

REGLAS DE JUEGO 2012-2013 FUTBOL 7
COMISION NACIONAL DE ARBITRAJE DE LA FNFR y F7.
FUT7 MÉRIDA CORONA CENTER

I N D I C E

- Regla 1. El terreno de juego.
- Regla 2. El balón.
- Regla 3. Jugadores y Sustitutos.
- Regla 4. Equipamiento de los jugadores.
- Regla 5. Árbitros
- Regla 6. Saque de Banda, Meta, y de Esquina.
- Regla 7. Duración del partido.
- Regla 8. Inicio de Juego.
- Regla 9. Balón en juego o fuera de juego.
- Regla 10. Gol marcado.
- Regla 11. Tiro libre directo.
- Regla 12. Faltas e incorrecciones.
- Reglas 13. Tiro penal.
- Regla 14. Tiro de Doble Penal.

ANEXOS

- Señalamientos Oficiales de Fut7 Mérida Corona Center.
- Sistema de Competencia
- Tabulador de Sanciones

REGLA 1.- EL TERRENO DE JUEGO.

Dimensiones.

La Cancha de juego oficial es de 68 a 50 metros de largo por 45 a 30 metros de ancho.

Superficie de Juego.

Será de pasto natural o sintético; en caso de ser sintético, deberá cumplir con las especificaciones establecidas y acordadas por la Federación Nacional de Fútbol Rápido y Fútbol Siete A. C.

Marcación del terreno de juego:

- El terreno de juego se marcará con líneas visibles en color contrastante con el pasto.
- Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.
- Estas serán de 10 cm de anchura máxima.

Línea Media:

Una línea media dividirá el terreno de juego en dos mitades iguales.

Punto central:

Un punto central de 23 cm. De diámetro marcará el centro del terreno de juego.

Círculo Central:

Tomando como eje el punto central se trazará un círculo de 5 metros de radio.

Línea de Gol:

Es aquella línea que se encuentra entre los postes y el travesaño de la portería y paralela a la línea de media del terreno de juego.

Área de esquina:

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

Área penal:

Se trazaran 2 líneas perpendiculares a la línea de meta a 7 metros de distancia de cada poste de las porterías las cuales extenderán por el interior del terreno en una longitud de 8 metros y se unirán en sus extremos por otra paralela a la línea de meta.

El punto penal se marcará a una distancia de 8 metros del centro de la línea de gol.

Punto de tiro de doble penal.

Se marcará a una distancia de 13 metros de centro de la línea de gol. Tendrá una circunferencia de 22 cms.

Las porterías.

Cada portería está formada por dos postes verticales, con una separación de 5 mts. (Medida interior) y unidos en sus extremos por un travesaño horizontal a 2.20 mts del alto. (Medida desde la parte inferior del travesaño al suelo). La anchura del grueso de los postes y del travesaño 10 cm. De ancho. La red estará enganchada a los postes, al travesaño y al suelo por detrás de la meta. La profundidad de las redes será de 1.50 m. Se colocará una línea de gol entre los postes y el travesaño en cada portería.

Bancas:

Las bancas de los equipos deben de estar separadas, así como también deberán estar protegidas de los espectadores.

El Cronometro y Tablero de Anotación.

El cronometro señala de forma regresiva el tiempo de cada periodo. El cronometro es claramente visible para ambas bancas, cajas de castigo y árbitros, siempre y cuando no interfiera u obstruya el terreno de juego. En caso de que el tiempo que queda este en duda, la autoridad del árbitro prevalecerá en relación con el tiempo indicado por el cronómetro.

REGLA 2.- EL BALON.

El balón:

- Sera esférico.
- Sera de cuero poliuretano o de otro material adecuado.
- Tendrá una circunferencia de 62 a 65 cm.
- Tendrá un peso aproximado de 325 a 345 gramos al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente 8 a 10 lb. (Balón # 4)
- Sera aprobado por la FNFR, A. C.

Cambio de balón:

Si el balón explota o se daña estando en juego: Se interrumpirá el juego.

El juego se reanudara con un balón a tierra, en el lugar donde se daño el anterior.

Si el balón explota o se daña no estando en juego:

Se reanudara conforme a las reglas.

El balón no podrá ser cambiado sin la autorización del árbitro.

REGLA 3.- JUGADORES Y SUSTITUTOS.

Jugadores

- Un partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por 7 jugadores de los cuales uno es el guardameta.
- Para poder iniciar el juego cada equipo deberá contar con 5 jugadores dentro del terreno de juego como mínimo; de los cuales uno es el guardameta.
- En caso de que la plantilla de jugadores no esté completa tendrán toda la duración del partido para completarse.
- Jugador que acumule 5 faltas durante el partido, será expulsado de dicho encuentro.

