

Reglamento de Fútbol 7

Categorías U9 & U12

1. El Terreno de Juego

1. Dimensiones. El campo de juego será un rectángulo de una longitud de 45 metros, y una anchura de 35 metros.

2. El terreno de juego se marcará de la siguiente manera:

2.1. Area de Meta: se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 3 metros de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 3 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta.

2.2. Area de Penalti: en cada área de penalti se marcará un punto (punto de penalti) a 9 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes.

2.3. Zona de Fuera de Juego: la zona de fuera de juego situada en ambos extremos del terreno de juego, se delimitará de la siguiente manera:

2.3.1. Se trazará una línea paralela a la línea de meta adentrándose 12 metros en el terreno de juego y que unirá las dos líneas de banda.

2.3.2. La superficie comprendida entre esta línea y la línea de meta se llamará zona de fuera de juego.

3. Las porterías tendrán un tamaño de seis (6) metros de ancho por dos (2) metros de alto.

2. El Balón

1. El balón que se utilizará durante la Copa Talento Colegial, será de tamaño 4 de fútbol, uso obligatorio para esta modalidad.

3. Número de Jugadores

1. Cada equipo participante deberá completar un roster de 15 jugadores, con un mínimo de 12 participantes. De ser necesario, podrá entregar una lista de reserva con 5 jugadores donde, en caso que un jugador se pierda la temporada completa por lesión comprobada, podrá reemplazar con un jugador de dicha lista. El cambio de jugador solo se podrá hacer durante la Fase de Grupos.

2. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno de ellos por siete jugadores, uno de los cuales actuará como guardameta.

3. Cada equipo podrá iniciar el encuentro con, al menos, cinco (5) jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.

4. Cada equipo podrá presentar, antes de iniciarse el partido, hasta quince (15) jugadores, como máximo, los cuales figurarán inscritos en el acta del torneo, de manera que los siete (7) hipotéticos suplentes puedan entrar en cualquier momento al terreno de juego.

5. Se podrán realizar cuantos cambios o sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria, es decir previa autorización del árbitro o del auxiliar de mesa. Los jugadores sustituidos podrán volver al juego cuantas veces se considere conveniente.

6. Cuando, durante el desarrollo de un encuentro, un equipo, por las circunstancias que fueren, quedara con menos de cinco jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por concluido dicho partido, haciéndolo constar en el acta del mismo con una derrota de 3-0.

7. Cualquier jugador podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y, siempre también, que el cambio sea efectuado durante una detención reglamentaria del juego. No podrá haber sustitución en la portería durante la tanda de los penales.

8. Cuando cualquier jugador tenga que ser sustituido o reemplazado, tanto éste como su sustituto deberán observar los siguientes requisitos:

8.1. Que el árbitro y/o auxiliar de mesa hayan sido informados previamente de tal propuesta de cambio, no pudiendo entrar al terreno de juego el sustituto hasta tanto el sustituido lo haya abandonado y éste, reciba del árbitro o auxiliar de mesa la señal de autorización al respecto.

8.2. Que el jugador sustituto acceda al terreno de juego por el medio campo, sin que para ello sea requerido o necesario que el juego sea o esté parado, salvo cuando se trate del guardameta que, reglamentariamente, será preceptivo que así se haga.

8.3. Todos los jugadores inscritos en el acta del partido, quedarán sometidos, durante todo el partido, a la autoridad y jurisdicción del árbitro, ello con independencia de su participación o no en el juego.

4. Uniforme de los Jugadores

1. Uniforme Básico. Obligatorio de un jugador y entregado por el Comité Organizador, consiste en una camiseta con mangas, su nombre y número en la parte trasera y en la parte delantera el logo de su colegio y el del patrocinador. El pantalón corto con el logo del patrocinador en la parte delantera derecha y las medias. El calzado debe ser el adecuado a la superficie del terreno de juego, asimismo, deberán utilizar espinilleras.

1.1. Por motivos de seguridad, ningún jugador podrá utilizar equipamiento u objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joya). El peligro de cualquier objeto lo determinarán los árbitros.

1.2. Se podrá utilizar lentes, no sin antes informarle al árbitro del partido sobre los mismos.

1.3. El portero vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, del árbitro y de los árbitros asistentes.

1.4. Las espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias.

5. Infracciones y Sanciones

1. Las sanciones por infracciones cometidas dentro del terreno de juego, tanto para titulares como suplentes, se comprenderán de la siguiente manera:

1.1. Dos (2) amarillas en un mismo partido sufrirá una tarjeta roja y expulsión automática por el partido. Adicional equivale a un (1) partido de suspensión.

