

Basalto fútbol Club 7

**REGLAS DE JUEGO
REGLAS DE ORGANIZACIÓN DE TORNEOS
REGLAS DE INSTALACIONES**



REGLAMENTO DE JUEGO FÚTBOL 7

1. TERRENO DE JUEGO

Dimensiones del Terreno de Juego

El Terreno de juego será un rectángulo de 45 metros por una anchura de 27 metros.

Modo de Marcado

El campo de juego se marcará, conforme al plano, con líneas visibles de un ancho no mayor de 12 centímetros; de las líneas que la limitan, las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de meta. El centro del campo estará visiblemente marcado por un punto central de 22cm, alrededor del cual se trazara una circunferencia de 5 metros de radio.

Superficie de Juego

Será de pasto sintético; El mismo que cumple con las especificaciones establecidas y acordadas por la Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido A. C.

El área Penal

En cada extremidad del terreno y a 5 metros de distancia de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, las cuales se extenderán por el interior del terreno en una longitud de 5 metros y se unirán en sus extremos por otra, paralela a la línea de meta. La superficie comprendida entre estas líneas y la de meta se llamará Área penal. Sobre la línea paralela a la portería a la distancia de 6 metros y en su centro se marcará de forma visible un punto de 18 cm, que será donde deberá situarse el balón para la ejecución del tiro penal.

El Área de Esquina

Con un radio de 0.6 metros, medido desde cada banderola de esquina, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno.

Las Porterías

En el centro de cada línea de meta se colocarán las porterías, que estarán formadas por dos postes verticales, equidistantes de las banderolas de esquina, separados 5 metros entre si (medida interior y unidos en su extremos por un travesaño horizontal cuyo borde inferior estará a 2.80 metros del suelo. La anchura del grueso de los postes y del travesaño no podrá exceder de 12 centímetros. .

Podrán ponerse redes enganchadas a los postes, al travesaño y al suelo por detrás de los marcos, debiendo estar bien sujetas y colocadas de manera que no estorben al guardameta.

2. BALÓN

Especificaciones

En su confección, no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores

El balón podrá ser del número 4 o 5.

La presión del inflado será de 8 a 10 libras.

Cambio de Balón

El balón no puede ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

Desperfecto

Si durante el transcurso del juego el balón sufriera algún desperfecto que impidiera seguir jugando, el árbitro suspenderá el partido y lo reanudará conforme a la Regla con un balón adecuado.

3. NÚMERO DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES

Equipos

El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por no más de 7 y no menos de 5 jugadores de los cuales uno jugará como guardameta.

Cédula de juego

Los jugadores que estén registrados y formen parte de uno de los equipos a jugar deberán anotarse en la cédula arbitral antes de ingresar a la cancha, proporcionando nombre con apellido y número de jugador (a).

Mínimo de Jugadores en la Cancha

Cuando el desarrollo del partido, un equipo 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, informando al organismo competente lo sucedido.

Sustituciones

Una vez iniciado el encuentro, el número de sustituciones será ilimitado, siempre que se realicen de formas reglamentarias. Los jugadores sustituidos pueden volver al juego cuantas veces se considere conveniente.

Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y sea efectuado durante una detención del juego.

Cuando un guardameta o cualquier otro jugador tengan que ser reemplazado por un sustituto deben observarse las condiciones siguientes:

- El sustituto no puede entrar al terreno del juego hasta que el jugador, al cual esta reemplazado, lo haya abandonado por su zona de banca, en el entendido que tanto el jugador que sale como el que entra no podrán jugar el balón hasta que el cambio sea concretado
- Deberá entrar en el terreno de juego por la línea de medio campo.
- Un sustituto queda sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea llamado o no para participar en el juego.
- La sustitución se completa cuando el relevo entra al terreno de juego, momento en el cual se convierte en jugador, mientras que el jugador reemplazado deja de serlo.

Sanción

El juego no será interrumpido por una infracción del párrafo de los jugadores infractores. Serán sancionados inmediatamente después de que el balón esté fuera de juego.

Por cualquier otra infracción a esta regla, el jugador infractor debe ser amonestado, y si el árbitro detuviese el juego para hacer la amonestación, debe ser reanudado por medio de un tiro libre indirecto que efectuará un jugador del equipo oponente al del infractor, desde el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que el juego fue detenido.

