



ACADEMIA TIGRES CHIHUAHUA

CENTRO DEPORTIVO Y REPRESENTACIONES CAP. A.C

REGLAS DEL FUTBOL7

EL TERRENO DE JUEGO.

Se jugará en un rectángulo de 30 por 60 metros, con un área de meta en cada extremo.

EL BALÓN.

Antes del inicio del partido cada equipo debe de presentar al árbitro UN balón del No.4 en buen estado (no descocido, ponchado, rasgado, etc.). Dicho balón debe estar disponible en la banca de cada equipo. El árbitro decidirá cuál de los balones será utilizado y autorizará el uso de ambos en caso de cumplir con las especificaciones.

A falta de presentación de balón por parte de un equipo, el árbitro decretará el tiro de un penal al concluir el primer tiempo y durante la primera mitad el equipo solo participará con SEIS jugadores.

NOTA.-En caso de la pérdida, ponchadura, etc. de ambos balones y de no contar con otro, el partido se suspenderá respetando el resultado hasta ese momento.

EL NÚMERO DE JUGADORES.

El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de SIETE jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará si uno de los equipos tiene menos de CINCO jugadores. Si un equipo inicia su partido con menos de 7 jugadores, podrá completarse durante todo el encuentro.

Los equipos podrán sustituir cuantos jugadores deseen sin ningún tipo de límite, siempre y cuando el árbitro lo autorice.

Un jugador que haya sido reemplazado, puede volver a participar en el partido sustituyendo a otro jugador.

El entrenador podrá estar a nivel de cancha, para impartir instrucciones a los jugadores. Sólo UNA persona podrá fungir como entrenador. El público podrá estar a nivel de cancha, siempre y cuando se comporte de manera respetuosa hacia los jugadores (todos) y al árbitro; de lo contrario el árbitro tendrá la total autoridad de solicitar se retiren hacía el otro lado de la malla y de ser necesario fuera de las instalaciones.

EQUIPAMIENTO DE JUGADORES-UNIFORME.

Los jugadores deberán de vestir ropa deportiva UNIFORME consistente de shorts, medias y playera con su respectivo número en la espalda en correlación a su registro de jugador, de no ser posible el uniforme completo será necesario contar por lo menos con playeras del mismo color y modelo con su número de registro en la espalda. El empleo de calzado DEPORTIVO y de ESPINILLERAS es obligatorio (QUEDA PROHIBIDO EL USO DE TACOS PARA FÚTBOL SOCCER“TACHONES”, no se permitirá jugar con ese calzado).

EL ÁRBITRO

Poderes y deberes del árbitro:

Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias del reglamento y de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias, aplicar de manera correcta el presente reglamento; así, como de que las porterías y redes se encuentren correctamente instaladas.

Tendrá que portar un uniforme que lo distinga de los jugadores y no podrá usar cachucha o visera durante los encuentros. En caso de que las condiciones climáticas sean muy frías, podrá usar pantalonera, sudadera o chamarra para realizar su trabajo.

Tomará medidas contra la afición (porra) y/o los funcionarios oficiales de los equipos que NO se comporten de forma correcta y con respeto hacia jugadores, cuerpo arbitral o público en general. El árbitro podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores, e inclusive dar por terminado el partido favoreciendo al equipo contrario.

Llenará COMPLETAMENTE el formato de la cédula de juego con el resultado e incidencias y entregará una copia a cada capitán del equipo, después de haber recopilado las firmas correspondientes

DURACIÓN DEL PARTIDOS

Periodos de juego: el tiempo de duración del juego es de 50 minutos, dividido en dos períodos de 25 minutos cada uno, siempre y cuando se respete el horario de juego establecido; de lo contrario el árbitro aplicará DOS partes iguales con TIEMPOS REDUCIDOS esto lo avalarán los capitanes de ambos equipos.. Habrá un breve descanso de 5 minutos para el pago del arbitraje y el cambio de lado.

El tiempo de tolerancia es de 10 minutos para el inicio del juego. Es obligación de los jugadores presentarse 15 minutos antes de la hora establecida para el inicio del encuentro Si el equipo puntual desea marcar el DEFAULT deberá notificarlo al árbitro al vencimiento de los últimos 10 minutos de tolerancia.

SE APLICARÁ EL CONCEPTO DE NOCKOUT CON UNA DIFERENCIA DE 10 GOLES, al cumplirse esta acción el encuentro concluirá.

