



## **Reglamento de competencia y código de sanciones.**

### **Regla No. 1 El terreno de Juego**

Las dimensiones del terreno de juego deberán ser:

Longitud:	Mínimo 50mts	Máximo 60mts
Anchura:	Mínimo 25mts	Máximo 40mts

### **Regla No. 2 El balón**

Antes del inicio de cada juego cada equipo deberá entregar al árbitro un balón del número 4 inflado y en buen estado. Dicho balón deberá estar disponible en las bancas de los equipos y el árbitro decidirá cuál de los balones deberá ser utilizado.

La falta de presentación del balón por parte de un equipo se decretará vencedor del partido por default al equipo contrario. El equipo que si trajo su balón puede autorizar que inicie el juego aunque el rival no haya presentado su balón, sin embargo en caso de que el juego no pueda continuar por falta de balón (ejemplo: pinchadura / perdida) el equipo que si trajo su balón podrá solicitar a 1 arbitro que se le marque el default a su favor o podrá dar una torelancia de 5 minutos para conseguir el balón.

### **Regla No. 3 El número de jugadores**

El partido será jugado por 2 equipos formados por un máximo de 7 jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará si uno de los equipos tiene menos de 5 jugadores.

Una vez comenzado el partido, el número de sustituciones es ilimitado, podrán realizarse cuantas sustituciones se deseen, siempre que se realicen de formas reglamentarias. Los jugadores sustituidos pueden volver al juego cuantas veces se considere conveniente con la aprobación arbitral. Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y siempre que el cambio 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 y no será necesario parar el juego, salvo para el guardameta.
- Un sustituto queda sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea llamado o no para participar en el juego.

Cuando alguno de los equipos se quede con 4 jugadores y el marcador le sea favorable se continuará el juego hasta que se revierta el marcador o se culmine el tiempo reglamentario

Si algún equipo llega a jugar con 8 jugadores dentro del terreno de juego, será sancionado con un tiro libre indirecto en el lugar donde se jugo el balón por última vez y el capitán tendrá tarjeta amarilla.

#### **Regla No. 4 Equipamiento de los jugadores.**

Los jugadores deberán vestir ropa deportiva uniforme que consiste en shorts, medias y playera con su respectivo número en la espalda. (El número vulcanizado o con números que se pegan con plancha) El empleo de calzado de suela lisa y espinilleras es obligatorio. Queda prohibido el uso de tacos o cualquier variedad de tacos.

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; si el jugador no accede, no podrá tomar parte en el juego. No se permitirán férulas, espinilleras mecánicas fabricadas de materiales duros que contengan yeso o cualquier objeto que dañe a los jugadores.

#### **Regla No. 5 El árbitro**

Se asegurará de que los balones que sean utilizados correspondan a las exigencias de la regla 2. Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores corresponda a la regla 4 (antes del partido).

Tomará medidas contra la afición (Porra) y/o los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten en forma correcta y con respeto hacia los 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 por considerar que no existen garantías para continuar.

No se permitirá que personas que no sean jugadores (ajenas a los registrados) entren al terreno de juego entre partidos ni en los medios tiempos. Solo se permitirá una persona de pantalón largo en el terreno de juego.

#### **Regla No. 6 Auxiliar de la cancha.**

Se asegurará de revisar los registros de los participantes.

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, en relación al apartado anterior, puedan producirse. Dar cuenta al árbitro de las circunstancias 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, procurando que queden reseñadas cuantas incidencias se hayan observado. Tomará nota de las incidencias, ejercerá la función de cronometrador y vigilará que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida.

### **Regla No. 7 Duración del Partido.**

Periodos de juego: El tiempo de duración del juego es de 50 minutos, dividido en dos tiempos de 25 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo del árbitro y los dos equipos participantes convenga otra cosa. Habrá un breve descanso de 5 a 3 minutos para el cambio de lado.

El tiempo de tolerancia es de 5 minutos para el inicio de cada período de juego. La tolerancia se puede extender máximo hasta 10 minutos, si uno de los equipos lo solicita y el otro está de acuerdo. Si el equipo puntual desea marcar el default deberá notificar al árbitro al vencimiento de los últimos 5 minutos de tolerancia.

### **Regla No. 8 El inicio y la reanudación del juego.**

Procedimiento del saque de salida todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo, los jugadores del equipo contrario a aquel que efectuará el saque de salida deberá encontrarse como mínimo a seis metros del balón hasta que sea jugado, el balón tendrá que estar 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 cualquier lugar y el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez de que no sea jugado por otro jugador, así mismo, si el jugador patea el balón hacia atrás se repite el saque, solo se cambia si es doble toque.

### **Regla No. 9 El fuera de juego.**

En el futbol 7 no hay fuera de juego.