Sujeto a las condiciones predominantes impuestas en Regla 11.

4. EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Uniforme de los Jugadores

El equipo básico obligatorio de un jugador comprende los siguientes artículos separados entre sí (una playera con mangas, short, medias (calcetas) que deberán cubrir las espinilleras completamente, espinilleras y calzado multitaco o tenis debiendo todos los jugadores de campo portar los mismos colores idénticos en cada una de sus prendas.

Las espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias, estar hechas de un material apropiado (goma, poliuretano o sustancia similar) debiendo procurar un grado razonable de protección.

Uniforme del Portero

El Portero deberá usar suéter, playera, short o pantalón deportivo. El portero deberá emplear colores que lo distinga de los otros jugadores y del árbitro. Podrá emplear rodilleras, coderas, guantes y espinilleras, estas dos últimas son obligatorias, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores o para el mismo. Cualquier jugador que sustituya al portero podrá usar un suéter o playera sin número, a menos que fuera un portero designado con su propio número.

Objetos Peligrosos

Ningún jugador podrá portar objetos peligrosos para los demás jugadores o para el mismo. Si el árbitro juzga que lleva objetos peligrosos le pedirá que se los quite: No se permitirán férulas, espinilleras mecánicas fabricadas de materiales duros que contengan yeso o aplicaciones metálicas, pulseras de cualquier material, paliacates o Gorras. En algunos casos (bajo criterio del árbitro o auxiliar de arbitro) las aplicaciones metálicas podrán taparse con cinta adhesiva o maskintape.

Sanción y Reingreso al Juego

El árbitro excluirá del campo de juego a cualquier jugador que quebrante esta regla con la finalidad de que ponga en orden su equipo o alguna pieza faltante del mismo, se sancionará con amonestación y no podrá tomar parte del juego hasta que se retire los objetos peligrosos y el auxiliar se asegure de su cumplimiento

5. EL ÁRBITRO

La autoridad del árbitro.

Cada partido será controlado por uno o dos árbitros (dependiendo la fase del torneo), quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido, Uno de ellos será el Principal y el otro Auxiliar para el que han sido nombrados.

Poderes y deberes

- Hará cumplir las Reglas de Juego
- Controlará el partido en cooperación con su arbitro auxiliar, siempre que el caso lo requiera,

- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externo.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado
- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzga que un jugador está lesionado.
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. El jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, o su auxiliar quienes se cerciorarán de que la herida haya dejado de sangrar y no esté manchado su uniforme.
- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.
- Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometen infracciones merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego.
- Tomará medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego.
- Actuará conforme a las indicaciones de su auxiliar cuando éste se encuentre en funciones en relación con incidentes que no ha podido observar.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- Reanudará el juego tras una interrupción con una señal de voz o con el silbato.
- Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido

Decisiones del árbitro

Las decisiones del árbitro sobre hechos en relación con el juego son definitivas. El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte del auxiliar, siempre que no haya reanudado el juego o el partido haya finalizado.

6. AUXILIAR DE ARBITRO

Cuando sea posible que a un partido se sume un auxiliar de árbitro, este tendrá las siguientes:

Funciones

Son funciones específicas del Auxiliar de Árbitro.

- Llevará el control del tiempo efectivo de juego. ejercerá la función de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidentes o cualquier otra causa.
- Controlar las sustituciones de jugadores que a lo largo del partido puedan producirse de acuerdo con lo establecido.

- Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación al apartado anterior, puedan producirse.
- Dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto en las bancas, en el área técnica o en las gradas que pudieran tener consecuencias o reflejarse en el terreno de juego.
- Colaborar con el árbitro en la redacción del Acta de encuentro, cuidando que queden reseñadas cuantas incidencias se hayan observado.
- Llevar a cabo todas aquellas funciones que le pudieran ser encomendadas o delegadas por el árbitro y que no sean de su exclusiva competencia.

7. DURACIÓN DEL PARTIDO

Periodo de Juego

La duración de un partido de Fútbol Siete comprenderá dos tiempos de 22 minutos cada uno, quedará entendido:

- El tiempo controlado por el árbitro es a tiempo corrido con su propio cronómetro. Solo el árbitro estará facultado para detener el tiempo por la circunstancia que él crea conveniente.
- El reloj solamente contará cuando el balón este en juego y exista tiempo de cada período.
- Que la duración de cada período deberá ser prolongada a fin de permitir la ejecución de un tiro de castigo de un tiro penal.
- El descanso entre los dos tiempos no podrá exceder de cinco minutos a menos que lo autorice el árbitro.

