

Reglamento Fútbol-7 2017

Liga Futval



Reglamento utilizado exclusivamente en la liga Futval.

			Página
Regla	1	Balón	2
Regla	2	Jugadores y cambios	2-4
Regla	3	Uniformes	5
Regla	4	Árbitros	6
Regla	5	Duración del partido	7-8
Regla	6	Inicio y reanudación del juego	8-10
Regla	7	Balón en juego y fuera de juego	10
Regla	8	Goles	10-11
Regla	9	Faltas y castigos	11-14
Regla	10	Tiro Penal	14-15
Regla	11	Riesgo deportivo	15
Regla	12	De lo no previsto	15

Regla 1. El balón

El balón:

- o Balón #5 (cualquier marca de balón con excepción de los FUTRE y/o cualquier marca similar. Si se llega a presentar un balón de este tipo, se les llamará la atención, en caso de juntar dos llamadas de atención debido a esta misma situación, se les quitará un punto de la tabla general).
- o La liga Futval no proporcionará el servicio de renta de balones.
- o Mientras el balón se mantenga dentro de los límites del terreno de juego, este siempre estará en juego, inclusive si el balón pega o rebota en uno de los árbitros.
- o El balón deja de estar en juego cuando el árbitro lo indique.
- o Para ser considerado como gol, el balón tiene que sobrepasar completamente la línea de gol.
- o Si el árbitro da el silbatazo el fin del tiempo reglamentario y el balón no ha cruzado la línea de gol, este no es considerado como una anotación.

Nota 1: Se presentarán 2 balones #5 en buenas condiciones antes de cada partido. En caso de no presentar balones, el partido no se perderá por default. Por cada balón que no se presente, automáticamente se registrará un gol en contra. El gol o los goles, serán otorgados a los jugadores que el capitán del equipo decida. El partido se llevará a cabo con las especificaciones correspondientes en la cédula arbitral.

Nota 2: Cada equipo será responsable de los balones que se vayan en su mitad de la cancha o se organizarán para vayan por los balones que cada uno vuele. Cada equipo es completamente responsable de sus balones, la liga no se hace responsable de los balones extraviados.

Cambio de balón:

Si el balón explota o se daña estando en juego:

- Se interrumpirá el juego hasta que el árbitro autorice.
- Después de haber realizado el cambio de bola, el juego se reanudará con un balón a tierra, en el lugar donde se dañó el anterior.

Regla 2. Jugadores y cambios

Jugadores:

La liga está en todo su derecho de restringir el acceso y participación en los torneos a todas aquellas personas que tengan algún adeudo pendiente con la liga o que hayan sido expulsados por cualquier motivo.

Todos los equipos deberán de estar conformados por un mínimo de ocho jugadores y un máximo de 21. Todos los jugadores que participan en el partido deben estar registrados tanto en la cédula de jugadores

de su equipo, como en línea a más tardar en la tercera jornada del torneo. De no cumplir con esto, los goles no serán tomados en cuenta para las estadísticas (por lo que queda descartado el goleo y la asistencia).

El capitán de cada equipo es responsable dar de alta en la página de internet y de mantener actualizados los datos de los jugadores que participan en su equipo. Los requisitos mínimos que tienen que subir por jugador para estar completo el registro son los siguientes:

- Nombre completo
- Fecha de nacimiento
- Número del jersey
- Foto
- Posición (portero, defensa, medio, delantero, DT)

*Toda la información que se proporcione será utilizada exclusivamente para control interno de la liga.

Después de la jornada 4, cualquier jugador que sea dado de alta deberá pagar \$100.00 (Cien pesos 00/100 M.N.).

Para poder dar inicio al partido, cada equipo deberá contar con cinco jugadores como mínimo dentro de la cancha. **En caso de que alguno de los equipos no esté completo a la hora del inicio del partido, se perderá por “default” con un marcador de 3 goles vs 0.**

Para poder participar en las eliminatorias, cada jugador deberá haber participado en un mínimo de cinco partidos de torneo regular, de lo contrario quedarán inhabilitados y NO podrán participar en las finales. En caso de que uno de los jugadores inhabilitados participe en la liguilla, el equipo quedará automáticamente descalificado.

Es indispensable firmar la cédula del partido al finalizar el juego.