### **Regla No. 10 Faltas y conducta antideportiva.**

Las faltas y conducta antideportiva 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 a intentar dar una patada a un adversario
- Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
- Saltar sobre un adversario
- Cargar a un adversario
- Golpear o intentar golpear a un adversario
- Empujar a un adversario.

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

- Hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón
- 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 cinco infracciones dentro de su propia área penal:

- El portero no puede tardar más de 5 segundos en poner el balón en juego después de haber entrado el balón a su área.
- 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.
- El portero solo puede una vez jugar el balón con otro jugador de su equipo siendo únicamente con la cabeza para poder despejar con el pie, si lo llega hacer por segunda vez se marcará tiro libre indirecto.
- Si el saque de meta lo realiza y llega de área a área sin ser tocada.

**EN EL FUTBOL 7 NO SE PERMITEN LAS BARRIDAS SALVO QUE NO HAYA OTRO JUGADOR CERCA DEL BALON.**

**Regla No. 11 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 este haya tocado a otro equipo, adicionalmente todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a siete metros del balón hasta que estén 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 o la voz la ejecución del tiro libre siempre que el beneficiario pida pasos para distanciar la barrera; en caso de lo contrario el juego se podrá reanudar sin necesidad de señalarlo el árbitro.

**Regla No. 12 El tiro penal.**

El penalti se marcará cuando ocurra una falta dentro del área de meta del defensor y se cobrará del punto penal (Regla 10 – tiro penal).

### **Regla No. 13 El tiro de castigo por faltas acumuladas.**

Cuando un equipo acumula 6 faltas antes de finalizar el medio tiempo será sancionado con un tiro de castigo por faltas acumulativas (doble penal) y cada falta siguiente también será sancionada con un tiro de doble penal.

Al inicio del segundo tiempo comienza nuevamente la contabilidad de las faltas desde cero. Cuando ocurra la quinta falta acumulativa de un equipo, el árbitro indicará al equipo infractor esta circunstancia mediante un aviso verbal, suficientemente claro.

### **Regla No. 14 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.

El jugador que hace el saque, en el momento de lanzar el balón, deberá estar frente al campo de juego y podrá tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda ó en el exterior de la misma. Deberá lanzar el balón por detrás, por encima de la cabeza y servirse para ello de las dos manos, sin despegar los pies del suelo al momento de la ejecución.

El portero, no puede tomar el balón con las manos después de un saque de banda de su equipo y se considerará tiro libre indirecto desde el punto del doble penal.

### **Regla No. 15 Saque de meta.**

El saque de meta solo lo hace el portero y con la mano.

Si el saque de meta llega hasta el área de meta de la portería contraria se marcará tiro libre indirecto en el punto de doble penal.

### **Regla No. 16 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. Se podrá anotar un gol del tiro de esquina.

Los jugadores del equipo contrario al que se ejecuta un saque de esquina no podrán colocarse a una distancia menor de 7 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 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.

### **Regla No. 17 Sanciones.**

Las faltas que cometan los jugadores que se considerarán de tarjeta amarilla por criterio del árbitro son:

- Desaprobar una decisión arbitral.
- No colocarse a la distancia señalada en un tiro libre
- Perder el tiempo en forma deliberada
- Impedir que el guardameta despeje el balón

- No acatar diligentemente una disposición arbitral
- Fingir cualquier falta
- Simular una lesión
- Alejar el balón después de haberse marcado falta
- Burlarse de un adversario
- Provocar a un adversario
- Engañar con la voz de un adversario
- Faltar el respeto a un adversario y/o compañero
- Jugar en forma estimada brusca
- Infringir con persistencia las reglas de juego
- Jugar el balón con la mano cortando cualquier avance
- Sujetar a un adversario impidiéndole que este se apodere del balón
- Jugar el balón con la mano intentando marcar un gol.
- Cualquier falta que considere el árbitro del partido.

Las faltas de segundo grado que se reportan como expulsiones definitivas del partido y el jugador será sancionado con un partido de suspensión son:

- Por impedir una oportunidad manifiesta de marcar un gol
- Acumulación de 2 amonestaciones en el juego
- Juego brusco grave
- Por hacer señas obscenas al público, jugadores contrarios y cuerpo arbitral.
- Por insultar o incidir a causar daño a jugadores adversarios
- Cualquier falta que considere el arbitro del partido

Las faltas de tercer grado que se reportaran como expulsiones definitivas del partido y el jugador será sancionado con 2 partidos de suspensión son:

- Insultar al árbitro
- Participar en el partido con el registro alterado se expulsará al jugador y al capitán del equipo cuando el arbitro se percate de la situación
- Por conducta violenta durante un juego
- Cualquier falta que considere el arbitro del partido

Las faltas de cuarto grado que se reportaran como expulsiones definitivas y el jugador será expulsado del torneo y tal vez consignado a las autoridades correspondientes son:

- Agredir a un adversario
- Intento de agresión a un adversario
- Agredir a un compañero
- Intento de agresión al cuerpo arbitral y/o administrativos
- Agredir al público
- Participar activamente en una riña
- Maltratar o destruir las instalaciones
- Escupir a otra persona

Perderá por ausencia con el marcador de 2-0 los equipos que:

- No se presenten con el balón de las características indicadas en la regla No. 2
- No se presenten a la hora señalada con el mínimo de los 5 jugadores para comenzar el partido debidamente uniformado y registrado.
- Los equipos que abandonen el terreno de juego antes de terminar el tiempo reglamentario

- Si un entrenador, jugador, representante o porra de un equipo es identificado en la tribuna o en los alrededores de la cancha insultando al cuerpo arbitral, coordinadores o adversarios, se suspenderá el partido y si persiste con su actitud su equipo será expulsado del torneo.

El equipo que haga participar a jugadores no registrados, castigados o suplente a jugadores, perderá el juego y el capitán del equipo será sancionado con 5 partidos de suspensión.

### **Regla No. 18 Sistema de Competencia:**

Artículo No.1.

9-10 equipos:

Se seguirá el "Sistema de Puntos", jugándose una fase regular que consistirá en ida y vuelta en sistema de Round Robín (todos contra todos). Los primeros 2 equipos que queden mejor posicionados en la tabla calificarán automáticamente a semifinales y del lugar 4 al 6 se disputarán su pase a semifinales conforme a la tabla. Los ganadores de las semifinales disputarán la final.

19 -20 equipos:

Se seguirá el "Sistema de Puntos", jugándose una fase regular que consistirá de una vuelta en sistema de Round Robín (todos contra todos). Los 8 equipos que queden mejor posicionados en la tabla al término de esta fase disputarán cuartos de final, semifinal y final (En todos los casos de Semifinales, clasifican en caso de empate en el marcador. El equipo mejor ubicado en la Tabla de Posiciones.

Artículo No.2. La ubicación de los equipos en la Tabla de Posiciones estará sujeta a

a) Por cada juego ganado se obtendrán TRES puntos. b) Por cada juego empatado se obtendrá UN punto.

Artículo No.3. El orden de los equipos en 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 posicionado aquel equipo con mejor diferencia de goles (goles a favor menos goles en contra), y en caso de persistir el empate el equipo mejor posicionado será aquel con mayor cantidad de goles a favor. En caso de persistir el empate se recurrirá al último partido jugado entre los equipos.

Artículo No.4. Queda a discreción de Atrium 7 la política de ascensos y descensos de categoría.

Artículo No.5. Ningún jugador podrá Alinear en Cuartos, Semifinal y Final, si al menos no participa en 7 (SIETE) juegos en temporada regular, si algún jugador participa en Cuartos, semifinales o final no cumpliendo con este Artículo el equipo PIERDE el encuentro por 2 (dos) Goles a 0 (Cero).

Artículo No.6. Ningún Jugador podrá participar en 2 Equipos en el mismo torneo.

### **Regla No. 19 Sanciones administrativas**

Cuando un equipo no se presente por 2 partidos, quedará automáticamente fuera del torneo. Si el equipo no se llegara a presentar a un 1 partido tendrá que pagar su default de \$400.00, en caso de no hacerlo será baja automática.

Cuando un equipo se retire del terreno de juego sin terminar el tiempo reglamentario será sancionado con una multa de \$1,000.00 y en caso de no pagarla será dado de baja del torneo.

Todo lo expuesto en las disposiciones del reglamento, es enunciativo mas no limitado, ya que la coordinación de Atrium 7 aplicará su criterio en cualquier anomalía detectada en el desarrollo del torneo; y en los casos no previstos, Atrium 7 tendrá amplia facultad para su resolución.

Equipo que no este uniformado en la 5ta jornada, será dado de baja inmediatamente por el personal administrativo de Atrium 7 Jugador que no este debidamente uniformado, no podrá jugar con su equipo.

Equipo que no este uniformado debidamente, podrá perder su juego por Default, si es que el equipo contrario así lo decide y en caso de que no estén uniformados ambos equipos será decisión del cuerpo administrativo de Atrium 7.

Equipo o jugador que no presente acta de registros de jugadores o credencial de Atrium 7 en la 5ta jornada no podrá jugar o se le cobrara una multa establecida por el personal administrativo de Atrium 7 para que pueda hacer uso del inmueble.

Todo lo expuesto en las disposiciones del reglamento, es enunciativo mas no limitado, ya que la coordinación de Atrium 7 aplicará su criterio en cualquier anomalía detectada en el desarrollo del torneo; y en los casos no previstos, Atrium 7 tendrá amplia facultad para su resolución.

Todo aquel jugador que presente registros falsos o que sea de otro jugador será sancionado con la participación en lo que corresponde al torneo

Cuando el balón esta en juego en el aire y se dirige hacia gol en caso de que el cronometro u arbitro llegue a pitar la terminación del juego este no contara como gol.