



Reglamento Oficial de Competencia 2014 de Fútbol 7

Reglamento Oficial De Competencia 2014

Derechos reservados por la Federación Nacional de Fútbol 7 x 7, A. C. La reproducción o transmisión de la publicación, Completa o parcial, sin autorización expresa de la Federación Nacional de Fútbol 7, A. C. está estrictamente prohibida y es considerada una infracción a la ley de los Derechos del Autor.

Modificaciones:

Sujeta a la aprobación de la Federación Nacional de Fútbol Rápido, A. C. y de la Comisión Nacional de Árbitros "CAFRA", y siempre que se respeten los principios fundamentales de las reglas, se podrá modificar la aplicación de las presentes reglas de juego en partidos disputados por menores de edad, equipos femeninos, jugadores Veteranos y jugadores con capacidades diferentes.

Se permiten las siguientes modificaciones:

- Dimensiones del terreno de juego;
- Tamaño, peso y material del balón;
- Duración de los tiempos de partido;
- Numero de jugadores en categorías de menores de edad.

Solo se permitirán otras modificaciones con el consentimiento de Federación Nacional de Fútbol 7, A. C. y de la Comisión Nacional de Árbitros "CAFRA".

Reglamento Oficial De Competencia 2014

Torneos De Fútbol 7 Entre Semana, Sabatino y Dominical

Todos los equipos se someterán de conformidad al presente Reglamento.

1.- Terreno de Juego:

A) Las dimensiones de la cancha tendrán como medida mínima 20 metros de ancho por 50 metros de largo y como medida máxima 30 metros de ancho por 60 metros de largo.

B) La cancha deberá de estar en óptimas condiciones y las instalaciones de la liga deberá contar con iluminación, gradas, vestidores, banca de jugadores y baños.

C) El área arbitral deberá de estar al centro del terreno de juego, y se encontrará en medio de las bancas de jugadores.

D) Los equipos tendrán delimitada su área de banca; Si el entrenador o auxiliar del equipo abandona dicha área desaprobando decisiones arbitrales, será expulsado de ese partido y se le reportara en caso de ser necesario y será sancionado de acuerdo a la gravedad de la falta; si algún jugador SIN permiso del árbitro, abandona el área de castigo, será sancionado con tarjeta amarilla (conducta incorrecta) por 5 minutos o mas y no perjudicara a su equipo.

2.- Balón:

- ✓ Será esférico.
- ✓ Será de cuero poliuretano o de otro material adecuado.
- ✓ Tendrá una circunferencia de 62 a 65 centímetros.
- ✓ Tendrá un peso aproximado de 325 a 345 gramos al comienzo del partido
- ✓ Tendrá una presión equivalente 8 a 10 libras. (Balón # 5)

Será aprobado por la F.N.F.R., A.C.

Cada equipo presentará 1 balón antes de cada partido.

La Liga tiene el derecho de Rentar Balones.

El balón estará en juego en todo momento, inclusive si rebota en un árbitro o poste de gol.

El balón estará fuera de juego cuando ha sobrepasado completamente las líneas de meta y/o banda, así como en los casos que el árbitro silbe alguna infracción o a su juicio conceda tiempo fuera.

Cuando el balón rebasa completamente su circunferencia la línea de gol, es anotación legal. Al sonar silbato o que el árbitro señale y/o Chicharra del cronometro digital y el balón no ha cruzado la línea de gol, NO es considerada anotación.

Por acuerdo de junta, se definió que el equipo del lado ESTE, será el encargado de los balones en el 1er. tiempo, y el equipo de la banca situada en el lado OESTE, será el encargado de los balones en el 2º tiempo.

Nota 1: Se presentarán 2 balones marca Molten, Wilson y/o los avalados por la FNFR, A.C. # 5 en buenas condiciones antes de cada partido. NO se perderá ningún partido por DE FOUL si no se presentan balones, ya que por cada balón que no se presente, será automáticamente UN GOL en contra y el gol o los goles le serán contabilizados al jugador que más goles lleve anotados hasta ese momento del torneo; El partido se realizará asentándose en la cédula arbitral.