Sistema de Refuerzos:

1. Si se inhabilita a un jugador en la fase regular y debido a la suspensión no cumple con los cinco partidos reglamentarios para poder jugar eliminatorias, automáticamente NO jugarán finales. **NO habrá revisión de jugadores inhabilitados el día de juego, sin excepción. Favor de revisarlo una semana antes como mínimo.**
2. Ningún jugador podrá participar en 2 equipos de la misma categoría. En caso de jugar en dos equipos y al final quedar acomodados en un mismo grupo, el jugador tendrá que definir con cuál de los dos equipos jugará las eliminatorias.
3. Jugador que sufra una lesión grave y/o algún accidente que le impida seguir participando en el torneo, deberá presentar una receta médica oficial de hasta una semana después de haber sufrido la lesión y/o accidente, esto para poder ser habilitado para jugar finales.
4. El portero es el único jugador que puede ser remplazado por otro jugador no dado de alta en la liga siempre y cuando se respeten los incisos anteriores.

Personal de la banca:

Únicamente podrán estar los jugadores registrados + 1 civil (DT).

Capitán del equipo:

Un capitán deberá ser elegido por cada equipo de entre los jugadores y es quien tendrá el derecho de dirigirse al árbitro de forma respetuosa en cuanto a cuestiones administrativas o aclaraciones de las mismas. Cada equipo deberá nombrar a un sub-capitán en caso de ausencia del titular.

Sustituciones durante el juego:

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles.

Sustituciones:

Momento en los que se pueden hacer modificaciones siempre y cuando se le haga saber al árbitro:

- Después de anotar un gol
- Antes de que se ejecute una sanción disciplinaria (faltas con tarjeta)
- Después de que el juego ha sido detenido por causa de una lesión.
- Al señalarse un saque de banda, saque de meta, saque de esquina, penal o tiro libre

Sustitución del guardameta:

El portero puede ser sustituido en cualquier momento por cualquier compañero, siempre y cuando se ingrese al campo con una playera que lo distinga de los demás jugadores y de los árbitros. En caso de que el portero sufra alguna lesión y que el partido sea detenido más de una vez para que se le atienda, este tendrá que abandonar el terreno de juego.

Sustituciones incorrectas:

- Tener demasiados jugadores en el terreno.
- Jugar sin guardameta.
- Cualquier jugador que ingrese al terreno de juego sin estar registrado en la cédula (El equipo contrario deberá estar de acuerdo con su participación).

Sanción:

En caso de realizar una sustitución incorrecta, el árbitro emitirá un castigo de tiempo, además de la sanción disciplinaria, se le sancionará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la suspensión.

Cédula de jugadores:

Todos los jugadores deberán estar registrados en la cédula de juego, en caso de no estarlo deberán anotarse en la cédula.

Las primeras dos jornadas los jugadores serán anotados en la cédula por los equipos, a partir de la tercera jornada se imprimirá la cédula con los nombres de los jugadores habilitados para jugar. Jugador que no esté registrado en línea y en la cédula después de la jornada 4, tendrán que pagar \$100.00 (cien pesos 00/100 M.N.) para poder ser dado de alta.

Los jugadores tendrán que traer alguna identificación a la mano en caso de ocuparse para confirmar la identidad de los integrantes del equipo.

Regla 3. Equipamiento de los jugadores

Equipamiento básico obligatorio:

Deberán de presentarlo obligatoriamente a partir de la jornada cuatro para poder jugar:

Camiseta con número IMPRESO y visible en la parte posterior y FAJADA durante todo el encuentro.

- Short deportivo
- Calcetas que cubran totalmente la pantorrilla
- Zapato tenis o multitaco, queda prohibido el uso de Tachones. Jugador que traiga tachones no podrá participar en el encuentro.
- Si un jugador llega a perder alguno de sus zapatos durante el juego, podrá continuar siempre y cuando no participe en una segunda acción.
- Los uniformes no podrán ser intercambiados entre los jugadores en un mismo partido.
- Los jugadores podrán utilizar TAPE fuera de la calceta sin importar el color.

* El uso de licras, guantes, suéteres o pants, son opcionales para los jugadores, siempre y cuando la temperatura sea menor a 20º grados Cº.

* Si un jugador se quita la camiseta durante o después de su partido, ya sea dentro del campo o en las bancas, será suspendido por dos partidos.