Al final del encuentro el capitán del equipo se dirigirá al árbitro para revisar la cédula y firmarla.

EL INICIO Y LA REANUDACION 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 como mínimo a 6 m del balón 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 no sea jugado por otro jugador.

NO EXISTE EL FUERA DE JUEGO

FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

Se aplican las mencionadas en la regla 12 (Faltas y Conducta Antideportiva) de FIFA para fútbol 11vs11. Sin embargo a continuación se mencionan puntos que cabe destacar:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta si un **guardameta** comete una de las siguientes faltas dentro de su propia área penal:

- tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos
- vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado
- toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
- toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

NO SE PERMITEN LAS BARRIDAS directas a un jugador (excepción el guardameta dentro de su área y que la realice de manera limpia a consideración del árbitro). Son permitidas para rescatar un balón que vaya a salir por el área de las bandas o de meta, evitar el paso del balón a la portería, cortar un pase entre dos jugadores sin acercarse a un jugador)

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

LOS TIROS LIBRES

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, 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.

EL PENALTI

Se cobrará un penalti cuando un equipo sume sus 6 primeras faltas y cada que sume 1 falta más después de las 6 primeras, al iniciar el segundo tiempo las faltas se contarán de nuevo desde 0. NOTA: Un mal saque de banda, doble toque del balón no son faltas acumulables.

EL SAQUE DE BANDA

Un jugador que efectúa un saque de banda hacia su propia portería, el portero no podrá jugar el balón con las manos (se cobrará un tiro libre indirecto de sanción).

SAQUE DE META

El saque de meta o despeje de portero se realizará con la mano.

Partidos perdidos por default:

Por respeto a los demás equipos, el equipo que acumule dos partidos por defaults consecutivos o cuatro totales quedará dado de baja del torneo.

El marcador resultante de un partido ganado por default será de 3 – 0 a favor del equipo que si se presentó.

Mascotas: Queda prohibido el acceso con mascotas a nuestras instalaciones

SANCIONES.

1) JUGADORES.

- Por agresión física al cuerpo arbitral, será suspendido por un año o prohibición definitiva a las instalaciones.
- Intento de agresión a los árbitros, tres partidos de suspensión.
- Insultos a los árbitros, dos partidos.
- Por reincidir en lo anterior dentro o fuera de la cancha, seis partidos.
- Agresión física a contrario, suspensión resto del torneo e incluso la prohibición a participar en los torneos.
- Por responder a la agresión del contrario, cuatro partidos.
- Por insultos al contrario, un partido.
- Por insultar a un compañero, un partido.
- Por agredir físicamente a un compañero, cuatro partidos.
- Por responder agresión de un compañero, dos partidos.
- Intento de agresión a un contrario, dos partidos.
- Intento de agresión a un compañero, dos partidos.

- Por juego brusco, previa amonestación, un partido.
- Por juego brusco grave, mínimo dos partidos.
- Por juego violento o conducta violenta, cuatro partidos.
- Por doble amarilla, un partido.
- Por juego mal intencionado, expulsión y dos partidos de castigo.
- Por reclamación a las decisiones arbitrales, expulsión y dos partidos.
- Por insultar a los árbitros sin estar participando en el encuentro (registrados jugadores). Tres partidos.
- Por faltar al respeto o insultar a las autoridades de La Liga F7 Tigres Chihuahua, quedará expulsado del torneo.
- Por participar en un juego con aliento alcohólico o en estado inconveniente, será expulsado y tendrá un castigo de tres partidos.
- Por expresarse con palabras incorrectas al árbitro(s), dos partido.
- Por incitar a sus compañeros a jugar de manera mal intencionada, dos partidos.
- Por expresarse con palabras incorrectas dentro de la cancha, un partido de castigo.
- Por mal comportamiento con los adversarios espectadores, dos partidos.
- Por abandonar la cancha de juego sin motivo, un partido.
- Por conducta antideportiva si es expulsado un partido de castigo.
- Por riña entre jugadores participantes en un partido se sancionará severamente a los que intervienen con un mínimo de cuatro partidos y lo que decidan las autoridades de la cancha.
- Por intervenir en un partido estando castigado, su equipo perderá el partido y el jugador será suspendido duplicándose la sanción impuesta inicialmente.
- Por falta de respeto a las autoridades, árbitros, directivos, capitanes y entrenadores, dos partidos.
- Simulación de lesión, será amonestado.
- Por reincidir, se duplicarán las sanciones.