Cambio del balón:

Si el balón explota o se daña estando en juego:

- ✓ Se interrumpirá el juego.
- ✓ El juego se reanudará con un balón a tierra, en el lugar donde se dañó el anterior.
- ✓ Si el balón explota o se daña no estando en juego:
- ✓ Se reanudará conforme a la regla.
- ✓ El balón no podrá ser cambiado durante el juego sin la autorización del árbitro.

3.- Jugadores:

A) El Comité Organizador se reserva el derecho de admisión, para aquellos jugadores que en algún momento hayan sido sancionados por la organización o tengan algún adeudo pendiente.

B) Refuerzos: En los torneos de fútbol 7, los equipos se podrán reforzar con hasta 3 jugadores del torneo hasta la jornada 10 (o la mitad del torneo, dependiendo el número de jornadas de cada Liga).

1.1) No se permitirá participar a más de 2 refuerzos de Categoría A en categorías inferiores.

1.2) No se permitirá Refuerzos que no hayan participado en el Torneo como mínimo 10 jornadas de las 20 jornadas del torneo. (Dependiendo el número de jornadas de cada liga).

1.3) No se permitirán Refuerzos en estancias de Finales de jugadores, de jugadores de categoría A (1.1) o jugadores externos que no hayan participado en la Liga durante el torneo regular completando la cuota (B).

1.4) Un jugador no podrá participar en un mismo día con diferentes equipos. Podrá hacerlo en diferentes días, más no dentro de los 20 equipos de un día. Un partido un equipo por día.

C) Todo equipo que altere sus alineaciones con jugadores que no pertenezcan a cada equipo, se les dará como descalificación al torneo. (El cual se reanudará al siguiente torneo sin ningún problema alguno inscribiéndolos con anticipación).

D) Cada equipo estará integrado por un mínimo de 10 jugadores y un máximo de hasta 14 jugadores, participando dentro del terreno de juego 6 elementos de cuadro y el portero; para iniciar un encuentro se podrá hacer con 6 jugadores (Acuerdo de junta), sin necesidad de la autorización del otro equipo ni del Comité Organizador.

E) Todo jugador dado de alta en la cedula de juego y que participe dentro del terreno de juego como jugador activo, ya no se podrá cambiar de equipo.

F) Al recibir sanciones y/o expulsiones, un equipo deberá contar con un mínimo de 4 jugadores y 1 portero dentro del terreno de juego, para continuar con el mismo, de lo contrario se suspenderá definitivamente y el equipo perderá 3 goles vs 0.

G) No podrá ingresar a la cancha ningún jugador que no esté registrado debidamente en la cedula arbitral, pudiendo registrarse en cualquier momento del partido.

H) Cada equipo designara un capitán, quien será el único que podrá dirigirse a los árbitros y oficiales, haciéndolo siempre de manera correcta y respetuosa. Deberá de portar gafete que lo identifique desde la TERCER jornada del torneo.

I) De los cambios: Si habrá cambios en faltas y en restricciones. Las sustituciones durante un encuentro serán ilimitadas y el jugador entrante deberá esperar a que el jugador a sustituir abandone completamente el terreno de juego; los cambios los podrá pedir un equipo que tenga la posesión del balón en saques de banda, meta y/o esquina, esto con pleno consentimiento del árbitro asistente. Los dos equipos podrán realizar cambios al mismo tiempo en tiempos fuera de los árbitros, reanudaciones de gol o cuando se saque alguna tarjeta. La manera correcta de hacer un cambio es por el centro del terreno de juego.

J) Cualquier jugador podrá sustituir al portero, siempre y cuando sea durante una interrupción de juego y con previa autorización del árbitro.

K) Todo jugador deberá de portar en el dorso de la playera número debidamente impreso que lo identifique.