* Las casacas se proporcionarán únicamente cuando los dos equipos estén uniformados y del mismo color. El equipo que solicite las casacas se hará responsable de ellas. Por cada casaca faltante o no regresada en las condiciones en las que se adquirieron, pagarán \$100.00 (cien pesos 00/100 M.N) para su reposición.

Guardametas:

Tendrán que vestir colores que lo diferencien de los demás jugadores.

El uso de guantes, gorra y protectores de la cabeza (uso opcional).

En cualquier sustitución del guardameta, ya sea por lesión o no, el sustituto puede ingresar sin número en la playera, siempre y cuando sea de un color distinto.

Equipo Peligroso:

Queda prohibido el uso de cualquier tipo de objeto que pueda poner en riesgo la integridad de los jugadores o de ellos mismos, incluyendo cualquier tipo de joyas (anillos, relojes, aretes, piercing, paliacate, pulseras de cualquier tipo, etc.).

Infracción:

En caso de no cumplir con esta regla, el jugador deberá abandonar el terreno de juego y regresar hasta que el equipamiento del jugador esté en orden.

Regla 4. Árbitros

Los árbitros:

El juego será dirigido por un oficial. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, empezarán al ingresar a las instalaciones, antes, durante y después del juego.

Facultades de los Árbitros:

Su facultad se extenderá a sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego y cuando el balón esté fuera de juego, sus decisiones en relación con el juego deberán ser definitivas en tanto se refiera al resultado de juego.

Deberes:

- Hacer cumplir las reglas de juego.
- Controlarán el partido de manera cooperativa, se apoyarán en el árbitro asistente en caso de haber uno y de ser necesario.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la regla 1.
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla con las exigencias de la regla 3.
- Castigará la falta más grave cuando un jugador comete más de dos faltas al mismo tiempo.
- Señalará el reinicio del juego después de toda interrupción con el silbato o con la voz.
- Llenado correcto y completo de la cédula (incluyendo información y reporte de sanciones disciplinarias, marcador de juego y asistencia de los jugadores).

Poderes:

Puede detener el juego cuando considere se haya cometido alguna infracción, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo crea necesario debido a las condiciones del clima o a faltas hacia el reglamento por parte de los equipos.

Puede dar ley de la ventaja en caso de considerar que la jugada sea benéfica para el equipo contra el que se cometió la infracción, en caso contrario se sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.

Utilizar las tarjetas para amonestar o expulsar a los jugadores que considere sean merecedores de estas. Esta no necesariamente tienen que ser inmediatas, de considerarlo necesario puede hacerlo apenas se detenga el juego (balón fuera de juego).

En caso de haber un árbitro asistente, el árbitro dentro de la cancha este actuará conforme a las observaciones del árbitro asistente en relación con incidentes que no ha podido observar.

Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta que es incorrecta o si lo juzga necesario, siempre que no hayan reanudado el juego.

Uniforme de los árbitros:

El uniforme de los árbitros consta de una playera que los distinga de los jugadores de ambos equipos y de los porteros, short negro, medias negras y zapatos tenis.

Regla 5. Duración del partido

Duración del partido

El juego tiene dos tiempos de 20 minutos cada uno. Se tendrá un receso no mayor a tres minutos entre ambos tiempos. En las eliminatorias, los tiempos pueden llegar a durar hasta 22 minutos si así lo decide la liga.

Sistema de competencia

Se jugará todos contra todos. Al final la liga se tomará la libertad de dividirlos en varias categorías, dependiendo del nivel mostrado durante la temporada. La cantidad de equipos será definida por el comité organizador.

Horarios

19:00, 19:45, 20:30, 21:15, 22:00, 22:50 del tiempo de Monterrey.

Habrà prórroga de hasta 5 minutos únicamente en el primer partido de la jornada, este tiempo será restado del medio tiempo, por lo que no habrá medio tiempo y se jugará de manera continua. En partidos posteriores, el comité organizador es el único que puede tomar la decisión de aplazar cierto tiempo los juegos en caso de algún accidente o emergencia (siempre y cuando se le haga saber a la liga). En caso de no avisar a la liga, el capitán del equipo que si está completo, podrá tomar la decisión de esperar un máximo de 15 minutos, siendo el caso, los tiempos se tendrán que recortar de acuerdo al tiempo de espera y quedará asentado en la cédula de juego.

