25/noviembre/2018
Rev.7
Reglamento futbol 7

A partir del día 14 de mayo del 2018 todos los arbitrajes serán pagados por “adelantado antes de iniciar los partidos. Precio por arbitraje $250

Inscripciones de $500 fecha límite de pago hasta la séptima jornada.

Cualquier alta o baja después de la jornada 6 a la jornada 8 un costo $50.

MODALIDAD DE TORNEO Y LIGUILLA

En torneo de 8 equipos se jugara a dos vueltas un total de 14 jornadas, el 1 y 2 lugar pasara directo a semifinales y del 3 al 6 jugaran repechaje de ida y vuelta. En caso de empate pasara por el equipo por mejor posición en la tabla y para la final en caso de empate en penales 3 por equipo y/o muerte súbita

En torneo de 10 equipos se jugara a dos vueltas un total de 18 jornadas, y calificara del 1 al 8 cuartos de final en ida y vuelta, en caso de empate pasara el equipo por mejor posición en la tabla y para la final en caso de empate se define en penales 3 por equipo y/o muerte súbita.

En torneos de más de 14 equipos se jugara a una sola vuelta calificaran los primeros 8 equipos para enfrentarse en cuartos de final en ida y vuelta, en caso de empate pasara el equipo por mejor posición en la tabla y para la final en caso de empate se define en penales 3 por equipo y/o muerte súbita.

Equipos que no califican en torneos largos se jugara un torneo de consolación en caso de que se completen todos los equipos.

En los torneos 30 y + así como en categorías empresarial jugador que no cumpla con los requisitos pactados ya sea en edad y/o comprobación de su empleo será suspendido del torneo. Edad minima requerida para el torneo 30 y + 1987

Es responsabilidad y obligación de los representantes de equipos dar las altas de sus jugadores antes de iniciar los partidos, así como exigir las papeletas para firmar| y checar los goles correspondientes.

Solo se hará valida la protesta antes de jugar el partido, después de iniciado el partido se respetara el marcador final. (equipos sin uniformes, jugadores que no cumplen partidos, jugadores que no dan con la edad requerida, jugadores que exceden participación en las diferentes ligas.)

REGLA NO 3 EL ÁRBITRO

El árbitro:

a) Aplicará las Reglas

b) Tomará nota de las incidencias, ejercerá de cronometrador, cuidando que el partido tenga la duración reglamentaria.

c) 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, en tal caso, hará llegar un informe detallado al Comité de Competición en la forma y plazos determinados.

d) Desde el momento en 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 expulsarle temporalmente (2 minutos) si la falta se considera leve (tarjeta amarilla) o definitivamente en caso de reincidencia o de conducta violenta o injuriosa que sea considerada como falta grave (tarjeta roja). En este caso, se quedará con la ficha del jugador para trasladarla al Comité de Competición.

e) No permitirá que nadie, salvo los jugadores, entre en el terreno de juego sin su autorización.

f) Dará la señal para reanudar el juego después de toda parada.

g) Decidirá si los balones dispuestos para el partido responden a las características reglamentarias.

REGLA NO. 3 ARBITROS ASISTENTES

Solo existe un árbitro mesa y sus funciones son las siguientes:

Tiempo de duración de los partidos, faltas acumulativas, registro de jugadores, tiempo del jugador amonestado, control de sustituciones. El árbitro mesa no tiene ningún control sobre las decisiones tomadas por el árbitro, tendrá la facultad de dar apoyo como asistente visual en caso de agresiones físicas, verbales entre adversarios, siempre y cuando el árbitro central no tenga la perspectiva de lo sucedido, el árbitro mesa tiene la autorización de sonar la alarma del reloj para parar el partido y comunicárselo al central. En caso de existir algún inconveniente se hará el reporte en la cedula arbitral.

REGLA NO.4 EL NÚMERO DE JUGADORES.