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.
- No podrán permanecer en las bancas jugadores vestidos de civil.

Capitán del equipo:

- Un capitán deberá de ser elegido por cada equipo de entre los jugadores quien llevara un brazalete en el brazo identificándolo como tal. (Obligatorio)
- El capitán tendrá el privilegio de dirigirse al árbitro en forma respetuosa en cuanto a cuestiones administrativas o aclaraciones de las mismas.
- Cada equipo deberá nombrar a un sub capitán en caso de ausencia del titular.

Sustituciones durante el juego:

- Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles, aun estando el balón en juego.
- Un jugador que ha sido remplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.

- Un jugador que sale de la superficie de juego deberá encontrarse fuera del terreno de juego que le corresponde su respectiva banca.
- El jugador que entra a la superficie de juego deberá de encontrarse en su banca que le corresponde a su respectiva banca.

La sustitución se completa cuando el jugador sustituto entra en la superficie de juego momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza se convierte en sustituido.

Sustitución del Guardameta:

- El guardameta podrá ser sustituido por cualquier compañero, siempre y cuando el balón no esté en juego.

Sustituciones incorrectas:

- Tener demasiados jugadores en el terreno.
- Jugar sin guardameta.
- Cualquier jugador que ingrese al terreno de juego sin estar previamente registrado por los árbitros.

Sanción:

- Si un equipo comete una sustitución incorrecta, además de la sanción disciplinaria, se le sancionara con un tiro libre indirecto en su contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la suspensión.

Mínimo de Jugadores en la Cancha

Cuando el desarrollo del partido, un equipo, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedara con 4 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido, perdiendo el equipo infractor por default con un marcador de 5-0 en contra.

REGLA 4.- EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Equipamiento básico obligatorio:

- Camiseta con mangas, numero visible en la parte posterior.
- Short deportivo.
- Calcetas que cubra totalmente la pantorrilla.
- Espinilleras.
- Zapato tenis.

Un jugador que pierde el zapato durante el juego podrá continuar con la acción de juego no permitiéndole así participar en una segunda acción.

Espinilleras:

- Deberán ser cubiertas por las calcetas.
- Deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar).
- Deberán ser de un grado razonable de protección.

Guardameta:

- Vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, el guardameta contrario y los árbitros.
- Guantes y protectores de la cabeza (uso opcional).
- Espinilleras (obligatorias).
- En cualquier sustitución del guardameta, ya sea por lesión o no, el sustituto puede ingresar sin número en la playera.

Equipo Peligroso:

- Los jugadores no utilizaran ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores incluyendo cualquier tipo de joyas o accesorios (lentes, anillos, aretes, piercing, gorras de cualquier tipo, paliacate, pulseras de cualquier tipo, etc.).

Infracción:

- Cualquier infracción a esta regla, el jugador deberá abandonar el terreno de juego para ajustar su equipamiento y no regresara sin primero consultarlo con el árbitro asistente, quien deberá autorizar que el equipamiento del jugador este en orden.

REGLA 5.- ARBITROS.

Los árbitros:

El juego será dirigido por un sistema de 2 árbitros. Estarán dentro del terreno de juego y se les llamara árbitros, uno de estos será el principal y será quien tome las decisiones definitivas en caso de controversia, además será el responsable del informe arbitral, los árbitros tendrán toda la autoridad que les otorga este reglamento. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, empezaran al ingresar a las instalaciones, antes, durante y después del juego.

Facultades de los Árbitros:

Su facultad se extenderá a sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego y cuando el balón este fuera de juego, sus decisiones de hecho en relación con el juego deberán ser definitivas en tanto se refiera al resultado de juego.

Deberes:

- Hará cumplir las Reglas de Juego.
- Controlará el partido en cooperación con el árbitro asistente.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla dos.
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4.
- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón este fuera de juego si juzga que un jugador esta levemente lesionado.
- 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.
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego.
- Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete 2 o más faltas simultaneas.
- Señalara el reinicio del juego después de toda interrupción con el silbato o con la voz.
- El árbitro realizara un reporte del juego que incluye información de cualquier sanción disciplinaria tomada contra los jugadores y/o técnicos del equipo y cualquier otro incidente que ocurrió antes, durante, o después del juego siempre y cuando le conste al árbitro o a los otros oficiales de juego.

Poderes:

- Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas de juego, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores o por algún otro motivo. En tales casos hará llegar un informe al organismo competente y en caso determinado, por los reglamentos de la FNFR, A. C.
- Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta que es incorrecta o si lo juzga necesario, siempre que no hayan reanudado el juego.

Uniforme de los árbitros:

El uniforme de los árbitros consta de playera que los distinga de los jugadores de ambos equipos y de los porteros, short negro, medias negras que pueden llevar vivos contrastantes a la playera y zapatos tenis de color negro.