La decisión del equipo que se encuentra completo a la hora del inicio de su partido, es inapelable, por lo que en caso de decidir no esperar al otro equipo, lo ganarán por “default”. Siempre y cuando no sean eliminatorias o sea por error de la liga.

Las preferencias en cuanto a días y horarios de juego del torneo regular, NO serán tomadas en cuenta en la ronda de finales ni en reprogramaciones o cambios de juego.

Juegos Por “default”

Se le darán 3 puntos al equipo ganador y se registrará con un marcador de tres goles a cero. Los goles serán acreditados al jugador que el capitán indique, siempre y cuando haya asistido al partido.

Se considera por “default”

- No completarse con un mínimo de seis (6) jugadores registrados en el terreno de juego a la hora programada.
- No presentarse con uniforme, a partir de la cuarta jornada.
- No asistir a su partido programado.

Nota 1: La Liga Futval puede decidir dar de baja a un equipo si lo considera necesario: Puede ser por falta de pago, por faltas al reglamento, por batallas campales, agresiones, por perder por “default”, etc.

Intervalos de medio tiempo:

- Los jugadores tienen un descanso no mayor a tres minutos entre cada tiempo.

Tiro penal:

En caso que se tenga que lanzar o repetir un tiro penal, se prolongará el período hasta que la jugada termine, quedando esto a discreción del árbitro.

Manera para definir un juego:

En todos los partidos, debe de haber un ganador y se disputarán tres puntos por partido de fase regular.

- 3 Puntos: Al equipo que GANE en tiempo regular o por “default”.
- 2 Puntos: Al equipo que GANE en penales.
- 1 Punto: Al equipo que PIERDA en penales.
- 0 Puntos: Al equipo que pierda en tiempo regular o por “default”.

Si al término del segundo tiempo, el marcador queda empatado, se realizará lo siguiente:

- Partidos de temporada regular: Habrá muerte súbita en penales (ver procedimiento regla 10).
- Definición en ronda de Finales: Se tirarán de 3-5 penales por equipo, si persiste el empate, habrá muerte súbita (ver procedimiento regla 10). La cantidad de penales se les especificarán previo al cobro de los mismos.

Regla 6. Inicio y reanudación del juego

Saque de inicio:

El equipo ubicado en la banca del lado de los departamentos será quien tenga el saque de inicio.

Forma de iniciar o reanudar el juego:

- Al comienzo del partido.
- Tras haber marcado un gol.
- Al comienzo del segundo periodo (alternando el saque).
- Se puede anotar un gol directamente de un saque de inicio.

Procedimiento:

- Antes del saque de inicio todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores que defienden estarán afuera del círculo central.
- El balón estará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal de inicio con el silbato.
- El jugador del equipo que ejecuta el saque de inicio tiene cinco segundos para jugar el balón en cualquier dirección.

- Después de que un equipo marque un gol, este tendrá 15 segundos para regresar a su cancha para que el equipo contrario pueda efectuar el saque de inicio.

Sanción al saque de inicio:

Si un jugador ofensivo invade la cancha adversaria antes de que se ponga el balón en juego, el balón pasará al equipo contrario con las mismas características del saque de inicio.

Reanudaciones

La reanudación puede ser llevada a cabo a través de un balón a tierra, un tiro libre, un saque de mano hecho por el guardameta, saque de banda y saque de esquina.

Procedimiento:

- El árbitro señala la reanudación el jugador tiene cinco (5) segundos para jugar el balón.
- El jugador no puede tocar el balón una segunda vez hasta que haya sido tocado por otro jugador exceptuando cuando hay balón a tierra
- El balón no se considera en juego hasta que ruede la mitad de su circunferencia.
- En reanudación de gol, tiros de esquina y después de una tarjeta, es necesario el silbato del árbitro.

Balón a tierra:

- Se utilizará cuando exista una interrupción temporal provocada por algún motivo que no haya sido previsto en las reglas de juego y siempre que estas sucedan cuando el balón esté en disputa, el árbitro dejará caer el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido y se considerara en juego desde el momento que haya tocado el suelo.
- Cuando la interrupción suceda en el momento en que el balón esté dentro del área penal, el balón se dejará caer fuera de esta área.
- Cuando la interrupción suceda en un momento en el que un equipo tenga la clara posesión del balón, la reanudación la efectuará el mismo equipo en el lugar donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción.