L) Todo jugador lesionado tendrá que salir de la cancha y podrá regresar al partido hasta que el balón abandone el terreno de juego (sustitución garantizada), previa autorización del árbitro o árbitro asistente; si regresa antes será castigado con tarjeta azul.

M) Si el árbitro detiene el juego más de una vez para que el portero sea atendido, sin importar la causa, deberá de abandonar el terreno de juego y no regresara hasta haber una sustitución garantizada.

N) El jugador que sufra alguna lesión grave o algún accidente que le impida seguir participando en el torneo, y para poder estar habilitado para jugar finales, deberá presentar una receta médica oficial 5 días después de haber sufrido la lesión o accidente, de lo contrario no podrá estar habilitado para participar en finales. No se aceptaran recetas médicas en la etapa de finales a ningún jugador sin excepción.

O) Solamente 3 personas de civil podrán estar en la banca de suplentes presentando su credencial vigente. NO se permitirá en la banca a jugadores de otros equipos.

P) Al momento de efectuarse un cambio de jugador, el que entra y sale del terreno de juego lo hará por el centro de la cancha.

Q) Ningún jugador podrá participar en 2 equipos de la misma liga.

R) No hay acuerdo de capitanes por jugadores inhabilitados en la ronda de finales, si no cumplen con sus 10 (dependiendo número de juegos en la liga) partidos reglamentarios automáticamente NO jugarán finales.

S) Personal de la banca: Todo el personal que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro incluyendo sustitutos sean o no llamados a participar en el encuentro y deberán de presentar Credenciales 2013 emitidas por la L.F.R.S.N. Esto incluye al entrenador, al auxiliar y médico en caso de contar con él.

T) Sustituciones Garantizadas: es el derecho de sustituir jugadores elegibles en las circunstancias siguientes:

- Después de anotar un gol.
- Después que se ha señalado un castigo de tiempo.
- Después de que el juego ha sido detenido por causa de una lesión (tiempo fuera por lesión).
- Después de un tiempo fuera pedido por el árbitro durante cualquier paro inusual del juego.
- Después de que el balón abandone por cualquier línea el terreno de juego.
- Medio tiempo.

4.- Árbitros y Auxiliares:

2 árbitros centrales, y 1 anotador en futbol 7 entre semana (esto dependerá del torneo) y 2 árbitros centrales en futbol 7 sabatino y dominical, llevaran a cabo el partido, los cuales estarán dentro del terreno de juego y se les llamaran árbitros.

Si se encontrara solamente 1 arbitro antes de iniciar el partido, será responsabilidad del Comité Organizador autorizar el inicio del partido, avalado por los 2 capitanes y quedará asentado en la cedula de juego

Serán los responsables de sancionar y velar que se cumpla el reglamento de juego y sus decisiones serán definitivas, contando con poder discrecional para mantener el orden y la legalidad del encuentro antes, durante y posterior al juego.

Los árbitros deberán presentar camiseta y calzado deportivo en colores diferentes a los jugadores y pantaloncillos negros.

Si por causa de fuerza mayor, solo se presentara en el terreno de juego 2 árbitros, y es aceptado por los equipos que así se juegue, el árbitro que este del lado de las bancas, será el que autorice los cambios de jugadores.

A) El árbitro tiene al poder de:

- ✓ Imponer las reglas.
- ✓ Advertir, castigar, amonestar, expulsar e informar.
- ✓ Declarar una ventaja.
- ✓ Ejercer su poder discrecional para mantener el orden y legalidad antes, durante y posterior a los encuentros.
- ✓ Penalizar la mala conducta.
- ✓ Prohibir la entrada al terreno de juego a civiles.
- ✓ Detener el juego a causa de alguna lesión.

B) Facultades del 3er. Oficial o Cronometrista:

- ✓ Apoyar la autoridad del árbitro.
- ✓ Señalar sustituciones ilegales.
- ✓ Supervisar el cronometro.
- ✓ Revisar la lista de alineación y suspendidos.
- ✓ Mantener el record del juego.
- ✓ Controlar el área de bancas.
- ✓ Resguardar los balones oficiales de juego.

