VARONIL
2025



LEONESA

Reglamento futbol 7- Varonil

LEONESA FUTBOL







REGLAS GENERALES

Formato de registro.

- Cada equipo tendrá que registrarse en la plataforma de Sportwey, no hay límite para registrar jugadores; el capitán del equipo deberá tomar en cuenta que el premio esta considerado para 14 jugadores. Los organizadores proporcionarán el link para su registro, deberán colocar nombre completo, número de celular, correo electrónico, fotografía de pecho hacia arriba sin accesorios en el rostro y sin filtros, deberán anexar identificación oficial con fotografía para ser autorizados.
- Los jugadores deberán cubrir un mínimo de 5 asistencias a los partidos de jornada regular, de no cumplirlos no podrán disputar los partidos de Eliminatoría, Copa o Recopa (En caso de realizarse).
- El registro aplicará para liga, copa y recopa (En caso de realizarse).

Credenciales.

- Cada equipo deberá cubrir el pago de las credenciales de sus jugadores en una sola exhibición.
- Las credenciales serán requisito para ingresar a los partidos. Jugador sin credencial, no podrá jugar.
- Credenciales fuera de tiempo (una vez entregadas las del equipo, serán consideradas fuera de tiempo) tendrán un costo de $50.00 MXN y deberá pagarse antes del partido, de lo contrario no será entregada.
- Para solicitar credenciales de jugadores nuevos, a lo largo de la temporada, tendrán como día límite para solicitar el registro, tres días antes del día del partido. Registros que se manden fuera de tiempo serán considerados para la siguiente semana.
- Si algún jugador ingresa al campo sin credencial y lo reportan, automáticamente perderán el encuentro 3-0, por alineación indebida

Equipamiento.

Cada equipo deberá portar uniforme completo (short, playera, calcetas largas y espinilleras), **la playera deberá ser del mismo diseño/estampado**. En caso de no cumplirse jugarán con las casacas proporcionadas por el staff del torneo.

En el caso de no cumplir con la indumentaria completa:
Caso 1: Si la mínima de jugadores cumple con la indumentaria podrá iniciarse el juego y los que no cumplan con el equipamiento no podrán ingresar a cancha hasta que ya lo cumplan
Caso 2: Si el equipo no cuenta con la mínima de jugadores (5) y esto impide la ejecución del juego el equipo iniciara con 2 faltas en contra

Jugador que se detecte que está jugando sin espinilleras y/o calcetas largas, se le sacará tarjeta amarilla, se tendrá que retirar del área de juego para colocarse el uniforme correctamente, solo así podrá volver a jugar.







REGLAS GENERALES

Color del equipamiento.

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y del equipo arbitral.
- Los guardametas vestirán colores que los diferencien de los demás jugadores y del equipo arbitral.
- Si las camisetas de los dos guardametas fueran del mismo color y ninguno de ellos dispusiera de una de repuesto de otro color, el árbitro autorizará que se juegue el partido.
- Por coincidencía de colores entre los equipos que disputarán el partido, se sorteara la utilización de las casacas proporcionadas por los organizadores del torneo.

Las camisetas interiores.

- podrán ser de un único color, el mismo que el color principal de las mangas de la camiseta

o bien

- podrán ser estampadas o de varios colores siempre y cuando repliquen de manera exacta las mangas de la camiseta.

Si se usan mallas térmicas, estas deberán ser del color principal de los pantalones cortos o de su parte inferior; además, los jugadores del mismo equipo deberán llevarlas del mismo color
Únicamente el portero podrá utilizar pants.

Seguridad.

Los jugadores no deberán llevar equipamiento ni objetos peligrosos.
Se prohíbe todo tipo de accesorios de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.). Los jugadores tendrán la obligación de quitárselos. Asimismo, no se permite cubrirlos con cinta adhesiva.

Se deberá inspeccionar a los jugadores antes del inicio del partido y a los suplentes antes de que entren en el terreno de juego. Si un jugador llevara equipamiento o accesorios de joyería prohibidos o peligrosos, el árbitro deberá ordenar al jugador:

- que se quite el objeto o prenda en cuestión;
- que salga del terreno de juego en la próxima detención del juego si no puede o no quiere acatar la orden.
- Los guardametas podrán utilizar pantalones largos.
- Aquel jugador que pierda accidentalmente una bota o una espinillera deberá volver a colocársela lo más pronto posible, no más tarde de que el balón vuelva a dejar de estar en juego. Si antes de volver a calzarse o de colocarse de nuevo la espinillera el jugador jugara el balón o marcara un gol, el gol será válido.