El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por no más de 7 (siete) jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta. Cada equipo iniciará el partido, al menos, con 5 (cinco) jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes. Si un equipo inicia su partido con menos de 7 jugadores, tendrá hasta el término de la primera mitad para completarse. Los jugadores que no jugaron en la 1ra mitad no podrán jugar la parte complementaria. Antes de cada juego el equipo deberá recoger sus registros en la oficina. En todos los partidos los 7 jugadores que inician deberán entregar al árbitro sus 7 registros o en su defecto autorización escrita y sellada de la administración. Los jugadores en banca deberán de entregar su registro al árbitro al momento de ingresar al juego. Al término de cada encuentro el capitán del equipo deberá de ir con el árbitro y entregarle todos y cada uno de los registros de los jugadores, así como firmar la cédula del partido

Cuando, durante el desarrollo del partido, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedara con menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego, el

árbitro dará por finalizado dicho partido con derrota del equipo sancionado con el resultado marcado o perdiéndolo por 2-0.
Para los cambios Los equipos podrán sustituir cuantos jugadores deseen sin ningún tipo de límite, siempre y cuando la pelota no esté en juego y el árbitro mesa lo autorice.

Nota. Todo cambio debe ser por medio campo sin interferir en la jugada, podrá entrar el jugador hasta que el otro abandone el campo en su totalidad.

Cada equipo deberá de registrar por lo menos a 10 jugadores para la fecha 3 el periodo de altas termina para la jornada 8 o 10 según sea el torneo participante.
Con un máximo de 16 jugadores limites en su registro.
Nota. Torneos de mas de 10 equipos jornada limite altas 10
Torneo con 8 equipos jornada limite 8 jornada.

En categorías libres jugadores con mas de 31 años pueden participar en 2 ligas libres y la de 30 y +.
Jugadores con menos de 30 años solo pueden participar en dos torneos libres.

REGLA NO.5 EQUIPAMIENTO DE JUGADORES

Los jugadores deberán de vestir ropa deportiva uniforme: que consiste de shorts, medias obligatorias y playera con su respectivo número en la espalda en correlación a su registro de jugador. El empleo de calzado (tenis lisos o de tenis con tachones de goma), son obligatorios y el uso de espinilleras es obligatorio, en caso de no traer serán sancionados con tarjeta amarilla. Todos los equipos deberán portar su uniforme como tolerancia máxima jornada 7. En caso de no cumplir con el requisito se tendrán que rentar las casacas en $30.

A partir de la jornada 7 en todas las ligas queda estipulado que equipo que no presente uniformes para esta jornada será acreedor de un penal encontrar antes de iniciar el partido, de manera de castigo.

REGLA NO.6 FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta.si un guardameta

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario
2. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
3. Saltar sobre un adversario
4. Cargar por la espalda a un adversario
5. Golpear o intentar golpear a un adversario
6. Empujar a un adversario
7. Sujetar a un adversario
8. escupir a un adversario
9. tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área).
10.-se barre intencionalmente en disputa del balón (NO SE PERMITEN LAS BARRIDAS), barridas dentro del area se marcan como penal.

La conducta antideportiva y la violencia tanto dentro como fuera del terreno de juego se sancionaran a criterio de la administración de la liga. Estas sanciones pueden ir desde suspensión temporal hasta definitiva del torneo.

En cada tiempo existe 6 faltas acumulables, al reunirlas se concederá un tiro penal al equipo contrario, y de ser reincidentes en el mismo tiempo cada 2 faltas después de las 6 acumulables se concederá otro penal al equipo contrario y así sucesivamente. Al medio tiempo se borraran las faltas del primer tiempo y se comenzara de cero.

En dado caso que se llegase a generar un penal dentro del área y el equipo que lo comete el tiene 5 faltas, se deberán cobrar dos penales es decir el penal incurrido por la jugada dentro del área y el penal de castigo por las faltas acumulativas.

En dado caso que se llegase a cobrar una falta acumulativa para un penal quedando pocos segundos y llegase a sonar la chicharra del segundo tiempo se tiene que cobrar el penal se anote o se falle ahí se termina el partido.

El único jugador permitido para barrerse es el portero y solo para evitar que le anoten un gol, siempre y cuando no golpee a un adversario, ya que puede ser un riesgo de falta y ser contabilizado para las faltas acumulables. (Solo dentro de su

propia área). Afuera de ella es falta. Se sancionará falta a la barrida del portero que inicie dentro de su área y termine fuera de ella sin importar que este cerca o no de un jugador.

Ningún jugador a excepción del portero puede jugar el balón teniendo brazos y piernas en el piso porque se sancionará como falta. Si algún jugador se le detecta aliento alcohólico será expulsado automáticamente del partido.