8. EL INICIO

Saque Inicial de Juego

El juego comenzará con un saque inicial, al iniciarse cada tiempo del partido y después de cada anotación. Este saque será desde la marca central de la media cancha.

- La elección de la mitad del terreno de juego que defenderá y del saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El bando favorecido por la suerte tendrá el derecho de escoger en que lado empieza a jugar y el equipo contrario hará o ejecutará el saque.
- El balón deberá estar colocado en el centro del terreno de juego.
- Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo y los del bando contrario, a aquél que efectúa el saque de salida, no podrán acercarse a menos de 5 metros del balón antes de que el saque haya sido ejecutado.
- A una señal del árbitro, el Balón deberá ser jugado en cualquier dirección con un movimiento visible.
- El jugador que ejecuta el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que este haya sido jugado o tocado por otro jugador.
- Es válido un gol directamente de un saque inicial.

Saque de Salida Después de una Anotación

El juego se reanuda de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida, un jugador del bando contrario al que le fue marcado el tanto.

Saque de Salida en cada Tiempo

El saque de salida lo efectuará un jugador del bando contrario que hizo el saque de comienzo.

Sanción

- En caso de infracción de esta regla, se repetirá el saque de salida.
- El jugador tendrá 5 segundos para ejecutar el saque de Salida.
- Excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador, se concederá al bando adversario un tiro libre indirecto en el sitio en que cometió la falta, sujeta a las condiciones predominantes impuestas por la regla 11.

Después de las interrupciones temporales. (Balón a Tierra)

- Para reanudar el partido después de una interrupción temporal del juego provocada por una causa no indicada en alguna de las reglas, siempre que el balón no haya traspasado una línea de banda o de metas inmediatamente antes de la interrupción, en ese momento, el árbitro dejará caer el balón a tierra en el área de meta, en cuyo caso el esférico deberá ser botado sobre la parte de la línea de meta que se encuentra paralela a la línea de meta. En el punto más cercano al sitio donde se encontraba cuando el partido fue detenido.
- Se considerará en juego desde el momento en el que el balón haya tocado el suelo. Si el balón puesto en juego por el árbitro traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el árbitro dará nuevamente el balón a tierra. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que este haya tocado el suelo. Si esta última disposición no fuese respetada, el árbitro repetirá el balón a tierra.

EL SAQUE DE BANDA, SAQUE DE GUARDAMETA Y SAQUE DE ESQUINA

Saque de Banda

- El saque de banda es una forma de reanudar el juego.
- No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.
- Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de banda ya sea por tierra o por aire, será puesto nuevamente en juego lanzándola al campo en cualquier dirección, desde el punto por el que franqueo la línea, por un jugador del equipo contrario del que tocó el balón el último lugar.
- El jugador que efectúa el Saque de Banda deberá colocarse con los dos pies fuera del terreno de juego detrás de la línea de banda, realizando el saque pasando el balón con ambas manos desde atrás de cabeza hacia el interior del terreno de juego, con las dos piernas juntas o con una delante de la otra pero pisando ambas el terreno de juego al momento de realizar el saque.
- Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 5 metros del lugar en que se ejecuta.
- El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego
- No podrá ser vuelto a jugar por el jugador que hizo el saque hasta que otro jugador lo haya tocado o jugado.
- El portero, no puede tocar el balón con las manos después de un saque de banda de su equipo.
- El jugador tendrá 5 segundos para ejecutar el saque de banda.

Sanción

- Si el saque de banda no ha sido llevado a cabo regularmente, será efectuado de nuevo por un jugador del equipo contrario.
- Si el jugador que hizo el saque vuelve a jugar el balón antes de que este haya sido tocado o jugado por otro, se concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, en el sitio en el que se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla 11.

