



REGLAS DE JUEGO FUTBOL 7

ÍNDICE

- Regla 1.** RESPONSABILIDAD DE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES.
- Regla 2.** REGISTRO DE JUGADORES.
- Regla 3.** DURACION DEL PARTIDO.
- Regla 4.** JUGADORES Y SUSTITUTOS.
- Regla 5.** EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES
- Regla 6.** REANUDACION DE JUEGO
- Regla 7.** FALTAS Y SANCIONES

REGLA 1.- RESPONSABILIDAD DE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES

- A. Es responsabilidad de cada equipo cubrir el monto total de inscripción a mas tardar el segundo juego de la temporada, de lo contrario se irán restando puntos acumulados en la tabla.
- B. Es responsabilidad de cada equipo pagar arbitrajes por adelantado o cada partido. El arbitraje tiene que ser pagado directamente al arbitro al "INICIO" de cada partido o el partido no se resumira.
- C. Los partidos darán inicio a la hora programada. Cada equipo requiere presentarse 5 minutos antes de su partido y debe tener al menos 5 jugadores dentro del terreno de juego para cuando el arbitro de el silbataso inicial. En dado caso de que el equipo no este dentro del terreno de juego y listos para empezar pasados 5 minutos del reloj se la dará un gol al equipo contrario como penalización. Si el equipo no esta listo o completo con al menos 5 jugadores en el terreno de juego pasados 10 minutos del reloj. Ese equipo perdera el partido por default.
- D. Es responsabilidad de cada equipo presentar al inicio de cada partido un balón talla 5 en buen estado y bien inflado. El arbitro preguntara a cada equipo por su balón, en caso de no presentarlo al inicio del partido, el equipo sera penalizado con un gol en contra.
- E. Es obligación de cada equipo comunicarle al capitán o encargado del equipo si se van a presentar a cada uno de sus partidos durante la temporada. Es obligación del capitán o encargado del equipo comunicarle al encargado de la liga con anticipación si no se presentaran a jugar para poder reagendar el partido o para avisar al equipo contrario que no se presenten, de lo contrario al no avisar con anticipación, dicho equipo sera penalizado con \$40 dólares y de no ser cubierto esta penalización, se le restaran puntos en la tabla.
- F. Por ningún motivo se suspenderán partidos, a menos que Eastlake Soccer League avise a los equipos con anticipación por inclemencias extremas del tiempo o que Eastlake Soccer League así lo decida al momento del partido.

REGLA 2.- REGISTRO DE JUGADORES

- A. Todos los jugadores de cada equipo deberan registrarse en la pagina web www.eastlakesoccerleague.com tan pronto la ventana de registro sea abierta.
- B. Los jugadores están obligados a subir a la pagina de internet un id oficial para ser registado, esta id se almacenara en el archivo de cada equipo. Ningun jugador que no este registrado se le permitira la entrada al complejo.
- C. Cada jugador es responsable de presentar su codigo QR que sera recibido en su email tan pronto se registren. Ningun jugador que no este registrado se le permitira acceder o jugar en el complejo.
- D. Cada equipo puede tener jugadores invitados únicamente en el caso de que sus jugadores registrados no puedan asistir y el equipo este incompleto. El capitán del equipo tendrá que solicitar un permiso para su jugador invitado solo por el día en cuestión.
- E. Todo jugador deberá estar en la base de datos de la liga para poder participar en el encuentro. A partir de la TERCERA JORNADA no se permitirá registrar más jugadores y tampoco podrá jugar quien no este registrado dentro del archivo del equipo.

REGLA 3.- DURACION DEL PARTIDO.

- A. El juego tiene 2 PERIODOS de 25 minutos cada uno con un medio tiempo o descanso de 2 minutos entre cada periodo.
- B. LA FINALIZACION DE CADA PERIODO SERA EN EL MOMENTO EXACTO EN QUE EL RELOJ DE JUEGO MARQUE 00:00, no importa en dónde se encuentre el balón o si sea jugada clara de gol.
- C. La única excepción a esta regla es si el arbitro marca una falta con posibilidad clara de gol (Penalty o falta fuera del area) a cobrarse antes de que se termine el tiempo. Esta jugada se cobrara como ultima jugada.
- D. El final de cada periodo puede ser silvada por el encargado de la liga o por el arbitro.

REGLA 4.- JUGADORES Y SUSTITUTOS.

- A. Un partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por 7 jugadores de los cuales uno es el portero.
- B. Para poder iniciar el juego cada equipo deberá contar con 5 jugadores dentro del terreno de juego como mínimo.
- C. 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.
- D. Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles, aun estando el balón en juego.

E. Sustituciones incorrectas:

- Tener demasiados jugadores en el terreno.
- Jugar sin portero.
- Cualquier jugador que ingrese al terreno de juego sin estar previamente registrado por los árbitros.
- **Sanción:**
- Si un equipo comete una sustitución incorrecta, se le sancionará con un tiro libre indirecto en su contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la sustitución.

