



Reglamento

Sede Palmas - **fútbol 7**



REGLAS DE JUEGO

Art. 1. Los equipos deben de representar a una razón social o marca (liga 100% empresarial).

Art. 2. Los equipos deberán ser integrados únicamente por hombres. (Categoría varonil) y cada uno de los participantes deben ser mayores de edad.

Art. 3. Cada equipo tendrá que iniciar con un máximo de 7 jugadores o un mínimo de 5 jugadores (Pudiéndose incorporar posteriormente los restantes).

Art. 4. En caso de no reunir los requisitos que se estipulan en el Art. 3 de este reglamento el equipo tendrá derecho a 5 minutos de tolerancia descontables del tiempo de juego. Una vez transcurrido el tiempo de tolerancia sin poder completarse, el equipo perderá su partido por default (5-0) sin acreditar los goles a ningún jugador en específico.

Art. 5. Cada equipo es responsable de las acciones de sus jugadores y acompañantes sobre los daños que estos puedan causar a las instalaciones, además de ser merecedores de las sanciones que el comité organizador les imponga en caso de causar altercados o conflictos.

Art. 6. Un jugador no podrá participar en 2 equipos a la vez dentro del mismo torneo.

Art. 7. El equipo que no respete el artículo 6 perderá su partido por default (5-0) y el jugador será acreedor a la sanción que el comité organizador le imponga.

Art. 8. Cada equipo tendrá 2 semanas como límite para registrar debidamente a toda su plantilla en la página web a partir de su fecha de inscripción, cada una de las fotos de los integrantes deberán corresponder a su persona, después de este periodo los jugadores que no aparezcan registrados correctamente en el portal no podrán participar en el encuentro y en caso de no cumplir con el artículo 4 de este reglamento, se harán acreedores a la sanción correspondiente.

La última fecha para hacer modificaciones en las plantillas es una jornada antes del inicio de la fase final del torneo.

SISTEMA DE COMPETENCIA

Art. 9. De acuerdo con el número de equipos participantes, el comité organizador determinará el sistema de competencia.

Art. 10. Sólo en fase final, en caso de empate al término del partido, se llevarán a cabo 3 tiros penales por equipo. De persistir el empate, se continuarán a muerte súbita, los únicos jugadores que podrán participar en la tanda de penales y en la muerte súbita, serán los que terminen el partido en el terreno de juego.

CANCHA

Art. 11. Duración del partido: 2 tiempos de 20 minutos cada uno, con 2 minutos de descanso a medio tiempo y 3 minutos para cambio de equipos. La duración de cada periodo deberá ser prolongada a fin de permitir únicamente la ejecución de un tiro penal sin opción a rematar.

Art. 12. El tiempo del crono se detendrá únicamente en caso de lesión.

Art. 13. La barrera estará colocada a 5 metros de distancia y no hay límite de jugadores en la barrera.

Art. 14. Las barridas serán consideradas como faltas, así como las acciones en las que algún jugador dispute o intente disputar el balón estando en el suelo exceptuando las del portero dentro de su propia área.

Art. 15. Las faltas se borran en el medio tiempo y comienzan de cero para la segunda parte.

Art. 16. Los cambios deberán hacerse de manera correcta, esperando a que salga el jugador de cambio, de lo contrario el jugador que ingrese será sancionado con tarjeta amarilla.

SAQUES

Art. 17. El juego comenzará con un saque inicial, al iniciarse cada periodo del partido y después de cada anotación. Este saque será desde la marca central de la media cancha, en cualquier dirección.

Saque de Meta: Se reanudará con saque de meta cuando el balón rebase la línea de meta y el último jugador en tocarla haya sido del equipo atacante. La reanudación solamente la podrá hacer el portero y esta será con las manos, el balón estará en juego cuando el portero la lance y no será necesario que el balón salga del área penal.

Saque de esquina: Se reanudará con saque de esquina cuando el balón rebase la línea de meta y el último jugador en tocarla haya sido del equipo defensor. La reanudación será desde el cuadrante de esquina más cercano por el cual haya salido el balón.

Saque de banda: Se reanudará con saque de banda cuando el balón rebase alguna de las líneas laterales y se jugará en contra del equipo del jugador que haya tocado por última vez el balón. El saque se realizará con ambas manos, el movimiento deberá ser por encima de la cabeza y ser lanzado hacia adelante, se deberá estar de frente al terreno de juego y ambos pies sobre la superficie.

Art. 18. Tiro libre:

- Se realiza donde se sancionó la falta.
- Puede ser directo.
- Si el jugador que tiene la posesión del balón solicita distancia, la barrera del equipo que defiende se situará a 5 metros del balón y el juego podrá ser reanudado hasta que el árbitro lo indique.
- El equipo infractor no tiene derecho retardar la reanudación del juego.

Art. 19. Penal:

- Por cometer una falta dentro de su propia área.
- Por faltas acumulativas: si 6 faltas fueron cometidas por un equipo se concederá un tiro penal, a partir de ahí cada falta será sancionada con la misma infracción. Se borran las faltas a medio tiempo.

Art. 20. Equipamiento

- Calzado permitido: tenis diseñados para pasto sintético o tenis deportivos. Se prohíbe estrictamente el uso de zapatos con tachones (soccer, americano, rugby, etc.). Todos los jugadores deberán portar el uniforme completo con número en la espalda. Las espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias, estar hechas de un material apropiado (goma, poliuretano o un material similar) debiendo procurar un grado razonable de protección.

- Todos los jugadores deberán cumplir con lo anterior de manera obligatoria teniendo como límite la tercera jornada a partir de su fecha de inscripción. De no ser así o los jugadores que incumplan no podrán participar en esa jornada. Solo en el caso de no contar con número en sus playeras, se les proporcionarán casacas durante las 3 primeras jornadas. Después de esto se restará un punto por cada jornada al equipo que alinee a algún jugador que no cumpla con lo anteriormente establecido (para la reducción de puntos solo se considerará la playera).