REGLA 6.- REANUDACIONES.

- La “reanudación” es la manera de empezar el juego después de un paro que no es el saque de inicio.
- La reanudación se hace ya sea con un balón a tierra, un tiro libre, o un saque de mano hecho por el guardameta, saque de banda y saque de esquina de la forma definida en estas reglas.
- El árbitro señala la reanudación el jugador tiene cinco (5) segundos para jugar el balón.
- El jugador no puede tocar el balón una segunda vez hasta que haya sido tocado por otro jugador exceptuando cuando hay balón a tierra.
- El balón no se considera en juego hasta que haga un movimiento visible y se haya hecho con el pie (a excepción del saque de guardameta)

SAQUE DE BANDA

- Cuando el balón haya traspasado la línea de banda.

Procedimiento:

- El balón se colocara donde abandono el terreno de juego sin tocar y detrás de la línea de banda.
- El ejecutor del saque lo realizara con el pie y no podrá volver a jugar el balón hasta que sea tocado por otro jugador.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de cinco metros del balón hasta que esté en juego.
- El balón estar en juego cuando sea tocado por el jugador y entre al terreno de juego.
- **No será válido un gol anotado del saque de banda.**
- Después de un saque de banda el portero no podrá jugar con la mano, si un compañero de equipo realiza el saque.

SAQUE DE GUARDAMETA

- Cuando el balón haya traspasado la línea de meta entre los puntos de esquina.
- Que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador atacante.
- Cuando se haya marcado cualquier tipo de infracción cometida por el equipo adversario (atacante) en el área penal.

Procedimiento:

- El balón será lanzado de manos por el guardameta defensor desde cualquier área penal.
- El balón estará en juego una vez que haya salido del área penal.
- El guardameta no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya sido tocado por otro jugador.
- No será válido un gol directo desde el saque de guardameta, en caso de cometer esta infracción se otorgara la posición del balón al equipo contrario mediante un saque de guardameta.

SAQUE DE ESQUINA

- Cuando el balón haya traspasado la línea de meta, excluida de la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire.
- Que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador defensivo.

Procedimiento:

1. El balón se coloca en el área de esquina más cercana al sitio por donde salió el balón.
2. Los adversarios deberán de estar como mínimo a 5 mts. del balón hasta que esté en juego.
3. El balón será puesto por un jugador del equipo atacante.
4. El balón estará en juego desde que sea tocado y haga un movimiento visible.
5. El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.
6. Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina.

TIROS LIBRES

- El balón debe de estar inmóvil.
- El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado por otro jugador.
- Todos los adversarios deberán estar por lo mínimo a 7 metros de distancia del
- El ejecutor tendrá 5 segundos para reanudar.
- Ningún jugador del equipo que cobra el tiro libre podrá colocarse en la barrera.
- Se concederá un gol si el balón se introduce directamente de un tiro libre directo a la portería. De un tiro libre indirecto no se concederá un gol.
- El balón se considera en juego al momento que sea tocado con el pie por un atacante y el balón haga un movimiento visible.
- Para la instancia de expulsión el árbitro silbará la reanudación de juego hasta que el jugador expulsado este afuera del terreno de juego.
- Después de cualquier infracción cometida por el equipo atacante dentro del área penal defensiva será cobrada por el portero con saque de guardameta. (Ver saque de guardameta).

SANCION

En todas las reanudaciones anteriores, el tardar más de 5 seg. En jugar el balón, se sancionara con un tiro libre indirecto en su contra en:

Saque de Guardameta. En el punto de doble penal.

Saque de banda. En el lugar donde se encontraba el lugar.

Saque de esquina. Con saque de guardameta.

Tiro libre directo e indirecto. En el lugar donde se encontraba el balón salvo que sea en el penal a favor del equipo defensivo se reanudara con saque de guardameta.

BALON A TIERRA

- Para reanudar el juego después de una interrupción temporal provocada por algún motivo que haya sido previsto en las reglas de juego y siempre que estas sucedan cuando el balón está en disputa, el árbitro dejara caer el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido y se considerara en juego desde el momento que haya tocado el suelo.
- En caso de detener el juego para salvaguardar la integridad de algún jugador que haya sufrido alguna acción, no sujeta a una sanción, el árbitro reanudara el juego con el balón a tierra.
- Cuando la interrupción suceda en el momento en que el balón este dentro del área penal, el balón se dejara caer fuera de esta área.

REGLA 7.- DURACION DEL PARTIDO.

Duración del partido:

El juego tiene 2 PERIODOS de 25 minutos cada uno, la duración de los periodos puede ser modificada conforma a cada categoría.

