que se acabara el tiempo reglamentario, pero se hubiera activado la carta antes de que finalizara dicho tiempo, el equipo podrá lanzar el penalti.

## Carta Jugador Estrella

El Equipo que muestre esta carta, deberá elegir a uno de sus jugadores como Jugador Estrella. A dicho jugador, se le entregará el brazalete estrella que deberá colocarse en su brazo y que indicará que es el Jugador Estrella.

En el momento en que vista el brazalete y hasta el minuto 38, si el Jugador Estrella anota un gol, este valdrá doble. En caso de anotar un gol, deberá quitarse el brazalete, entregarlo a la mesa y en ese momento, el efecto Jugador Estrella dejará de tener validez.

## Carta Comodín

El Equipo que obtenga esta carta podrá en el momento que crea oportuno activar cuales quiera de las otras cartas disponibles (Carta Gol Doble, Carta Sanción, Carta Penalti, Carta Penalti shootout, Carta Jugador Estrella) de conformidad con las normas anteriormente referidas. Además, podrá utilizar el comodín para robar la carta del equipo contrario.

- Penalti presidente

Antes del comienzo del encuentro, se lanzará una moneda al aire si sale cara en ese partido habrá penalti presidente al descanso.

El penalti se realizará de forma tradicional (no shootout), contará como un gol normal y en el caso de que el presidente no esté en las instalaciones, el equipo perdería esta oportunidad.

En el caso de que haya penalti presidente, el tiempo de descanso entre la primera y la segunda mitad se ampliará a cinco minutos.

## **1.4.5 Reprogramación de partidos por causa de fuerza mayor**

En el caso de que ocurra un imprevisto o causas externas que impidan disfrutar el partido en la fecha oficial, el encuentro se reprogramará a otro día y se deberá jugar con la plantilla de la fecha del partido.

## **2. Configuración de los equipos.**

### **2.1 Plantillas**

#### Composición

Todos los equipos deberán contar con un máximo de dieciséis (16) jugadores , donde solo podrán tener un máximo de tres (3) jugadores federados, y un mínimo de ocho (8) jugadores durante toda la temporada, el Staff estará compuesto por un máximo de tres (3) personas, siendo obligatorias la figura de presidente y entrenador, se deja a disposición de los equipos la figura de la tercera persona que conforma el staff, pudiendo esta ser segundo entrenador, delegado, community manager o mascota.

El presidente es la única figura que no puede ser destituida durante toda la temporada, el entrenador, si podrá ser sustituido en cualquier parte de la temporada y los jugadores podrán darse de alta y de baja durante el periodo que se establezca para ello.

## Altas y bajas

Durante la fase de liga regular se podrán dar altas y bajas, tanto de jugadores como del entrenador. No obstante, todo deberá comunicarse a la organización antes de las 14:00h del miércoles previo a la celebración de la jornada a través del correo electrónico [theheadssleague@gmail.com](mailto:theheadssleague@gmail.com).

Además, los clubes podrán “robar” un máximo de tres jugadores a otros equipos. Es decir, cada equipo podrá inscribir durante la fase regular un total de tres jugadores que formen o hayan formado parte de otros equipos.

## Incomparecencia

Se podrán dar de alta a jugadores y entrenadores entre jornadas. No obstante, para que el alta y la baja sea efectiva, tendrá que comunicarse a la organización antes de las 14:00h del miércoles previo a la celebración de la jornada.

La comunicación de la misma, sólo y exclusivamente se podrá hacer a través del siguiente correo electrónico: [theheadssleague@gmail.com](mailto:theheadssleague@gmail.com)

## **2.2 Alineaciones**

La alineación titular del equipo estará integrada por siete (7) jugadores titulares, por defecto seis (6) jugadores de campo y un (1) portero.

Cada equipo deberá **entregar a la mesa**, los jugadores convocados y los miembros del staff que estarán durante el partido, al menos, **10 minutos antes del inicio** del partido oficial.

## **2.3 Protocolo de uniforme**

Los jugadores deberán de llevar las equipaciones oficiales de sus equipos, si no tuvieran todos o algunos de los jugadores, se les facilitará petos para el equipo.