9.- Faltas Y Aplicación De Las Sanciones:

A) Faltas: Se concederá un tiro libre al equipo adversario, cuando un jugador cometa las siguientes

Faltas:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Tropezar a un adversario.
- Saltar apoyándose en un adversario.
- Cargar de manera peligrosa o violenta a un adversario.
- Sujetar a un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Jugar el balón con la mano (excepto el portero).

- Jugar de una manera peligrosa.
- Obstruir deliberadamente a un jugador sin balón de por medio.
- Escupir a jugadores o cuerpo de árbitros (agresión).
- Cargar al portero dentro de su área.
- Impedir que el guardameta lance el balón con las manos.
- Las faltas son acumulables en todo momento del partido, incluyendo en los tiempos extras, si aplica
- Las tarjetas amarillas por conducta incorrecta no se consideran como faltas acumulables.

B) Infracciones del portero: Se sancionara con un tiro libre (restricción) desde el punto marcado en los linderos del área del portero en los siguientes casos:

- Si un portero rebota el balón mientras tiene la posesión.
- Cuando un jugador del propio equipo haya cedido el balón intencionalmente con el pie a su portero y este lo toca con las manos.
- Cuando un jugador del propio equipo (deliberadamente) se apoya con el pie para auto pasarse y regresar el balón con la cabeza, pecho, o rodilla y el portero lo toca con las manos.
- Cuando el portero que tenga posesión del balón con la mano o con el pie dentro del área y lo retenga más de 5 segundos.
- Si el portero tiene posesión del balón fuera de su área, al regresar a ella no podrá tomar el balón con las manos.
- Cuando el portero retenga el balón por más de 10 segundos fuera de su área penal, con la intención de hacer tiempo deliberadamente, se sancionara con un tiro libre en lugar donde se encontraba el balón.
- No podrá tocar el balón con las manos fuera de su área penal, se sancionara en lugar donde toco el balón.

C) Ventajas Del Portero:

El portero tiene el privilegio de NO salir a la caja de castigo en cualquier tarjeta azul, un jugador de cuadro cumplirá la sanción por el portero de 2 minutos o gol en contra.

Si la sanción hacia el portero es de tarjeta amarilla por Conducta Incorrecta, el castigo será hacia un jugador de cuadro (jugada de poder en contra) cumpliendo 2 minutos o gol en contra.

- El portero no podrá ser obstruido para lanzar el balón con las manos.

- El portero no podrá ser cargado con o sin intención dentro de su área, en caso de que la carga haya sido intencional, se castigara con un tiro libre.

D) Amonestaciones: El jugador que incurra en cualquier tipo de amonestación con tarjeta azul su equipo permanecerá con un jugador menos por dos minutos o gol del equipo contrario (lo que se cumpla primero)

Si un jugador incurre en una amonestación de tarjeta amarilla por conducta incorrecta (desaprobar en forma airada las decisiones arbitrales o patear el balón intencionalmente después de haberse señalado una infracción) el jugador sancionado cumplirá un castigo de cinco (5) minutos o más, es decir que su equipo jugara completo y él podrá regresar a su banca hasta que ya cumplido su tiempo de castigo haya una sustitución garantizada:

- Si un jugador cumple su tiempo de castigo y se niega entrar o regresar al terreno de juego por la caja de castigo será expulsado por conducta antideportiva.

E) Expulsiones: El jugador que incurra en una falta grave que amerite tarjeta roja, será expulsado y castigado de acuerdo al tabulador de sanciones vigente; quedara permanentemente fuera del juego, no podrá estar en la banca y además dejara a su equipo con un jugador menos durante todo el partido.

- Si un jugador que esta en la caja de castigo se sale de ella para reclamar decisiones arbitrales será expulsado y el jugador que ocupe su lugar estará inhabilitado por cinco minutos o gol en contra.

- El jugador que acumule cinco (5) faltas personales durante el juego, será expulsado con tarjeta roja.