Intervalos de medio tiempo:

Los jugadores tienen un descanso al finalizar el PRIMER periodo.

El descanso no deberá exceder de cinco minutos.

TIRO PENAL O DOBLE PENAL.

En caso que se tenga que lanzar o repetir un tiro penal O DOBLE PENAL, se prolongará el periodo hasta que la jugada termine quedando esto a discreción del árbitro.

Cuando por inclemencias del tiempo se suspende el partido y hace falta 5 minutos o menos de juego, el partido se dará por terminado, imperando el marcador al ser suspendido el partido.

Si se suspende el partido por jugador lesionado y hace falta 5 minutos o menos de juego, el partido se dará por terminado, imperando el marcador al ser suspendido el partido.

Si en ambos casos se suspende el partido faltando más de 5 minutos, éste se reprogramará, jugándose los minutos restantes del tiempo de juego y solamente podrán participar los jugadores registrados en el momento que ocurrió la suspensión del encuentro. Si el jugador lesionado, por causa de su lesión, no puede jugar la reprogramación del partido, éste podrá ser reemplazado por un jugador enlistado en la cédula de juego, siempre y cuando no presente sanción alguna.

REGLA 8.- INICIO DEL JUEGO.

Saque de inicio:

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 a escoger en qué lado empieza a jugar y el equipo contrario hará o ejecutará el saque.

Es la forma de iniciar o reanudar el juego:

- ✓ Al comienzo del partido.
- ✓ Tras haber marcado un gol.
- ✓ Al comienzo de cada periodo (alternando el saque).
- ✓ Se puede anotar un gol directamente de un saque de inicio.

Procedimiento:

1. Antes del saque de inicio todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
2. Los jugadores que defienden estarán afuera del círculo central.
3. El balón se hallará inmóvil en el punto central.
4. El árbitro dará la señal de inicio con el silbato.
5. El jugador del equipo que ejecuta el saque de inicio tiene cinco segundos para jugar el balón en cualquier dirección.
6. El balón entrará en juego en el momento que sea pateado y este haga un movimiento visible.
7. El ejecutante del saque no podrá tocar el balón una segunda vez antes que el balón no se haya jugado por otro jugador.
8. Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de inicio.

Sanción del saque de inicio:

Por violación a esta regla se otorgará la posesión del balón al equipo contrario reanudando con un tiro libre desde el centro del terreno de juego.

REGLA 9.- BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO.

Balón en juego:

El balón está en juego desde el momento de realizar el saque de inicio o se reinicia el juego, siempre y cuando el balón se mueva de manera visible, incluso cuando:

- El balón rebota en los postes y travesaño y permanece dentro del terreno de juego.
- El balón rebota en uno de los árbitros ubicados en el terreno de juego.

Balón fuera de juego:

El balón esta fuera de juego cuando el árbitro lo decida ya sea por un gol, lesiones o en cualquiera de los siguientes casos:

- Balón Fuera del juego:

El balón esta en fuera de juego cuando el balón ha traspasado completamente la línea de meta y de banda ya sea por aire o por tierra.

- El árbitro detiene el juego:

Cuando el juego ha sido detenido por alguno de los árbitros debido a una infracción a las reglas de juego o por causas especiales.

REGLA 10.- GOL MARCADO.

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido las reglas de juego.

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será ganador.

Un gol para lograrse directamente:

- De saque de inicio o reinicio, incluyendo el balón a tierra, saque de esquina y tiro libre directo.

Un gol no se concederá por:

- No será válido un gol cuando el balón haga contacto con algún objeto extraño (ver regla 6).

- El balón no ha traspasado la línea de gol y el árbitro silba el final del periodo o juego.

- Cobro de falta que fue sancionada en el área penal propia y el portero al reanudarla ingrese el balón a su propia portería (se reanudara el juego con un tiro de esquina).

- Saque de guardameta sin que ningún jugador ni el portero contrario toque el balón (se reanudara el juego con saque de guardameta del equipo contrario).

REGLA 11.- EL TIRO LIBRE DIRECTO E INDIRECTO.

TIROS LIBRES

Los tiros libres se clasifican de 2 categorías;

- El tiro libre directo (del cual se puede ganar un tanto en contra del equipo que cometió la falta) y

- El tiro libre indirecto (del que no puede lograrse válidamente 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).

El balón debe de estar detenido en el momento de ejecutar el tiro libre y el jugador que lo efectuó, no podrá volver a jugar el balón antes de que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

REGLA 12.- FALTAS E INCORRECCIONES.

Las faltas e incorrecciones se sancionaran de la siguiente manera:

Tiro Libre Directo.