Saque de Guardameta

- Cuando el balón cruce completamente la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire habiendo sido jugado en último termino por un jugador del equipo atacante, será concedido un saque de guardameta al equipo defensor.
- El saque de guardameta deberá ser ejecutado por el portero con los pies obligadamente en cualquier parte del área penal. El balón estará en juego al salir del área penal, si no sucediera se repetirá el saque.
- El tiempo máximo para el cobro del saque de guardameta será de 5 segundos, en caso de exceder este tiempo, se concederá al equipo contrario un tiro libre indirecto en el punto de doble penal.
- No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de guardameta.
- Los jugadores del equipo contrario, al portero que va a ejecutar el saque de guardameta, deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón haya sido lanzado más allá de esta área.

Saque de Esquina

- Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugado en última instancia por un jugador del equipo defensor, se concederá un saque de esquina.
- El saque de esquina será lanzado por un jugador del equipo atacante; todo el balón debe ser colocado en el interior del cuarto de círculo correspondiente a la esquina más cercana al sitio por donde salió el balón y, es de este lugar donde será lanzado el balón.
- Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina.
- Los jugadores del equipo contrario al que se ejecuta un saque de esquina no podrán colocarse a una distancia menor de 5 metros del balón antes de que se ponga en juego, es decir, en el momento en el que el balón sea pateado y se pone en movimiento visible y el jugador que ha hecho el saque no podrá jugar de nuevo el balón sino después de que este haya sido tocado o jugado por otro jugador.

Sanción

- Si el jugador que lanza el tiro juega el balón por segunda vez antes de que hubiera sido tocado o jugado por otro jugador el árbitro concederá al equipo contrario un tiro libre indirecto que se ejecutará desde el lugar donde se cometiera la infracción, sujeto a las condiciones predominantes en la Regla 11.
- Por cualquier otra infracción se repetirá el saque.
- El tiempo máximo para la ejecución será de 5 segundos, en caso contrario el balón pasará a posesión del equipo contrario debiéndose poner en juego con saque de guardameta.

9. EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

Balón de Juego.

El balón está en juego una vez que se realiza el saque inicial o se reinicia el juego, incluso en los casos siguientes:

- Si vuelve al juego de rebote del travesaño o de los postes de los marcos.
- Si vuelve al juego después de haber tocado al árbitro.
- Mientras que no se adopte una decisión sobre la supuesta infracción de las reglas del juego.

Balón fuera de Juego.

Se considera el balón fuera de juego, ya sea por anotación, lesiones o cualquiera de los siguientes casos:

- Cuando ha traspasado completamente una línea de banda de meta, ya sea por tierra o por aire.
- Cuando el juego ha sido detenido por el árbitro.
- Cuando el balón estalle o se desinflen. En este caso los árbitros darán un balón a tierra en el sitio donde estallo o se desinfla, a excepción de saques iniciales, del portero, de esquina, tiro libre o tiro de penal, en cuyo caso se reanudarán conforme a la regla correspondiente.

10. EL GOL MARCADO

Tanto concedido (Gol)

Salvo las excepciones previstas en estas reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero, sin que haya sido llevado, lanzado o intencionalmente golpeado con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante.

Tanto no concedido (no gol)

- Saque lateral, a menos que el balón en su trayectoria toque o sea tocado por otro jugador incluso el portero. (saque de banda).
- Cobro de falta que fue sancionada en el área penal propia y el guardameta al reanudar ingrese el balón a su propia portería.
- Saque de meta sin que ningún jugador ni el portero contrario toque el balón.

Equipo Ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de tantos (goles) ganará el partido. Si no se hubiese marcado ningún tanto o si ambos han logrado igual número de ellos, el partido se considera empatado. De acuerdo al reglamento de Competencia de liguilla de cada Liga, categoría y rama podrán ejecutarse tiros de castigo (penal) para definir un ganador.

Reglamentos de competencia de liguilla.

Para cada liguilla o fase de eliminación directa con los equipos clasificados después de un torneo regular, se acordará entre los equipos el "Reglamento de competencia de liguilla" en el que podrán definirse las reglas específicas de la liguilla en particular a disputarse. En todo caso el sistema sugerido para definir el método de desempate es el de serie de tiros desde el punto penal.

11. TIROS LIBRES

Los tiros libres se clasifican en 2 categorías:

- El tiro libre directo (del cual se puede ganar directamente un tanto en contra del equipo que se cometió la falta) CONTABILIZARAN PARA ACUMULACION DE FALTAS.
- El tiro libre indirecto (del que no puede lograrse validamente un tanto sino cuando el balón antes de traspasar la meta, haya sido jugado o tocado por un jugador distinto de aquel que efectuó el tiro). NO CONTABILIZARAN PARA ACUMULACION DE FALTAS.