Tiros libres:

- El balón debe estar inmóvil.
- Todos los adversarios deberán estar por lo mínimo a cinco metros de distancia del balón.
- El ejecutor tendrá cinco segundos para reanudar.
- Ningún jugador del equipo que cobra el tiro libre podrá colocarse en la barrera.
- El balón se considera en juego al momento que sea tocado con el pie por un atacante.
- Cuando exista algún castigado, el árbitro silbará la reanudación de juego hasta que el jugador sancionado se encuentre fuera de la cancha; en caso de estar expulsado, cuando este haya abandonado la cancha o las instalaciones en caso de ser necesario.
- Cuando se cometa una falta dentro del área penal defensiva, esta será cobrada por el portero como saque de meta.

Saque de banda:

- Cuando el balón está por salir y es tocado por alguna persona de la banca que rebasa el dibujo de la cancha.
- Cuando el balón sale por las bandas laterales de la cancha.

Saque de esquina:

- Cuando el balón haya abandonado la cancha por las líneas ubicadas detrás de las porterías.

Procedimiento:

- El balón se colocará en el punto de esquina
- Los adversarios deberán estar como mínimo a cinco metros del balón hasta que esté en juego.
- El balón sea puesto en juego por un jugador del equipo atacante.
- El ejecutante tendrá cinco segundos para reanudar.

Saque de guardameta:

- Cuando el balón haya sido tocado por última vez por un jugador atacante y este haya salido por las líneas ubicadas detrás de las porterías.
- El jugador tendrá cinco segundos para poner el balón en juego.
- Cuando se marque cualquier tipo de falta, dentro del área penal, cometida por el equipo atacante.

Procedimiento:

- El balón será puesto en movimiento con los pies, ya sea por el portero o por algún otro jugador en cualquier zona dentro del área penal
- El balón estará en juego una vez que haya salido del área penal.
- El guardameta tendrá cinco segundos para lanzar el balón fuera del área penal.
- El balón no podrá pasar la media cancha de aire sin antes haber tocado el césped o haber sido tocado por un jugador. En caso de que no se cumpla con esto, el balón pasará al equipo contrario y este reanudará el juego con saque de manos a la altura de la línea de la media cancha.

Sanción:

En caso de tocar el balón por segunda vez, antes de que otro jugador lo haga, se cobrará un tiro libre en su contra en el lugar donde fue tocado por segunda ocasión.

Si se demoran más de cinco segundos en poner el balón en movimiento.

Regla 7. El Balón en juego o fuera de juego**Balón fuera de juego:**

El balón está fuera de juego cuando el árbitro marque un gol, detenga el partido por un jugador lesionado marque que el balón haya salido del campo.

Regla 8. Goles

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador haya respetado las reglas de juego y que el árbitro haga el señalamiento.

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será el ganador.

Un gol podrá lograrse directamente

De un saque de inicio o reinicio incluyendo el balón a tierra, saque de esquina y cualquier otro tiro libre.

Regla 9. Faltas y castigos

Tiro libre:

Se concederá tiro libre al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere peligrosa, imprudente o con un uso excesivo de fuerza:

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
2. Meter el pie o intentar hacer tropezar a un adversario.
3. Saltar apoyándose sobre un adversario.
4. Hacer cargar contra un adversario de manera peligrosa o violenta.
5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
6. Empujar, sujetar o escupir a un adversario.
7. Tocar el balón con las manos deliberadamente (excepto el guardameta en su propia área penal).
8. Jugar de forma que pueda ser interpretada como peligrosa.
9. Hacer uso ilegal de las manos para sacar ventaja sobre otro jugador
10. Obstaculizar el avance de un adversario
11. Cargar al portero dentro de su área.
12. Impedir que el portero salga jugando.

NOTA: Todas las faltas son acumulables, incluyendo las faltas con tarjeta amarilla.

Tiro Penal:

Si un jugador comete alguna de las 12 faltas mencionadas anteriormente, dentro de su área penal, se le concederá un tiro penal al equipo contrario, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego. (Procedimiento ver regla 10).

Penal por acumulación de faltas:

Se sancionará con un tiro penal al equipo que cometa 6 faltas durante el transcurso del partido, después de la sexta falta, cada tercer falta será sancionada con penal (Faltas 6, 9, 12,15...). Cuando un penal es

efectuado debido a la acumulación de faltas, estos no tienen rebote ni segunda jugada. En caso de que el penal no termine en gol, se reanudará el juego con saque de meta.