Se concederá un tiro libre directo 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 excesivo de fuerza, excluyendo lo estipulado en la regla 6:

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 contra un adversario.
5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
6. Empujar a un adversario.

Se considerara así mismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cinco infracciones:

1. Realizar una entrada contra un adversario.
2. Sujetar a un adversario.
3. Escupir a un adversario.
4. Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

5. NO SE PERMITEN NINGÚN TIPO DE BARRIDAS o JUGAR EL BALÓN CUANDO SE ESTÉ EN EL PISO. El cometer la infracción se le contará como falta acumulativa.

Tiro Penal.

Se concederá 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 Doble Penal

Se concederá un tiro directo en el punto de doble penal al equipo adversario si un GUARDAMETA comete una de las 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 jugador adversario lo haya tocado.
- ✓ Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
- ✓ Estando afuera de su área con balón en posesión no podrá ingresarlo a su área penal y jugarlo con las manos.

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, por lo cual el juego sea interrumpido para amonestarlo o expulsarlo.

El tiro libre indirecto se lanzara desde el lugar donde se cometió la infracción, excluyendo lo estipulado en la regla 6.

Sanciones Disciplinarias.

Amonestaciones.

Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes 5 infracciones:

1. Ser culpable de conducta antideportiva (incluye Juego brusco).
2. Desaprobar con palabras o acciones.
3. Infringir persistencia de las REGLAS DE JUEGO.
4. Retardar la reanudación del juego.
5. No respetar la distancia reglamentaria de un saque de banda y un saque de esquina.

Expulsiones.

Un jugador será expulsado y se mostrara tarjeta roja si comete una de las siguientes 7 infracciones:

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

REGLA 13.- TIRO PENAL.

- ✓ Se concederá 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 directamente de un tiro penal.
- ✓ Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo.

Procedimiento:

El Balón:

- ✓ Se colocara en el punto de tiro penal.
- ✓ Estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento directo hacia la portería.

El ejecutor del tiro penal:

- ✓ Deberá ser debidamente identificado.
- ✓ Deberá patear el balón hacia delante.
- ✓ No podrá volver a tocar el balón hasta que sea tocado por otro jugador.
- ✓ El balón estará en juego en el momento que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

El Guardameta:

- ✓ Deberá permanecer con los 2 pies firmes sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, 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 punto de doble penal.

Cuando se efectúa un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado, con el objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro penal, se concederá un gol, si antes de pasar entre los postes y el travesaño:

- ✓ El balón toca uno o ambos postes, el travesaño, el guardameta o pega en el poste o travesaño y posteriormente en el arquero y se introduce en la portería.

Los árbitros:

- ✓ No darán la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme la regla.
- ✓ Decidirán cuando se ha con sumado el tiro penal.

El ejecutor del tiro o un compañero infringe las reglas de juego:

- ✓ El árbitro permitirá que continúe la jugada, si el balón entra en la meta se concederá el gol.

✓ Si el balón no entra en la meta el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un saque de guardameta.

El guardameta o un compañero infringen 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, 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 antes de que el esférico haya tocado a otro jugador.

○ Se concederá un saque de guardameta al equipo contrario.

Tiros desde el punto penal.

La ejecución de los tiros desde el punto es un método para determinar qué equipo será ganador en caso de empate, siempre y cuando el reglamento de competencia así lo exija.

Procedimiento:

1. El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzaran los penales.

2. El árbitro lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer tiro o si lo recibe.

3. El árbitro anotará todos los tiros lanzados.

4. Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará los 3 tiros penales.

5. Los tiros penales deberán ejecutarse alternadamente.

6. Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus 3 tiros penales, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aun completando sus 3 tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

10. 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.

11. Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.

12. Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en el terreno de juego cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal.

13. Todos los jugadores, excepto el jugador que lanzará el penal y los guardametas deberán permanecer atrás de la línea de media cancha.

14. 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.

REGLA 14.- TIRO DE DOBLE PENAL.

El tiro doble penal se cobrará desde la línea establecida fuera del área grande y será un tiro directo a portería.

Cuando un equipo acumula 6 faltas durante medio tiempo será sancionado con un tiro de castigo por faltas acumulativas (doble penal) posteriormente será a la octava, décima y así

consecutivamente (cada 2 faltas). Al inicio del segundo tiempo comienza nuevamente la contabilidad de las faltas desde cero.

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 5 mts. del mismo.

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 ejecuto. 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.

De los Equipos y Jugadores:

1. Los equipos interesados deberán registrar en la administración el nombre de su equipo (previa autorización). No podrá cambiar el nombre de su equipo hasta que finalice el torneo.

2. Cada equipo deberá llenar la ficha de inscripción **CON NOMBRE COMPLETO Y FECHAS DE NACIMIENTO** y efectuar el pago correspondiente del 50% para inscribirse y el 50% restante antes de la tercera jornada.