PROCEDIMIENTO

- El balón deberá ser colocado en el lugar donde se cometió la infracción.
- Estará en juego cuando sea jugado y tenga un movimiento visible
- El ejecutor no podrá volver a tocar el Balón, hasta que haya sido jugado o tocado por otro jugador, en su caso se reanudará con un tiro libre Indirecto en el lugar donde se cometió la infracción
- Cuando un Guardameta lanza un tiro libre directo desde el interior de su propia área penal, todos los jugadores del equipo contrario deberán quedarse fuera del área penal hasta que el balón haya sido lanzado fuera del área.
- El balón estará en juego inmediatamente después de haber sido lanzado más allá del área penal. Si el balón no es tirado directamente a juego más allá del área penal, el tiro deberá ser repetido.
- TODO TIRO LIBRE DIRECTO E INDIRECTO, CONCEDIDO AL EQUIPO DEFENSOR DENTRO DE SU PROPIA AREA PENAL SERA REANUDADO CON SAQUE DE GUARDAMETA

12. FALTAS E INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

Tiro Libre Directo

Se concederá un Tiro Libre de equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temerario o con el uso de una fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario
- Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
- Saltar sobre un adversario
- Cargar contra un adversario
- Golpear o intentar golpear a un adversario
- Empujar a un adversario.
- Hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón

Así mismo se concederá un Tiro libre al equipo adversario si se comete una de las siguientes infracciones:

- Sujetar a un adversario
- Escupir a un adversario

- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

Tiro Penal

Se concederá a un tiro penal si un jugador comete una de las diez infracciones mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posesión del balón y siempre que este en juego.

Tiro Libre Indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto en el punto de doble penal al equipo adversario si un guardameta comete una de la siguientes cuatro infracciones dentro de su propia área penal:

- Tarda más de 5 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 ADVERSARIO 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.
- Juega el Balón fuera de su Área Penal y lo ingresa para tomarlo con las manos

Sanción

Si se comete cualquiera de estas infracciones se otorgará un tiro libre indirecto en el punto de doble penal del equipo infractor.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión del árbitro:

- Juega de forma peligrosa
- Obstaculiza el avance de un adversario
- Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la regla 12, o si el juego es interrumpido para amonestarlo o expulsarlo.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Sanciones Disciplinarias

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, sustitutos o jugadores sustituidos:

El árbitro tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias, a partir del momento en que entra en el terreno de juego y hasta que lo abandona después del silbatazo final.

Infracciones Sancionables con una Amonestación

Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes cinco infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva
- Desaprobar con palabras o acciones
- Infringir persistentemente las Reglas de Juego
- Retardar la reanudación del juego
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, saque de banda o tiro libre

Infracciones Sancionables con una Expulsión

Un jugador sustituto o sustituido será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes siete infracciones:

- Ser culpable del juego brusco grave.
 - Ser culpable de conducta violenta.
 - Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
 - Impedir con mano intencionada un gol o malograr a una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
 - Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal.
 - Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
- Recibir una segunda amonestación en el tiempo del partido.

El jugador sustituto podrá ingresar después de 5 minutos de que el sustituido ha recibido la tarjeta roja, el cual deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.

13. EL TIRO PENAL

Tiro Penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las 10 infracciones que indica la regla 12 que se sanciona con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón este en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los periodos del tiempo suplementario.

Posición del balón y los jugadores:

El balón:

Se colocará en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal:

- Deberá ser debidamente identificado.
- Deberá patear el balón directo hacia la portería.

El guardameta defensor:

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón este en juego.

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

- En el terreno de juego
- Fuera del área penal
- Detrás del balón.
- A un mínimo de 7 mts. Del punto penal.

El Árbitro

- No dará la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentran ubicados en una posición conforme a la regla.
- Decidirá cuando se consuma un tiro penal

Procedimiento

- El ejecutor del tiro penal jugará el balón hacia delante, con el pie, directo hacia la portería.
- No podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en el que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal o cuando el periodo de juego sea prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario con objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro penal, se concederá si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- El balón toca uno o ambos postes o el travesaño o al guardameta.