REGLA 5.- EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

- A. Camiseta deportiva o jersey del color seleccionado por el equipo.
- B. Short deportivo o pants deportivo.
- C. Calcetas que cubra totalmente la pantorrilla.
- D. Espinilleras son estrictamente obligatorias. El arbitro le puede pedir a cualquier jugador que salga a ponerse espinilleras, de lo contrario no podra continuar en el juego.
- E. Tennis especiales para pasto sintético o tachones de futbol.
- F. Cualquier infracción a esta regla, el jugador deberá abandonar el terreno de juego para ajustar su equipamiento o firmar el waiver y no regresara sin primero consultarlo con el árbitro o el encargado de la liga, quien deberá autorizar que el equipamiento del jugador esté en orden.

REGLA 6.- REANUDACION DE JUEGO.

SAQUE DE META

- El balón será lanzado “con las manos” por el portero desde cualquier lugar dentro del area grande.
- El balón estará en juego una vez que haya salido del área grande.
- El portero no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya sido tocado por otro jugador.
- El portero tiene derecho a sacar con el pie a cualquier parte del campo “UNICAMENTE” si el balón proviene de una jugada y no de un saque de meta.

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.
- El balón se coloca en el área de esquina más cercana al sitio por donde salió el balón.
- El balón deberá ponerse en juego con el pie.
- Los goles olímpicos o tiros directo al arco desde un tiro de esquina son permitidos

TIROS LIBRES

- El balón debe de estar inmóvil.
- La barrera y los adversarios deberán estar por lo mínimo a 7 pies de distancia del balón.
- El ejecutor tendrá 5 segundos para reanudar.
- Ningún jugador del equipo que cobra el tiro libre podrá colocarse en la barrera.
- En tiro libre indirecto, el balón se considera en juego al momento que sea tocado con el pie por un atacante y el balón haga un movimiento visible.

SANCION

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

- Saque de meta. (Tiro libre indirecto desde el punto penal).
- Saque de banda. (Cambio de posesión de saque de banda).
- Saque de esquina. (Cambio de posesión con saque de meta).
- Tiro libre directo e indirecto. (Cambio de posesión desde el mismo lugar)

REGLA 7.- FALTAS Y SANCIONES.

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
2. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
3. Cargar contra un adversario.
4. Golpear o intentar golpear a un adversario.
5. Empujar a un adversario.
6. Realizar una entrada contra un adversario.
7. Sujetar a un adversario.
8. Escupir a un adversario.
9. Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al portero dentro de su propia área penal).
10. "NO SE PERMITEN NINGÚN TIPO DE BARRIDAS o JUGAR EL BALÓN CUANDO SE ESTÉ EN EL PISO. Esto incluye cualquier tipo de barridas, ya sea cerca de un rival o no, la infracción se contará como falta acumulativa. (El portero es la única persona que puede barrerse dentro de su area)

Acumulacion De Faltas:

La acumulacion de 6 faltas por equipo en un periodo dara como resultado un tiro penal a favor del equipo contrario. Al final de cada periodo las faltas empezaran a acumularse desde cero, de igual manera si un equipo llega a 6 faltas, después de sancionarse con un tiro penal, las faltas empezaran a acumularse desde cero.

Sanciones Disciplinarias:

TARJETA AMARILLA (Amonestacion).

Si un jugador es castigado con tarjeta amarilla, el jugador tendrá que salir del campo por 2 minutos y NINGUN otro jugador podrá ingresar hasta que los dos minutos hayan pasado. El arbitro podrá indicar cuándo el jugador pueda reingresar al partido.

Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes 4 infracciones:

1. Ser culpable de conducta antideportiva (incluye juego brusco).
2. Desaprobar con palabras o acciones.
3. Infringir persistencia de las reglas del juego.
4. Retardar la reanudación del juego.

TARJETA ROJA (Expulsion).

Si un jugador es castigado con tarjeta roja, el jugador tendrá que salir del campo y no podrá reingresar durante el resto del partido. El equipo tiene la opción de ingresar otro jugador después de 4 minutos de castigo. El arbitro indicara cuando otro jugador pueda ingresar al partido.

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.
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.

NOTA: CUALQUIER PELEA INICIADA O RETRIBUIDA SERA RESULTARA EN EXOULSION DE LA LIGA DEFINITIVA. ESTAS ACCIONES SERAN REPORTADAS AL DEPARTEMENTO DE POLICIA DE CHULA VISTA Y DAREMOS INFORMACION PERSONAL DE LAS PERSONAS INVOLUCRADAS. INCLUIDA TODA LA INFORMACION PERSONAL.

■ ***RIESGO DEPORTIVO***

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