La ficha de inscripción servirá para tener las cédulas de juego correctamente con los jugadores del equipo y para poder enviar a la aseguradora poder hacer válido el seguro para lesiones.

Equipo que incumpla con la entrega de listado de jugadores con nombres completo y fecha de nacimiento no podrá hacer válido el seguro para lesiones.

3. Cada equipo deberá registrar, a todos sus jugadores antes del inicio del torneo, con un mínimo de 10 y un máximo de 18 elementos. (Sin excepciones). Todos los jugadores deberán sacar la CREDENCIAL DE LA LIGA para poder registrarse a su partido.

4. Podrán participar todas las personas que lo deseen siempre y cuando sean mayores de edad y cubran los requisitos de inscripción para cada categoría a la que deseen ingresar.

5. No se permitirá a ningún jugador permanecer en 2 o más equipos del Torneo Empresarial Sabatino y del Torneo Empresarial Entre Semana. Si llegará a ocurrir se suspenderá al jugador del torneo del cual originó la sanción.

6. El equipo perderá por default su partido por marcador de 5-0, cuando:

Alinee un jugador que participe en dos o más equipos del Torneo Empresarial Entre Semana.

Alinee un jugador que participe en dos o más equipos del Torneo Empresarial Sabatino, quedando como ganador del partido el equipo protestante.

7.- Los partidos darán inicio a la hora programada. En caso de que un equipo no tenga el mínimo de 5 jugadores debidamente uniformados y acreditados para iniciar, habrá tiempo de espera de hasta 5 minutos. A petición del equipo contrario se podrá esperar 5 minutos adicionales que serán descontados del tiempo de juego, quedando el primer tiempo de 20 minutos. El equipo que pierda por default será sancionado con marcador 0-5.

Por ningún motivo se suspenderán partidos, a menos que Fut7 Mérida avise a los equipos con anticipación por inclemencias extremas del tiempo o que Fut7 Mérida así lo decida al momento del partido.

8. Si los equipos de un partido semejan uniformes o se prestan a confusión para el árbitro, la liga proporcionará casacas sin costo y el árbitro sorteará al equipo que las utilizará.

9.- Los partidos tendrán una duración de dos tiempos de 25 minutos cada uno. Entre los dos tiempos existirá un periodo de descanso con una duración de 5 minutos. El tiempo es controlado por árbitro y es a tiempo corrido. El tiempo empezará a correr en el tablero en el primer tiempo y en el segundo tiempo a los 30 minutos, siendo los primeros 5 minutos del primer tiempo, los primeros 5 minutos de espera. En el segundo tiempo, los 5 primeros minutos serán los minutos de descanso.

Si así lo considera el árbitro podrá agregar tiempo adicional al término del tiempo del tablero electrónico. El tablero electrónico es una referencia del tiempo transcurrido en el encuentro.

10.- Los jugadores ESTÁN OBLIGADOS a entregar su CREDENCIAL DE JUEGO al apuntador en turno y registrar su número en la "cédula de juego", la cual tendrán los nombres impresos de todos los jugadores acreditados y no se permitirá la alineación de quienes no figuren en dicho listado. Si un jugador enlistado en la cédula entra sin haberse registrado con el apuntador, se le castigará con tarjeta amarilla.

11.- Por cada juego ganado se obtendrán 3 puntos, por juego empatado 1 punto, por cada juego perdido 0 puntos.

12.- No podrá participar en los partidos ningún jugador que se encuentre en estado inconveniente, el presentar síntomas de ebriedad, incluso aliento alcohólico, consumo de drogas o enervantes o con lesión que ponga en peligro su integridad física y la de sus compañeros o contrincantes.

13.- Altas y Bajas de jugadores:

- Los representantes deberán entregar al antes del inicio del torneo un listado de jugadores, la cual servirá para realizar la cédula arbitral.
 - Jugador que no se encuentre en la cédula arbitral no podrá participar en el partido de su equipo.
 - Los jugadores deberán presentar su identificación con foto para poder participar en los partidos de su equipo.
 - Todo jugador deberá presentar CREDENCIAL DE LA LIGA para poder participar en el encuentro.
A partir de la TERCERA JORNADA no se permitirá jugar quien no presente LA CREDENCIAL DE LA LIGA.
 - Cada equipo tendrá la oportunidad de dar 3 bajas y 3 altas en los tiempos determinados de altas y bajas. Se deberán mencionar los nombres de jugadores de baja así como de altas al correo electrónico del coordinador deportivo, mismo que realizará el trámite de la solicitud de altas y bajas.
 - Habrá altas y bajas de jugadores al término de la jornada 6 y antes del principio de la jornada 7. No se dará altas que rebasen el número de jugadores máximo por equipo (18 por equipo), ni altas que modifiquen el número de jugadores del listado original entregado al principio del torneo.
 - En el Torneo Empresarial Sabatino, las altas de jugadores serán de lunes a viernes, y deberán enviarlo por email a la dirección julio.argaez@fut7merida.com en los tiempos establecidos de altas y bajas de jugadores.
- Las altas que se envíe el mismo día del partido (sábado), no podrán jugar, sino hasta la siguiente jornada regular.
- En el Torneo Empresarial Entre Semana, las altas de jugadores serán un día antes de su jornada, y deberán enviarlo por email a la dirección julio.argaez@fut7merida.com en los tiempos establecidos de altas y bajas de jugadores.
- Las altas que se envíe el mismo día del partido, no podrán jugar, sino hasta la siguiente jornada regular.