Cuando un jugador es amonestado se tendrá que retirar del campo dos minutos dejando a su equipo con un jugador menos ese tiempo de castigo, este jugador al cumplir este tiempo puede ingresar al partido notificándole al árbitro mesa o también que entrara un sustituto si el equipo así lo desea. El jugador amonestado conserva la tarjeta amarilla todo el partido y en caso de ser reincidente en la conducta antideportiva si el árbitro lo juzga correcto puede expulsarlo con doble amarilla o roja directa.

Las sanciones de tarjetas amarillas y rojas serán designadas por la administración de la liga y el cuerpo arbitral con el siguiente criterio:

2 tarjetas amarillas- 1 partido de suspensión $50 para jugar la próxima jornada
1 tarjeta roja- dependiendo del reporte del árbitro.

Jugador que acumule 4 tarjetas amarillas sera suspendido 1 partido

Batalla campal, riña, confrontación, y todo tipo de conducta anti deportiva será sancionado bajo el siguiente criterio:

El jugador que sea detectado por el árbitro, el árbitro mesa, administrador de la liga cometiendo lo anteriormente descrito será sancionado con un partido hasta ser dado de baja del equipo o el equipo mismo de no hacer caso a esta sanción. Si un jugador es dado de baja de un equipo no se le permitirá el acceso a las instalaciones de la liga, y de hacer caso omiso a esta sanción será consignado a las autoridades. Esta sanción puede también ser para los delegados, entrenadores técnicos, el equipo completo, o cualquier persona que funja como dirigente.

1.- todo jugador que se sorprenda haciendo sus necesidades fisiológicas dentro del terreno de juego será expulsado del partido por actitud indebida, daños a las instalaciones y falta de respeto. Y 1 juego de castigo

2.- agresión verbal al árbitro 3 partidos.
3.- agresión física o verbal a un adversario de 3 partidos de suspensión
4.- agresión física a un árbitro muerte deportiva.
5.- jugador con aliento alcohólico quedara suspendido por 3 partido. + multa (será sustituido)
6.- jugador y/o equipo que agreda a un árbitro y/o a un adversario en liguilla quedara descalificado de la misma, según sea el criterio arbitral.

*Nota las tarjetas amarillas no se toman como faltas.

REGLA NO.7 DURACIÓN DEL PARTIDO

Periodos de juego: el tiempo de duración del juego es de 44 minutos, dividido en dos períodos de 22 minutos cada uno. Habrá un breve descanso de 5 minutos para el cambio de lado. En caso de que el partido no iniciara a la hora convenida por el rol de juegos por que los equipos no están a la hora de inicio del mismo, el árbitro aplicará dos partes iguales con tiempos reducidos. Si el equipo puntual desea marcar el default deberá notificarlo al árbitro al vencimiento de los 12 minutos de tolerancia.

Se tendrá un tiempo de tolerancia de 12 minutos para cada equipo que no pueda estar puntual a la hora de inicio del encuentro. Por esta razón los tiempos de este partido serán reducidos a criterio del árbitro, siempre y cuando este dentro del margen de tolerancia. Un partido podrá efectuarse a destiempo siempre y cuando haya un acuerdo entre delegados y el árbitro este enterado, obviamente con tiempos reducidos y que no interfiera con los demás partidos a efectuarse esa jornada. Equipos que sean de ciudades como Santiago o Catemaco se les dará 18 minutos de tolerancia

Para ligas femeniles y juveniles los tiempos serán de 40 minutos dos de 20.

El tiempo se parará bajo el criterio del árbitro central.

En caso de que antes de que termine el tiempo se genere un penal y en el proceso de ejecución se termine el partido el árbitro permitirá cobrar el penal.

Dado que no hay tiempo agregado durante el último minuto del juego del

segundo tiempo, este se detendrá por faltas y se reinicia al momento de que pite el árbitro.

REGLA NO.8 EL BALÓN

Se debe presentar un balón por equipo obligatoriamente. A falta de presentación de los balones por parte de un equipo se decretará vencedor del partido (por default) al equipo contrario. El equipo que sí trajo su balón puede autorizar que inicie el juego aunque el rival no haya presentado su balón, sin embargo en caso de que el juego no pueda continuar por falta de balón (ej. Pinchadura / pérdida) el equipo que sí trajo su balón podrá solicitar al árbitro que se le se marque default a su favor o podrá dar tolerancia para conseguir un balón. En caso de pérdida o daño del balón de cada equipo la cancha proporcionará un balón para continuar las actividades del encuentro.