- Está prohibido el intercambio de playeras entre integrantes del mismo equipo.
- Se prohíbe usar pulseras, collares, reloj, aretes y/o cualquier tipo de accesorios que represente un riesgo.
- Se prohíbe usar gorra o visera dentro de la cancha, excepto en el caso del portero.

Uniforme del Portero

- El portero deberá emplear colores que lo distingan de los otros jugadores.

Art. 21. Expulsiones:

- Si durante el transcurso del partido, un jugador llegara a ser expulsado dentro del terreno de juego a consideración del árbitro o supervisor, el equipo al cual pertenece dicho jugador se quedará durante el resto del partido con un jugador menos. Si el jugador se encontrará fuera del terreno de juego, no podrá ser alineado en ese partido y en los que sea suspendido posteriormente.

- En caso de roja directa la suspensión será determinada por el Comité Organizador.

- El jugador que acumule 5 tarjetas de amonestación durante el transcurso del torneo se hará acreedor a un partido de suspensión de manera automática.

- Cuando el supervisor de la liga lo considere necesario el o los jugadores expulsados deberán abandonar las instalaciones, en caso de negarse, se considerará como falta de garantías y se suspenderá el encuentro. El marcador final lo decidirá el comité organizador analizando las circunstancias del partido.

Causales de amonestación.

Un jugador será amonestado si realiza una de las siguientes acciones:

- Retrasar la reanudación de juego.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Entrar o volver a entrar al terreno de juego, o bien, abandonarlo de manera deliberada y sin permiso del árbitro.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, una reanudación por falta o un saque de banda.
- Infringir reiteradamente las reglas de juego.
- Conducta antideportiva.

Causales de expulsión.

Se debe expulsar al jugador, suplente o jugador sustituido que cometa algunas de las siguientes infracciones:

- Impedir mediante una infracción por mano un gol o evitar una ocasión manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área) - Evitar un gol o una oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre.
- Juego brusco grave.
- Escupir o intentar escupir a alguien.
- Conducta violenta.
- Usar lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes.
- Recibir una segunda amonestación durante el mismo partido.

Art. 22. Incorrecciones de juego

Cada vez que algún equipo comete una incorrección de juego, se sanciona con un saque lateral desde el punto más cercano en donde se suscitó la jugada. Se tomará como una incorrección si algún jugador comete alguna de las siguientes acciones:

- Si un compañero regresa intencionadamente el balón al portero con el pie y este lo toma con las manos.
 - Si el portero toma el balón con las manos viniendo de un saque de banda proveniente de un compañero.
 - Si después de reanudar el juego, el jugador que reanuda toca el balón dos veces sin que este haya sido tocado por alguien más.
- Balón a tierra: Cuando el balón toque al árbitro y este cambie de posesión, se deberá interrumpir el juego y reanudar con un bote a tierra.

REINCIDENCIAS

- Cuando un mismo equipo tenga 2 juegos perdidos por default dentro de un mismo torneo, serán sancionados con 2 puntos menos sobre la tabla de posiciones.

- Al tercer partido perdido por default el equipo se hará acreedor a una multa de \$5,000.00 (Cinco mil pesos 00/100 MN), siendo posible que al pago de esta multa el equipo pueda seguir jugando en el torneo. Si el equipo faltara a un cuarto partido, la baja sería definitiva.

Art. 22. Partido suspendido

Si durante el desarrollo del partido, un equipo quedara con 4 jugadores o menos sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido. El equipo que queda con 4 o menos jugadores pierde el partido y el marcador será definido por el Comité Organizador.

- El equipo que queda con 4 o menos jugadores pierde el partido por default (5-0).
- Cuando el equipo que cumple con el número de jugadores va ganando, el marcador con el que finalizó el encuentro se queda oficial.

En caso de que el partido sea suspendido por el árbitro del encuentro por causas meteorológicas o cualquier otra anomalía, se tomarán los siguientes criterios:

- Si fue suspendido en el 1° tiempo hasta el minuto 10 se jugará otro partido sin importar el marcador.
- Si fue después del minuto 10 o hasta el minuto 10 del 2° tiempo se jugará lo que resta del partido en las mismas circunstancias de juego.
- Si pasa del minuto 10 del 2° tiempo, el marcador quedará como está el partido.

Art. 23. Reprogramación

En caso de que una empresa no pueda presentarse a un partido por causas laborales, deberá:

- Avisar con 1 semana antes del horario del partido.
- Contar con el visto bueno de la empresa que si pueda jugarlo.
- El comité buscare un horario disponible, dentro de la planeación del torneo para poder reprogramarlo (con la condición de que dicha reprogramación no afecte las fechas del torneo en curso).
- En caso de no contar con alguno de los 3 puntos anteriormente mencionados el equipo que solicitó la reprogramación perderá el partido por default con marcador 5-0.
- Durante la segunda fase y fase final, no habrá posibilidad de reprogramar partidos.

Art. 24. Uso de balones

- Los balones son de uso exclusivo para los partidos de la liga corporativa y no para calentar.
- A partir del 4to balón volado, el equipo se hará acreedor a cubrir la cantidad de \$500.00 por cada balón.

(Se llevará un registro el cual tendrá que ser firmado por el capitán del equipo. En caso de no cubrir la cuota en el próximo encuentro, el comité organizador determinará la sanción correspondiente.)

General

El Comité Organizador está en plena facultad de tomar las decisiones pertinentes, para el buen desarrollo de las jornadas; esto incluye las problemáticas que no estén especificadas en el presente reglamento. La decisión del Comité Organizador es única e indiscutible.