- Jugador expulsado y reportado por cualquier de las causas de quinto grado según el tabulador de sanciones vigente, su castigo afectara a todas las categorías en las que participe y este registrado y cuando cumpla el castigo en la categoría que originalmente fue reportado, podrá seguir participando en los torneos.

F) Faltas Contra Los árbitros: Cualquier amenaza, contacto físico y/o por reclamar airadamente a los árbitros, el jugador quedara expulsado indefinidamente del torneo y no se le aceptara ni como espectador.

G) Expulsiones A Elementos Del Cuerpo Técnico (De La Banca): Para los casos en que se expulse a un miembro de la banca de civil, será reportado y sancionado de acuerdo al tabulador de sanciones vigente.

H) Si algún equipo es dado de baja del torneo no tendrá derecho de reclamar su aportación realizada, trofeos y/o premios.

I) Castigos De Tiempo:

- Por tarjeta azul 2 minutos o gol en contra.

- Jugador que acumule 3 faltas personales en el 1º o 2º tiempo, será sancionado con tarjeta azul y 2 minutos de castigo.

- Por tarjeta amarilla 2 minutos o gol en contra.

- Por tarjeta amarilla 5 minutos o más (conducta incorrecta)

- Conducta Incorrecta: Alejar intencionalmente el balón con pies o manos, desaprobar decisiones arbitrales airadamente y/o expresiones tales como (guey, ¿uta, no mam..)

- Acumulación de dos azules derivadas de la misma jugada será de 4 minutos o gol en contra. Si derivado de la misma acción de juego, dos o más jugadores adversarios son amonestados con tarjeta azul o amarilla, estos cumplirán el castigo de tiempo completo.

J) Ley De La Ventaja: Si se comete alguna falta que amerite amonestación pero se deja correr la jugada como ley de la ventaja, entra en función lo siguiente: el árbitro dejara correr la jugada pero inmediatamente sacara la tarjeta y la mostrara “al aire”:

- Si es anotado el gol en la misma jugada, el jugador será amonestado pero no cumplirá el tiempo de castigo.

- Si la jugada no termina en gol, el jugador será amonestado y deberá cumplir el tiempo de castigo.

K) Mínimo De Jugadores:

- Siempre deberá haber por lo menos cuatro jugadores dentro del terreno de juego; para el caso en que un jugador tenga que cumplir su castigo, y al menos estén otros dos compañeros en la caja de castigo, podrá ser sustituido por un jugador de la banca, de tal manera que siempre haya al menos, cuatro jugadores dentro de la cancha, (3 y portero)

L) Castigos De Banca: Se designara un jugador para que cumpla el castigo de banca de dos minutos (al cual no le será cargado a la cedula arbitral) y será por mala conducta del equipo.

M) Equipos deberán de Inscribir en las cédulas a sus equipos, tendrán hasta la jornada 6 para dar de alta o baja jugadores. A partir de la jornada 7 no podrán jugar personas que no hayan sido inscritas en un inicio de igual manera no podrán jugar en estancias de Finales. Alineaciones indebidas se les dará de baja bajo protesta del equipo contrario.

Castigos por falta de Pago:

- A) Equipos deberán pagar arbitrajes antes de cada partido. Para quedar liquidado al medio tiempo. En caso de que no proceda así, el partido no comenzara la segunda mitad, dándose por perdido por defoul al equipo que no pago. Al Acumular 2 partidos se dará de baja del torneo.
- B) Equipo que pierda 2 partidos por defoul sin aviso o el mismo día, se dará de baja del torneo. B-1. Pagara doble arbitraje y se descontaran -3 puntos de la tabla general.
- C) Equipos para cancelar o cambiar un partido, tienen el derecho para hacerlo 24 Hrs antes.
- D) Equipos que requieran factura, primero se hará el depósito, y después se les enviara la factura. Ya que no se aceptan cancelaciones.
- E) La Zona Futbol, tiene el Derecho de dar de Baja a cualquier Equipo que vaya atrasado en sus pagos de los arbitrajes o Inscripciones.