Contravenciones/ sanciones

Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro penal antes de que el balón este en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

El ejecutor del tiro infringe las reglas de juego

- El árbitro permitirá que continúe la jugada
- Si el balón entra en la meta se repetirá el tiro
- Si el balón no entra en la meta el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar donde se cometió la infracción.

El guardameta infringe las reglas de juego:

- El árbitro permitirá que continúe la jugada
- Si el balón entra en la meta se concederá un gol
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

Un compañero del ejecutor del tiro infringe las reglas de juego:

- El arbitro permitirá que continúe la jugada
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar donde se cometió la infracción.

Un compañero del guardameta infringe las reglas de juego.

- El arbitro permitirá que continúe la jugada
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las reglas de juego:

- Se repetirá el tiro

Si después de que se haya lanzado un tiro penal:

El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que el esférico haya tocado a otro jugador.

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzara desde el lugar donde se cometió la infracción.

El ejecutor toca intencionalmente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzara desde el lugar donde se cometió la infracción.

El balón toca cualquier otro objeto en el momento en el que se mueve hacia delante:

- Se repetirá el tiro.

El balón rebota hacia el terreno de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- El arbitro detendrá el juego
- El juego se reanudará con balón a tierra que se lanzara desde el lugar donde toco el objeto.

TIROS DESDE EL PUNTO PENAL PARA DECIDIR UN GANADOR

La ejecución de los tiros para decidir un ganador en caso de empate, siempre y cuando el reglamento de competencia así lo exija.

Procedimiento:

- El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzaran los penales.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer tiro o si lo recibe.
- El árbitro anotará todos los tiros lanzados.

- Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará 3 tiros penales.
- Los tiros penales deberán ejecutarse alternadamente.
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus 3 tiros penales, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aún completando sus 3 tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.
- Si ambos equipos han ejecutado sus 3 tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro, tras lanzar el mismo número de tiros.
- Un guardameta que sufra una lesión durante la ejecución de los tiros y no pueda seguir jugando como tal, podrá ser sustituido por un suplente designado.
- Todos los jugadores de un equipo están autorizados para lanzar los tiros penales, incluyendo aquellos que se encuentren en la banca al término del partido; a excepción de los jugadores que hayan sido expulsados.
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que un jugador pueda lanzar un segundo tiro penal.
- Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.
- Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en el terreno de juego cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal.
- Todos los jugadores, excepto el jugador que lanzará el penal y los dos guardametas deberán permanecer atrás de la línea de media cancha.
- El guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros, detrás de la línea que se extiende paralela a 12 metros de la línea de meta.

14. TIRO PENAL POR FALTAS ACUMULADAS

Tiro penal por faltas acumulativas

UN EQUIPO SERÁ SANCIONADO CON UN TIRO PENAL POR CADA 6 FALTAS ACUMULATIVAS, EN EL TRANCURSO DEL ENCUENTRO.

Serán consideradas como faltas acumulativas, solo las 10 faltas enlistadas en la Regla 12 sancionables con tiro libre directo a excepción del penal.

Ambos equipos deberán permanecer a la altura de Doble penal, atrás del balón y a no menos de 7 metros del mismo.

PROCEDIMIENTO:

- El guardameta deberá colocar ambos pies sobre la línea de gol hasta que el ejecutor haga contacto con el balón.
- Si el balón una vez lanzado desde la línea de doble penal toca cualquiera de los postes de la portería rebotando al terreno de juego, este podrá ser jugado en primera instancia por cualquier jugador excepto por el que lo ejecutó.
- En caso de que así sea, será cobrado un tiro libre indirecto en su contra en el punto donde toco por segunda vez el balón.

REGLAMENTO DE LA ORGANIZACIÓN DE LOS TORNEOS

1. El sistema de competencia varía según el número de equipos:

4-6 EQUIPOS: Se seguirá el “sistema de puntos”, jugándose a 2 vueltas en sistema Round Robín (todos contra todos). Clasificarán los 4 equipos mejor posicionados en la tabla general y la semifinal se disputará entre el 1ero y cuarto lugar y el tercer y segundo lugar.