1.2. Tarjeta roja directa equivale a un (1) partido de suspensión.

1.3. Si un jugador acumula tres (3) tarjetas amarillas durante el torneo, el jugador sufrirá una suspensión de un (1) partido. Las tarjetas amarillas se borran en Playoff (Wildcard en adelante).

2. Si un jugador entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro o auxiliar de mesa:

2.1. Se interrumpirá el juego.

2.2. Se le otorgará una tarjeta amarilla al jugador.

2.3. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se encontraba el balón.

3. Si un jugador no cumple con las reglas de vestimenta establecidas en el artículo anterior, el árbitro ordenará que abandone el terreno de juego, o permitirá su reemplazo para que ponga en orden su equipamiento o algún elemento que le falte.

3.1. Si un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción a esta regla reingresa en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, provocando una interrupción del juego, será sancionado con una tarjeta amarilla y un tiro libre indirecto, ejecutado desde el lugar donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción.

5. El jugador, entrenador o director deportivo que escupa, haga daño físico o insulte a cualquier jugador, entrenador, director deportivo, árbitro o asistente al evento será sancionado de 2 a 5 partidos dependiendo de la gravedad de la infracción cometida. La gravedad será determinada por el Comité Organizador.

6. Las sanciones interpuestas por el Comité Organizador se deberán cumplir en su totalidad. Esto quiere decir que su alcance va más allá de una temporada. (Ej.: Jugador sancionado por 5 partidos en su penúltimo juego de la temporada actual se perderá el último juego y los 4 primeros de la temporada siguiente.)

6.1. Estas sanciones son aplicables únicamente en la categoría donde fueron cometidas y no se podrán aplicar en otras categorías. (Ej.: Si el jugador juega U9 y U12 y la sanción fue cometida en la U12 dicha sanción solo aplicará para esa categoría y no para la U9.)

6. Duración de los Partidos y otras determinaciones

1. El partido durará dos tiempos iguales:

1.1. Categoría U9

1.1.1. Fase de Grupos: 10 minutos por tiempo.

1.1.2. Comodín & Semifinales: 15 minutos por tiempo.

1.1.3. 3er y 4to Lugar: 10 minutos por tiempo.

1.1.4. Final: 15 minutos por tiempo.

1.2. Categoría U12

1.2.1. Fase de Grupos: 15 minutos por tiempo.

1.2.2. Comodín & Semifinales: 20 minutos por tiempo.

1.2.3. 3er y 4to Lugar: 15 minutos por tiempo.

1.2.4. Final: 20 minutos por tiempo.

2. No está permitido, durante los saques iniciales en el círculo central, tirar directo a la portería contraria. Se deberá siempre salir jugando con dos toques.

3. Desde los saques de meta ningún jugador podrá tirar directo a portería. Los tiros directo a portería que se realicen desde el saque de meta que ingresen a la portería rival no tendrán validez y el árbitro decretará saque de meta para el equipo rival.

4. El Jamboree constará de un solo tiempo de 10 minutos en las categorías U9 & U12.

5. El árbitro deberá añadir a cada período de tiempo, aquél que considere oportuno en razón al tiempo que se hubiese perdido a consecuencia de lesiones y asistencia a jugadores que la necesiten, pérdidas de tiempo u otras causas.

6. En Fase Regular, en caso de empate en el marcador, el resultado terminará de esa manera.

7. En Comodín, Semifinales y Final, en caso de empate en tiempo regular, se jugará 1 tiempo extra de: 10 minutos para ambas categorías. En caso de empate, luego de culminado el tiempo extra, se irá directamente a los penaltis (5 por equipos).

8. En 3er y 4to Lugar, en caso de empate en tiempo regular, se irá directamente a los penaltis (5 por equipo).

9. Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo de cuatro (4) minutos de cada partido.

7. El Fuera de Juego

1. Un jugador estará en posición de fuera de juego, si estando en la zona de fuera de juego:

1.1. Se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.

2. Un jugador no estará en posición fuera de juego si:

2.1. Se encuentra fuera de la zona de fuera de juego

2.2. Está a la misma altura que el penúltimo adversario o

2.3. Está a la misma altura que los dos últimos adversarios

3. Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si, en el momento en que el balón toca o es jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro:

3.1. Interfiriendo el juego o;

3.2. Interfiriendo a un contrario o;

3.3. Tratando de ganar ventaja de dicha posición

4. No existirá infracción de fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de:

4.1. Un saque de esquina

4.2. Un saque de banda o;

4.3. Un saque de meta

5. Por cualquier infracción de fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se produjo.