Equipo que no presente balon podrá pedir default o en caso de aceptar jugarlo el Equipo que no presente balón al inicio de cada partido será acreedor a un penal en contra.
Balón del número 4 o en su defecto 5

renta de balón $30

REGLA NO.9 EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

Procedimiento del saque de salida: todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo, los jugadores del equipo contrario a aquél que efectuará el saque de salida deberán encontrarse fuera del círculo central hasta que sea jugado, el balón se hallará inmóvil en el punto central, el árbitro dará la señal, el balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante, y el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador. Puede marcarse un gol desde el saque y siendo así, el balón puede ser impactado hacia la portería contraria sin tocarla al compañero (disparar directamente a portería).

REGLA NO.10 LOS TIROS LIBRES

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. Adicionalmente todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a siete metros del balón hasta que esté en juego, salvo que se encuentren ubicados entre los postes sobre su propia línea de meta.
Cuando se señale una falta el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del tiro libre siempre que el beneficiario pida pasos para distanciar la barrera. En caso contrario el juego se podrá reanudar sin necesidad de señalarlo el árbitro.

REGLA NO.11 EL SAQUE DE BANDA

Debe de ser efectuado de igual forma que en el futbol asociación (campo).
Un jugador que efectúa un saque de banda hacia su propia portería, el portero no podrá jugar el balón con las manos, solo con los pies. Si el portero la juega con las manos se concederá un tiro libre directo al equipo contrario donde sucedió la falta. Si el balón rebasara en su totalidad la portería después de un saque de banda de un compañero será concedido un tiro de esquina al equipo contrario siempre y cuando el portero no la toque. Y si es jugada por un rival en saque de banda y la tira hacia la portería sin que nadie la toque, se le dará un saque de meta al equipo contrario. En caso de saque de banda de cualquier equipo, si el balón no entra a la cancha el mismo se repetirá.

REGLA NO.12 SAQUE DE META

Este se realizara igual que en el futbol asociación (campo). Teniendo en cuenta que solo tiene seis segundos para ponerla en juego, puede ser también puesta en juego por un jugador del mismo equipo. Los jugadores del equipo contrario se mantendrán siempre fuera del área. Si en saque de meta un jugador del mismo equipo le rebota la pelota dentro de su misma área y ésta es gol no contará como anotación.

REGLA NO.13 EL PENALTI

Se le concederá un tiro penal al equipo contrario que el árbitro así lo marque de ser necesario bajo las siguientes especificaciones:

Barridas del portero hacia un jugador que interfiera jugar la pelota correctamente y con las reglas de juego, golpes, jalón de camiseta, entre otras y a criterio del árbitro y que interfieran con las reglas de juego.

Este tiro penal se ejecutara desde el manchón de tiro penal que está marcado dentro del área, la línea que está marcada afuera del área es de referencia para juegos nacionales.

REGLA NO. 14 TANTO MARCADO

Un gol será otorgado siempre y cuando el balón cruce en su totalidad la línea de meta que pasa por debajo de los postes, y no sea precedido por una falta a criterio del árbitro.

ADENDUM AL REGLAMENTO

Partidos perdidos por default: Para efectos de sanción existen dos tipos de default: El “Default Avisado” y el “Default Sorpresa”. El Default Avisado es cuando el equipo avisa con al menos 1 día de anticipación que no asistirá a su encuentro, con lo cual se le avisa el otro equipo que no se presente a su partido. El Default Sorpresa es cuando el equipo no avisa (por lo menos 5 días antes) que no va a llegar o a completarse para el partido, con lo cual el equipo contrario se queda “plantado” en la cancha.

Por respeto a los demás equipos, el equipo que acumule la siguiente combinación de defaults quedará dado de baja del torneo: 3 defaults sorpresa, 3 defaults avisados, o combinaciones de ambos

El marcador resultante de un partido ganado por default será de 2 – 0 a favor del equipo que si se presentó.

Cuando entre un equipo en sustitución de otro que haya abandonado la competición, los partidos de vuelta jugaran a 3 pts a partir de la jornada que entran, siempre y cuando sean partidos ganados por el equipo que entro.

Para liguilla jugadores tienen que cumplir 4 juegos jugados como mínimo.