En caso de que los dos equipos que van a disputar un partido coincidieran en el color de las mismas equipaciones, y siempre que el árbitro lo entienda así, uno de los equipos se deberá colocar petos, eligiéndose el mismo a través de un sorteo.

## 2.4 Normativa

### 2.4.1 Código de conducta

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía y respeto con sus oponentes, el público y el personal de la Competición. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.

A efectos del presente Reglamento se tendrán en cuenta, a título enunciativo y no limitativo, las siguientes consideraciones:

- a) Observar las normas y acuerdos de régimen interno que en cada momento adopte el equipo y/o la Competición.
- b) Respetar las leyes, reglamentos y normas sociales que pudieran ser aplicables y, en particular, todo lo relativo a su deber de guardar en el campo (y fuera de él) una actitud correcta ante el árbitro, público, otros deportistas, entrenadores, técnicos, personal laboral, dirigentes y cuerpos de seguridad entre otros.
- c) Estará prohibido que el Equipo se deje ganar o juegue mal a propósito para adular el resultado del partido. En caso de que hubiera la sospecha de que así hubiera sido, la Competición revisará y analizará el caso, pudiendo adoptar las medidas disciplinarias que crea oportunas.

En relación con los entrenadores, estarán sujetos al mismo código de conducta, si bien podrán:

- Hablar con los jugadores durante la duración del encuentro.
- Animar a sus jugadores, con respeto hacia el rival, público y equipo arbitral.

Ningún jugador ni personal del staff del equipo podrá acceder al terreno de juego sin el permiso de los árbitros.

### 2.4.2 Expulsión del equipo

Si se excluye a un equipo de la competición, todos sus resultados se darán por perdidos (3 – 0). Inclusive los ya disputados. Sumándose así una victoria al resto de equipos.

## 3. Cuerpo Arbitral

El cuerpo arbitral durante la fase regular de la liga y la fase eliminatoria, estará formado por un colegiado asignado por la Federación Andaluza de Fútbol y un oficial de mesa nombrado por la organización.

## 4. Código disciplinario

La Competición y el correspondiente Comité Disciplinario serán los órganos competentes de aplicar las sanciones que sean necesarias a los comportamientos antideportivos o que vayan en contra del espíritu de la competición.

En este sentido, la Competición sancionará y/o amonestará, pudiendo incluso imponer multas, a los jugadores y/o propietarios de los equipos que no velen por el buen funcionamiento y desarrollo del juego.

Sin perjuicio de lo indicado más adelante, también corresponderá al Comité Disciplinario revisar, previa solicitud del club afectado, agresiones graves que no hubieran sido sancionadas, así como las tarjetas amarillas y/o rojas, a los efectos de, o bien ratificar la decisión del árbitro, o bien retirar dicha sanción.

A efectos del presente Reglamento, la Competición sancionará, entre otras:

- El hecho de ingresar, salir o reingresar al terreno de juego sin autorización arbitral.
- Realizar actos de desconsideración al árbitro, autoridades deportivas, técnicos, otros jugadores, espectadores, etc.
- Adoptar actitudes pasivas o negligentes en el cumplimiento de las órdenes, decisiones o instrucciones del árbitro.
- La pérdida de tiempo deliberada.
- Cometer cualquier falta de orden técnico.
- Simulación de una falta.
- Emplear juego brusco o peligroso.
- Cualesquiera otras acciones u omisiones que oportunamente la Competición o el Comité Disciplinario considere que atentan contra el buen nombre y el espíritu del deporte y la Competición.

Sin perjuicio de lo anterior, la Competición y el Comité Disciplinario se reservan a su entera discreción, el derecho a adoptar otras medidas disciplinarias, tales como la expulsión temporal y/o definitiva de cualquier miembro de la Competición, en función de la gravedad de la acción que pudiera ser sancionada.