7-8 EQUIPOS: Se seguirá el “sistema de puntos”, jugándose una fase regular en una sola vuelta en sistema Round Robín (todos contra todos). Los 4 equipos mejor posicionados en la tabla al término de esta fase regular jugarán la liguilla en formato Round Robín a una vuelta o dos, según se haya acordado en la junta previa al inicio de la liguilla.

9-10 EQUIPOS: Se seguirá el “sistema de puntos”, jugándose una fase regular una sola vuelta en sistema Round Robín (todos contra todos). Los 4 equipos mejor posicionados en la tabla al término de esta fase regular jugarán la liguilla en formato Round Robín a una vuelta o dos, según se haya acordado en la junta previa al inicio de la liguilla, y los ganadores pasan a la final.

11-16 EQUIPOS: Se seguirá el “sistema de puntos”, jugándose una fase regular que consistirá en ida una sola vuelta en sistema Round Robín (todos contra todos). Los 8 equipos mejor posicionados jugarán 4tos de final a una o dos vueltas, según se haya acordado en la junta previa al inicio de la liguilla, los ganadores jugarán semifinales y los ganadores resultantes jugarán la final.

2. La ubicación de los equipos en la Tabla de posiciones estará sujeta a las siguientes normas:

Por cada juego ganado se obtendrán TRES puntos.

Por cada juego empatado se obtendrá UN punto.

Por cada juego perdido no se obtendrá NINGUN punto.

3. El orden de los equipos de la Tabla de Posiciones dependerá de los puntos obtenidos por cada uno de los equipos. En caso de empate en el número de puntos, quedará mejor posicionados aquel equipo con mejor diferencia de goles (goles a favor menos goles en contra), en caso de persistir el empate, el equipo mejor posicionado se determinará en marcador global de los partidos jugados entre los equipos empatados durante la temporada regular. En caso de persistir el empate, la mejor posición se definirá con el equipo que haya tenido menos faltas y/o amonestaciones durante la temporada regular.

4. Antes de ingresar a la cancha se deberá cubrir por completo el pago del arbitraje, de lo contrario se perderá el juego con un marcador de 3-0. Después de cada juego, cada equipo deberá recoger sus registros en la entrada de la cancha. En todos los partidos los 7 jugadores que inician deberán entregar al árbitro sus 7 registros o en su defecto una autorización escrita y sellada de la administración, solo en caso excepcional no mayor a una vez. Los jugadores en banca deberán 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 de juego.

5. Permanencia en el campo: Solos los 7 jugadores de cada equipo deberán permanecer dentro del terreno de juego. Los entrenadores deberán permanecer en la contracancha, pero nunca podrán entrar sin previa autorización del árbitro. Una vez que termine el primer tiempo queda prohibido que entren personas ajenas al terreno de juego.

6. Área de suplentes: El pasillo lateral que está a nivel de cancha es para uso exclusivo de los entrenadores o personal de ayuda y para los jugadores que están en espera de sustitución. Las bancas son para uso exclusivo de los suplentes del partido en turno.

7. Partidos pendientes: Se presenta cuando un equipo avisa a través del grupo oficial de WhatsApp de la liga antes de las 20 hrs. del día domingo previo a la jornada por jugarse, que no podrá asistir al encuentro que se le programe. El encuentro quedará pendiente y no habrá sanción.

8. Partidos perdidos por default: Se origina cuando un equipo no da aviso oportuno (antes de las 20hrs del día domingo previo a la jornada por jugarse) de que no asistirá. El día del partido si un equipo no se presenta en el horario programado a su encuentro este lo perderá con un marcador de 3-0 a favor del equipo que si se presentó. Los goles por default no se acumulan para efectos de campeón de goleo.

Para continuar con la programación de los partidos subsecuentes del equipo que perdió por default este deberá cubrir con la totalidad del arbitraje del encuentro que no se presentó. Por respeto a los demás equipos, el equipo que acumule la combinación de 3 default será dado de baja del torneo.

9. Insultos verbales: Los entrenadores, las porras y el equipo en general deberán de abstenerse de expresar insultos, groserías, agravios o burlas que causen desprestigio y/o daño moral a los dirigentes, jugadores, directivos, arbitro o porras contrarias. El público y jugadores no uniformado deberán permanecer en la grada/ talud de piedra para facilitar el movimiento de jugadores al entrar y salir de la cancha.