Restricciones del guardameta

Se concederá un tiro libre en el límite externo del área penal, al equipo adversario, si un guardameta comete una de las siguientes restricciones dentro de su propia área penal.

1. Tardar más de cinco segundos en jugar el balón más allá de su área o en pasarla a otro jugador, después de haberlo controlado con sus manos o con los pies, así como también cuando realiza un saque de meta.
2. Tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido deliberadamente con el pie.
3. Estando fuera de su área con balón en posesión, no podrá ingresarlo a su área penal y jugarlo con las manos.

Castigos en contra del portero

El portero tiene el privilegio de NO salir del terreno de juego al ser castigo con tarjeta amarilla, un jugador de cuadro cumplirá la sanción por el portero de 2 minutos o gol en contra.

Sanciones Disciplinarias

Amonestaciones

Se mostrará **tarjeta amarilla** al jugador que cometa alguna de las siguientes infracciones. El amonestado podrá regresar al campo después de 2 minutos de castigo fuera del campo o cuando el equipo contrario anote un gol, lo que suceda primero.

1. Conducta antideportiva.
2. Por realizar una sustitución incorrecta o hay más de siete jugadores en campo.
3. No respetar la distancia reglamentaria en tiros libres en su contra.
4. No aceptar de manera correcta una marcación del árbitro.
5. No cumplir con el equipamiento de los jugadores.
6. Cuando se ingresa al terreno de juego sin autorización del árbitro.
7. Uno o más jugadores no identificables de la banca del equipo desapruében verbalmente al árbitro.
8. Juego brusco.
9. Impedir con mano intencionada un gol o una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
10. Impedir la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal.
11. Retardar inicio o reanudación de juego.
12. Burlarse de árbitros y/o adversarios con palabras, ademanes y/o gestos.
13. Amenazar o provocar a un adversario.
14. Simular o fingir una lesión.
15. Simular una falta.
16. Ingresar al área antes de ser tocado el balón en un tiro penal.

17. Jugar intencionalmente el balón con la mano.
18. Tropezar, cargar y/o empujar a un adversario
19. Tratar de sacar al alejar el balón con manos o pies para hacer tiempo.
20. Uso de palabras altisonantes (maldiciones) dentro y fuera del terreno de juego.

Expulsiones:

Si un jugador o personal de banca es expulsado con **tarjeta roja** y participa en varias categorías y/o torneos avalados por la Liga Futval, deberá cumplir su sanción en el equipo en que fue sancionado, sin afectar su participación con los demás equipos. Excepto en las sanciones que se especifiquen en el tabulador.

Si un jugador es vetado de la liga, este ya no podrá participar en ninguno de los equipos en los que participa ni se podrá inscribir de nuevo en la liga hasta que esta lo decida.

Se mostrará la TARJETA ROJA a un jugador y un sustituto cumplirá cinco minutos de tiempo de castigo fuera del campo o gol en contra, con sus excepciones:

Dos minutos o gol en contra:

1. Acumulación de 2 tarjetas Amarillas.
2. Jugador detectado con aliento alcohólico.
3. Jugador ingresando bebidas alcohólicas al terreno de juego o a las bancas.
4. Quedarse sin playera dentro de la cancha y/o banca, antes, durante o después del partido.

Cinco minutos:

5. Ser culpable de juego brusco grave.
6. Ser culpable de conducta violenta.
7. Ser culpable de conducta grosera, emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva u obscena.
8. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
9. Jugador que cause intencionalmente una lesión a un contrario, quedará inhabilitado hasta que el jugador lesionado esté apto para volver a jugar.
10. Cualquier amenaza y/o contacto físico hacia el árbitro, el jugador quedará expulsado indefinidamente de los torneos y no se le aceptará como espectador.

* Jugador que acumule 2 tarjetas rojas en un mismo torneo (por causas graves) No podrá seguir participando en el torneo.

Duración/expiración de castigos de tiempo:

Los castigos de tiempo de dos minutos de duración cobrados a jugadores o equipos estarán sujetos al siguiente criterio con respecto a la duración y expiración del tiempo de castigo, sujeto a las siguientes restricciones:

Anotación durante una jugada de poder:

Si un equipo cuenta con dos jugadores castigados fuera del campo, el jugador con menos tiempo de castigo podrá regresar al terreno de juego después una anotación del equipo contrario. No incluye a la expulsión.