Asimismo, la Competición y el Comité Disciplinario podrá sancionar:

### Infracciones Leves

Se considerará leve, a título enunciativo y no limitativo cualquier desconsideración contra el árbitro, jugador, miembro de la competición, etc.; dirigirse de forma inapropiada a los árbitros, jugadores o miembros de la Competición; realizar aspavientos, desconsideraciones, o improperios contra cualquier miembro de la Competición; no atender de forma reiterada las indicaciones de la Competición; pérdida o golpeo de balón de manera intencionada, que no sea por un lance del juego; y cualquier otra acción que no revista de la gravedad suficiente como para ser considerada como infracción grave o muy grave.

Se deja expresa constancia que la realización de distintas acciones que no revistieran la gravedad suficiente como infracción leve podrán ser consideradas en su conjunto como infracción leve.

### - Sanción

Las infracciones de carácter leve, acarrearán un partido de sanción al jugador al que se le aplica.

Asimismo, a efectos aclaratorios, si la infracción extradeportiva fuera realizada por un presidente, la sanción sería de 3 minutos sin jugar en el próximo partido y recaería en un jugador de su equipo.

No obstante, si el infractor fuese un miembro del staff, se acumularían ambas sanciones. Un partido de suspensión y 3 minutos de sanción en el siguiente partido que disputase.

### Infracciones Graves

Se considerará grave, a título enunciativo y no limitativo la comisión de forma reiterada de infracciones leves (así como la comisión de dos o más infracciones leves en la misma acción o partido); el insulto y/o actividades agresivas hacia árbitros, jugadores, o miembros de la Competición; ocasionar desperfectos en cualquier material de propiedad de la competición y cualquier otra acción que sea calificable como grave a ojos de la Competición.

### - Sanción

Las infracciones de carácter grave, acarrearán dos partido de sanción al jugador al que se le aplica.

Asimismo, a efectos aclaratorios, si la infracción extradeportiva fuera realizada por un presidente, la sanción sería de 5 minutos sin jugar en el próximo partido y recaería en un jugador de su equipo.

No obstante, si el infractor fuese un miembro del staff, se acumularían ambas sanciones. Dos partido de suspensión y 5 minutos de sanción en el siguiente partido que disputase.

### Infracciones Muy Graves

Se considerará muy grave, a título enunciativo y no limitativo la comisión de forma reiterada de infracciones graves (así como la comisión de dos o más infracciones graves en la misma acción o partido); el insulto grave hacia árbitros, jugadores, o miembros de la Competición; el atentado físico contra cualquier miembro de la Competición; invasión del terreno de juego y/o de espacios privados de la Competición sin autorización de los árbitros o de la Competición; y cualquier otra acción que sea calificable como muy grave a ojos de la Competición.

### - Sanción

Las infracciones de carácter muy grave, acarrearán al menos tres partido de sanción al jugador al que se le aplica e inclusive, se podría sancionar al jugador con la expulsión de la liga.

Asimismo, a efectos aclaratorios, si la infracción extradeportiva fuera realizada por un presidente, la sanción sería de 7 minutos sin jugar en el próximo partido y recaería en un jugador de su equipo.

No obstante, si el infractor fuese un miembro del staff, se acumularían ambas sanciones. Tres partido de suspensión y 7 minutos de sanción en el siguiente partido que disputase.

Sin perjuicio de lo referido anteriormente, los Equipos podrán denunciar ante el Comité de Competición actitudes extradeportivas de cualquier miembro de los Equipos rivales.

Para que la denuncia sea válida, el Equipo denunciante deberá identificar claramente los siguientes tres elementos:

- Equipo infractor:
- Descripción del hecho susceptible de infracción.
- Sujeto infractor.

La denuncia deberá presentarse mediante escrito enviado a [theheadssleague@gmail.com](mailto:theheadssleague@gmail.com), antes de las 14:00h del lunes siguiente a la celebración del partido. Cualquier denuncia recibida fuera de este plazo, no será admitida por el Comité de Competición.

Una vez recibida la denuncia dentro del plazo indicado anteriormente, el Comité de Competición analizará y valorará la denuncia presentada y, en su caso, sancionará si así lo considerara oportuno.

Además, cualquier acción y/o infracción antideportiva contenida en el presente código disciplinario, llevada a cabo en redes sociales, tendrá la misma consideración y trato que las acciones y/o infracciones realizadas en las instalaciones de la Competición.