10. Ausencia de Arbitro: Cuando por cualquier causa no se presente el arbitro designado al partido a disputarse, la administración de BFC7 propondrá a los capitanes que algún voluntario presente haga la función de arbitro suplente, los capitanes decidirán si quieren que el partido se lleve a cabo en esas condiciones o que se re-programe para una fecha posterior.

11. Mesas de controversias y disciplina: Las mesas de controversias o de sanciones disciplinarias tendrán la función de decidir cualquier controversia que surja entre los equipos en una liga, ente los equipos y la administración y cualquier sanción disciplinaria que deba aplicarse por incumplimiento de este reglamento.

Las mesas estarán conformadas por un representante del cuerpo arbitral, un representante de BFC7 y un representante de los equipos de la liga involucrada en la controversia o sanción.

Los equipos que se encuentren inscritos a una liga, durante la primer junta de liga designarán de entre los capitanes presentes al representante y suplente de mesa de controversia o disciplinaria.

En caso de ser necesaria una mesa de controversia o disciplinaria, la administración de BFC7 instalará la mesa lo antes posible convocando a un representante del cuerpo arbitral, y al representante de mesa designado por los equipos de la liga correspondiente.

Si el equipo del representante de mesa estuviese involucrado en la controversia o sanción disciplinaria será entonces su suplente quien participe en la mesa y de ocurrir lo mismo con el suplente, se invitará a participar en representación de los equipos a cualquiera de los capitanes de los otros equipos de la misma liga que sean ajenos a la controversia.

12. Los roles de juego se distribuirán de acuerdo al número de equipos que estén participando en el vigente torneo y no se dará preferencia a ningún equipo. Los roles son seleccionados de manera aleatoria.

REGLAMENTOS DE INSTALACIONES

1. Se le puede dar acceso a mascotas a nuestras instalaciones, con excepción de las razas como: Pitbull, Bull terrier, Akita Inu, American Staffordshire, Boxer, etc. Las mascotas deben de estar siempre controladas con correas y bajo el cuidado y responsabilidad de sus dueños o encargados. También queda prohibido entrar con alimentos y bebidas alcohólicas.

2. Basalto Futbol Club 7 no se hace responsable por el robo o extravió dentro de las instalaciones de bienes (autos, motos, celulares, joyería, etc) de jugadores, asistentes, directivos o porra de los equipos.

3. De igual manera, tampoco se hace responsable de alguna lesión o daño físico dentro de las instalaciones de jugadores, asistentes, directivos o porra de los equipos.

4. Horario: El horario de los partidos se ajustará según las necesidades de cada liga, sin embargo el horario de cierre de las instalaciones siempre será 30 minutos después del último partido.

5. Zona de Acceso restringido (VIP): En la zona de acceso restringido solo podrán permanecer el personal autorizado por BFC7 como puede ser el cronómetro, el administrador, los árbitros y cualquier otro que el administrador autorice.

6. Acceso a niños a la cancha entre partidos: El acceso a los niños a la cancha en los recesos entre partidos será una decisión discrecional del personal de BFC7 que se encuentre a cargo de la zona de acceso restringido y siempre y cuando no obstaculice el desarrollo de la programación de partidos y que existan las condiciones de seguridad para que los niños puedan jugar. El acceso a los niños a la cancha será siempre bajo la responsabilidad de sus padres o tutores, eximiendo de cualquier responsabilidad a BFC7.

7. Fumar en el campo: Queda estrictamente prohibido fumar dentro de la cancha.

8. Recogebalones: BFC7 hará lo posible para que haya un recogebalones disponible durante los partidos, el costo del servicio será de 15 pesos por equipo por partido. Los capitanes decidirán si requieren el servicio de recoja balones, si deciden adquirir el servicio se obligaran ha hacer el pago correspondiente a la administración antes del inicio del partido.

Si los capitanes no decidieran utilizar el servicio de recogebalones o este no estuviese disponible, la responsabilidad de recoger los balones y regresarlos a la cancha seria de los equipos.

Cuando se vuele un balón de la cancha, la persona que lo recoja deberá entregarlo a la responsable de la zona de acceso restringido (VIP) para que sea esta la que lo devuelva a la cancha para no interrumpir el juego.

Queda prohibido devolver balones a la cancha avetándolos desde afuera sobre la red perimetral.