Igual número de castigos (equipos):

Cuando ambos equipos tengan el mismo número de jugadores cumpliendo una sanción y cae una anotación, ningún jugador podrá regresar al terreno de juego y no se cancelará el castigo de tiempo que reste.

Castigos múltiples (equipo):

Siempre tendrá que haber un mínimo de cinco (5) jugadores por equipo en el terreno de juego. Si un equipo tiene a dos jugadores cumpliendo castigo de tiempo y un tercero recibe un castigo similar, este jugador podrá ser substituido por otro jugador, ya que se necesitan un mínimo de cuatro jugadores en el terreno de juego. El castigo de tiempo del tercer jugador no empezará a correr hasta el término del castigo del primer jugador.

Castigos múltiples (jugador):

Cuando el árbitro aplica ley de la ventaja y esa jugada amerita una amonestación/expulsión, no deberá mostrarla de inmediato, podrá hacerlo cuando la acción termine. Si en la jugada el equipo contrario anota el gol y la sanción es de dos minutos de tiempo, el jugador no tendrá que cumplir con el castigo de tiempo.

Regla 10. Tiro Penal

Se concederá un tiro penal bajo alguna de las siguientes circunstancias:

- a) Cuando se comete una de las 12 faltas que dan lugar a un tiro libre (ver regla 9).
- b) Acumulación de faltas (ver regla 9).
- c) Por definición de juego. (ver regla 5).

Procedimiento:

- El balón se colocará en el punto de tiro penal y este estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento hacia la portería.

El ejecutor del tiro penal:

- Deberá ser debidamente identificado
- Tendrá 5 segundos para ejecutar el tiro.
- Deberá patear el balón hacia delante.
- No podrá volver a tocar el balón hasta que sea tocado por otro jugador.

El guardameta:

Deberá permanecer con los dos pies firmes sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:

- En el terreno de juego.

- Detrás del punto penal.
- A un mínimo de 5 metros del punto penal.

Se concederá gol:

Si antes de pasar entre los postes y travesaño el balón toca uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o rebota en el arquero después de tocar alguno de los postes y se introduce a la portería.

Los árbitros:

- No darán la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la regla.
- Decidirán cuando se ha consumado el tiro penal.

Violaciones al área en el tiro penal:

Jugador defensivo: si el tiro no se convierte en gol, se repetirá su ejecución y el jugador es amonestado por conducta antideportiva.

Compañero del atacante: si el tiro se convierte en gol, se anulará el resultado y se repetirá la ejecución. Si el tiro rebota en el portero y es tocado por el jugador infractor se marcará un tiro libre a favor del equipo defensivo.

Jugadores de ambos equipos: sin importar el resultado se anula la ejecución y se repetirá el tiro penal, los jugadores son amonestados por conducta antideportiva.

Procedimiento de penales en definición de juego:

1. El árbitro elige la meta en que los dos equipos lanzarán los penales.
2. El árbitro lanzará una moneda, el equipo que gana el sorteo decidirá si ejecuta el primero o segundo tiro.
3. Cada equipo tiene un tiro penal. En eliminatorias cada equipo tendrá de tres a cinco tiros penales, con jugadores diferentes en forma alternada.
4. Todos los jugadores en la lista de deben tomar parte en la ejecución de penales después del tiempo reglamentario, excepto los jugadores expulsados o lesionados.
5. Mientras se ejecuta un penal, todos los jugadores excepto el ejecutor del tiro y el guardameta adversario permanecerá detrás de la media cancha.

En eliminatorias: Si, después de que ambos equipos han ejecutado sus tres-cinco tiros, nadie tiene la ventaja, se irá a muerte súbita. La ejecución deberá continuar, alternando un jugador a la vez, hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro.

11. Riesgo Deportivo:

El Comité Organizador de la Liga Futval, no se hace responsable por algún tipo de lesión y/o accidente dentro de las instalaciones por considerarlo riesgo deportivo.

Equipo que desee contratar seguro para accidentes, favor de pedir información sobre costos por jugador.

12. De Lo No Previsto:

De lo no previsto en el presente reglamento de competencia será resuelto por el Comité Organizador y sus fallos serán inapelables.

Comité Organizador

Liga Futval – Futbol 7