14.-Fut7 Mérida, y su estructura administrativa, no se hacen responsables por lesiones, daños a jugadores, a terceros o pertenencias que se ocurran antes, durante o después de los partidos. (Responsabilidad asumida por los propios equipos y jugadores, o el personal involucrado en dichos actos)

15.- Riesgo Deportivo

El comité organizador se deslinda de cualquier accidente o lesión que pudiese ocurrir durante la competencia esto por considerarlo como riesgo deportivo.

16.- Imprevistos

Todo lo no previsto en el presente reglamento y sea motivo de discrepancia entre los participantes, el comité organizador resolverá conforme al reglamento y bajo la sesión de la Dirección de Fut7 Mérida.

EL SISTEMA DE COMPETENCIAS

El sistema de competencia será de 9 jornadas contra los equipos del mismo grupo. Al término de las 9 jornadas se procederá a jugarse una liguilla de cuartos de final, semifinal y final a un partido de eliminación directa.

Pasarán a la liguilla todos los equipos inscritos, conformados en bloques de 8 equipos para jugar las rondas de eliminación directas, resultado al final de las rondas un campeón y un sub campeón por cada uno de los bloques conformados.

La liguilla del empresarial entre semana se jugará los días y horas de juego de las cabezas de serie de cada uno de los bloques conformados del torneo

La liguilla del empresarial sabatino se jugará los sábados y se respetará el horario de juego de las cabezas de serie de cada uno de los bloques conformados del torneo.

Las finales se programarán en día y hora asignadas por Fut7 Mérida Corona Center. Ese mismo día, se realizarán la premiación de los finalistas de los torneos empresariales.

Para determinar la tabla de posiciones general se considerará el siguiente sistema de desempate:

1. Sumatoria del puntaje por partido ganado y partido empatado
2. Goles de diferencia.
3. Goles anotados.
4. Goles recibidos.
5. Juego limpio.

TABULADOR DE SANCIONES

1	Conducta Antideportiva	1 Partido
2	Juego Brusco	1 Partido
3	Juego Brusco Grave	2 partidos
4	Conducta Violenta	3 partidos
5	Amenazas o Insultos a Jugadores	2 partidos
6	Agresión Física al Contrario	5 partidos
7	Contestar una Agresión	3 partidos
8	Insultar al Cuerpo Arbitral	3 partidos
9	Intento de Agresión a Jugadores	3 partidos
10	Agredir o Intentar a un Árbitro	Veto de Fut7 Mérida
11	Reclamar Airadamente al Cuerpo Arbitrar	1 Partido
12	Batalla Campal	Fuera del torneo
13	Detener a un rival c/opción clara a gol	1 partido
14	Alinear a un jugador ilegal	2 partidos al capitán
15	Insultar a las autoridades de la liga	Fuera del torneo
16	Agredir Físicamente a las Autoridades de la Liga	Veto de Fut7 Mérida
17	Saltar las rejas perimetrales	1 partido
18	Agresiones diversas al espectador	5 partidos
19	Conato de Bronca	3 partido
20	Riña entre dos	Fuera del torneo
21	Expulsión Doble amarilla	1 partidos
22	Aliento Alcohólico	Expulsión del torneo
23	Intento de agresión al cuerpo arbitral	Veto de Fut7 Mérida
24	Jugar en dos o más equipos del Torneo Empresarial	Suspensión del torneo
25	Alineación indebida por jugar en dos equipos empresariales	Pierde 5-0 equipo infractor
26	Conducta violenta dentro de las instalaciones	Veto de Fut7 Mérida

DEFINICIÓN DE SUSPENSIONES

1. Conducta Antideportiva, Burlarse de los contrarios o del árbitro, volar el balón deliberadamente, hacer tiempo deliberadamente o faltarle el respeto a la gente de las gradas.