2) CAPITANES.

- Por contestar incorrectamente las decisiones arbitrales, amonestación.
- Por hacer causa común para abandonar el terreno de juego sin motivo justificado o en protesta contra el árbitro, perderán el encuentro.
- Por no controlar a su porra o jugadores, será expulsado.

3) ENTRENADORES

- Por insultar a los árbitros, tres partidos.
- Por insultar a sus jugadores, dos partidos.
- Por insultar a los jugadores contrarios, dos partidos.
- Por mal comportamiento con los adversarios o espectadores, dos partidos.
- Por incitar a sus jugadores a que jueguen malintencionado, dos partidos.
- Por invadir el terreno de juego, un partido.
- Por reclamar las decisiones arbitrales, dos partidos.
- Ordenar a los jugadores que no acaten con diligencia las indicaciones del árbitro, amonestación.
- Entrar al terreno de juego contraviniendo orden expresa del árbitro, amonestación.
- Intentar agredir a integrantes del cuerpo técnico o a los jugadores del equipo contrario, dos partidos.
- Consumar agresión a integrantes o jugadores del equipo contrario, cuatro partidos e incluso la suspensión a participar en la liga.
- Intentar agredir a los árbitros, tres meses de suspensión.
- Faltar al respeto o insultar a las autoridades de la liga, quedará expulsado de la competencia.
- Por agredir físicamente al árbitro o árbitros, un año de suspensión e incluso el veto de participar en la liga.

4) A EQUIPOS.

- Por abandono de terreno de juego antes de cumplirse el tiempo reglamentario, perderá el partido y se castigará de acuerdo a los acontecimientos. Puede causar baja del torneo.
- Por riña entre equipos suspensión de acuerdo con el reporte del árbitro. Baja del torneo.
- Por perder dos partidos consecutivos o tres alternados por default en el campo. Baja del torneo.

5) PORRAS.

- Por agresión física al árbitro o árbitros asistentes: el equipo responsable perderá el partido y será castigado de acuerdo al reporte del árbitro(s). Nota: después de realizar la investigación respectiva.
- Por insultar al árbitro o árbitro(s) asistentes. Se amonestará al CAPITÁN del equipo.
- Por agresión a jugadores contrarios. El equipo responsable perderá el partido y se les amonestará de manera escrita.
- Por insultos al equipo contrario, se amonestará de manera escrita a todo el equipo.
- Por invasión al terreno de juego, suspensión y pérdida del partido.
- La porra que sea reportada por el árbitro por lanzar proyectiles al terreno de juego, será amonestará, si reincide el equipo responsable perderá el partido.

Amonestado. El jugador que sea amonestado deberá abandonar el terreno de juego durante dos minutos ESPERANDO la indicación del árbitro para ingresar a la cancha, lo cual lo hará por media cancha.

- A) Doble amonestación. Se expulsará al jugador que acumule dos tarjetas amarillas en el mismo partido y tendrá como castigo la suspensión del próximo encuentro. Podrá ingresar otro jugador del equipo después de 5 minutos de la segunda amarilla.
- B) Expulsado. Cuando a un jugador se le muestre la tarjeta roja directa, saldrá del encuentro expulsado y ya no podrá ser sustituido por otro jugador dejando a su equipo con inferioridad numérica.
 - 1.- Se expulsará al jugador que acumule dos tarjetas amarillas en el mismo encuentro (un partido de castigo)
 - 2.-Roja directa por juego brusco grave (mínimo dos partidos de suspensión)
 - 3.-Roja directa por insultar a un contrario (mínimo un partido de suspensión)
 - 4.-Roja directa por agredir físicamente a un contrario (mínimo cinco partidos de suspensión)
 - 5.-Roja directa por insultar a un árbitro (mínimo tres partidos de suspensión)
 - 6.-Roja directa por agredir físicamente a un árbitro (Mínimo un año de suspensión de los diferentes torneos).

* A consideración de la administración de la liga “Sí un jugador agrede verbal o físicamente al árbitro o al personal de coordinación, causará baja del torneo”.

* Los equipos que protagonicen una riña campal durante el juego o en las instalaciones quedarán fuera automáticamente del torneo.

* Por no cubrir la cuota de inscripción en el plazo estipulado, el equipo causará baja.

* Todos los equipos que sean aceptados en el torneo, contraen la obligación de jugarlo íntegramente.

Nota: Equipo que no cumpla con esta disposición ya no será aceptado en el siguiente torneo.