2. Juego Brusco, Cuando un jugador utiliza la fuerza desproporcionada e innecesariamente al disputar el balón.

3. Juego Brusco Grave, cuando un jugador arremeta con premeditación y ventaja al contrario o compañero.

4. Conducta Violenta, Por inducir a un jugador o más jugadores durante el desarrollo del partido para que causen daño a jugadores del equipo contrario.

5. Amenazas o Insultos, Por agredir verbalmente o insultar a los integrantes de los equipos contrarios o de los propios compañeros.

6. Agresión Física al Contrario, Cuando un jugador hace una agresión artera estando o no el balón en disputa directa. Por escupir a un contrario, compañero o acompañante del equipo contrario. Agredir al público contrario, compañeros o cualquier otra persona ya sea con los puños o cualquier otro objeto, causando daño o no. El jugador que conteste una agresión al contrario, a acompañantes o a cualquier otra persona. Por participar en riña y siendo debidamente identificado por el árbitro o por la Coordinación Deportiva de FUT 7 Mérida. Por participar en riñas los jugadores de la banca.

7. Contestar una Agresión, Cuando al ser agredido por el contrario, el jugador agredido, responde la agresión.

8. Insultos al Cuerpo Arbitral, Por intentar agredir verbalmente al árbitro, insultarlo o amenazarlo.

9. Intento de Agresión, intentar agredir o insultar a los integrantes de los equipos contrarios o de los propios compañeros.
10. Agredir Física a un Árbitro, Cuando durante o al término del partido se agrede físicamente al árbitro o apuntador empujándolo, escupiéndolo o golpeándolo.
11. Reclamos Airados al Árbitro, Cuando se protesta súbitamente decisiones arbitrales, se reclama con exceso o se manifiesta burlonamente al árbitro o apuntador, sin llegar al insulto.
12. Batalla Campal, Cuando durante o al término del partido los integrantes de los dos equipos se agreden mutuamente.
13. Detener Claramente Opción de Gol, Por sostener, empujar, sancadillar para detener a un jugador con oportunidad manifiesta de gol.
14. Alinear A un jugador Ilegalmente, Cuando participación de jugadores suspendidos que no hayan cumplido su castigo, alinee con credencial de otro jugador.
15. Insultar a las Autoridades de la Liga, Por agredir verbal a algún trabajador, Coordinador o Directivo del Complejo Deportivo FUT 7 Mérida.
16. Agredir a las Autoridades de la Liga, Por agredir físicamente a algún trabajador, Coordinador o Directivo del Complejo Deportivo FUT 7 Mérida.
17. Saltar Redes Perimetrales, antes, durante o al término del partido se saltan los perímetros de las canchas.
18. Agresiones al Espectador, Sí algún jugador se refiere a las tribunas amenazándolo o insultándolo o golpeándolo.
19. Conato de Bronca, Entre dos jugadores sin llegar a los golpes.
20. Riña Entre Dos, Jugadores lidiándose a golpes durante o al término del partido.
21. Doble amarilla, Cuando durante el partido se es expulsado por acumular dos tarjetas amarillas.
22. Aliento alcohólico o ebriedad, cuando el jugador se presenta a jugar en alguno de estos estados inconvenientes.
Si un jugador juega en dos o más equipos y en uno de los equipos es expulsado, el castigo del jugador será aplicado en todos los equipos en los que participe.
- 23.- Intento de agresión al cuerpo arbitral, cuando antes, durante o después del partido el jugador, representante o afición intentar agredir a los árbitros.
- 24.- Jugar en dos o más equipos del Torneo Empresarial, cuando un jugador juega en dos o más equipos del torneo empresarial sabatino o entre semana.
- 25.- Alineación indebida durante un partido, cuando el equipo alinea a un jugador que se encuentra dado de alta en dos o más equipos del torneo empresarial sabatino y de entre semana.
- 26.- Conducta violenta dentro de las instalaciones, cuando un jugador, representante o afición arremete con violencia a jugadores, representante, árbitros, afición o autoridades de la liga estando en las canchas, gradas o estacionamiento.

APELACIONES:

Todo equipo o jugador sancionado podrá presentar un recurso de apelación, a través de la Coordinación Deportiva de FUT 7 Mérida.

- Las apelaciones deberán de ser únicas y exclusivamente cuando existan hechos de supuestas violaciones al presente reglamento, nunca deberán ser interpretaciones personales a las decisiones del árbitro.
- Presentar dentro de las 24 hrs. siguientes a la notificación del castigo o protesta, por escrito y en la oficina de la Coordinación Deportiva de FUT 7 Mérida, detallando en forma clara y concisa los argumentos de defensa que se crean tener.
- Asentar en la misma: Nombre, Equipo. Categoría, Liga, Dirección y Teléfonos de la persona que fundamenta la apelación.