REGLAS GENERALES

Otro tipo de equipamiento

Se permite equipamiento protector no peligroso, como por ejemplo protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y coderas fabricados con materiales blandos, ligeros y acolchados. También están permitidas las gorras para guardametas y las gafas de protección.

Protectores de cabeza estan permitidos dependiendo su función y a criterio de los organizadores del torneo.

Ingreso al campo de Juego.

Cada jugador deberá presentar su credencial para poder ingresar al campo de juego.

Los jugadores no podrán ingresar al campo si se detecta que han consumido bebidas embriagantes o sustancias nocivas para la salud.

Se permitirá el acceso a un máximo de **14 jugadores y 1 entrenador por equipo, *todos deberán contar con registro*,** de lo contrario no podrá iniciarse o renaudarse el partido.

Tarjetas Rojas.

Cuando un jugador y un entrenador o dirigente de un equipo fueran expulsados, **no podrán permanecer en el banquillo ni dentro de la cancha, después de la expulsión ni durante el partido en que son expulsados, ni en su/s partidos/s de sanción.**

Una vez en tribuna se aplicará el mismo protocolo de personas en tribuna el cual es el siguiente:

Las personas que están en las tribunas como simpatizantes, jugadores y la banca del equipo, solo pueden apoyar a su equipo sin faltarle el respeto al arbitro o jugadores contrarios (insultarlos o burlarse de ellos) en primera instancia se le avisará al equipo la situación (se le pedirá que hable con ellos para detener la situación) y de hacer caso omiso se amonestará al capitán del equipo como medida preventiva. Si la situación continua se expulsará al capitán y se suspenderá el partido hasta que se retiren las personas implicadas. En caso de ser jugadores de otros equipos que ya hayan jugado o vayan a jugar serán sancionados al menos con la suspensión de un partido dependiendo de la gravedad.







REGLAS GENERALES

En caso de obtener una tarjeta Roja por doble amarilla el jugador se hará acredor a una suspensión de 1 partido sin jugar, aunque los organizares podrán aumentar la sanción en caso de ser un jugador con conducta problematica de manera cotidiana.

-Impedir con mano intencionada un gol o malograr una 1 oportunidad manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área penal). 1 juego de Suspencion.

Malograr una oportunidad manifiesta de gol a un adversario que se dirige hacia la portería contraria del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre (excepto las situaciones que se describen abajo). 1 juego de suspencion.

Juego Brusco grave. 2 juegos de suspensión.

Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.4 juegos de suspensión.
Conducta violenta. 3 juegos de suspensión.

Emplear lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o humillantes, 2 juegos de suspensión más 2 por cada reincidencía.

El comite organizativo tiene toda la facultad de disminuir o aumentar las sanciones y podrán reservar el derecho de participación a jugadores, entrenadores o equipos que su comportamiento sea o haya sido antideportivo, haciendose valida su expulsión del torneo.

En caso de ser necesario se realizarán juntas vía Zoom para establecer y notificar las sanciones respectivas en donde deberán estar presentes los implicados en el problema asi como los organizadores del torneo.

- El juego se divide en dos tiempos de 20 minutos con 5 minutos de descanso.
- Se aplicarán las reglas de la federación Mexicana de futbol rapido (Futbol7) a excepción de reglas puntuales mencionadas por el comite organizador.
- La organización no se hace responsable por posibles lesiones durante el desarrollo del torneo.
- Los equipos deberán presentar 1 balón en buen estado para el comienzo del partido.
- En cancha se jugará con un mínimo de 5 jugadores.
- El número de cambios es ilimitado. Los mismos deben hacerse por el área técnica de cada equipo y con credencial en mano. Un jugador podrá salir por cualquier zona del campo.







REGLAS GENERALES

- Habrá 5 minutos de tolerancia para presentar por lo menos cinco (5) jugadores del equipo dentro de la cancha. Cuando un equipo se complete el partido deberá iniciar,

Una vez cumplido el tiempo de tolerancia.

a) Por cada 5 minutos de retraso se le añadirá un gol al marcador en favor del equipo que llegó en tiempo y forma, esto hasta cumplir 15 minutos después de la tolerancia la cual comienza con el primer silbatazo del arbitro. Es importante mencionar que los goles por tiempo acumulados por el equipo que llegó en tiempo y forma deberán ser notificados por el arbitro a los capitanes de ambos equipos antes de comenzar el partido ya que una vez terminado el encuentro no se podrán realizar modificaciones en el marcador.En caso de cumplirse los 15 minutos despues de la tolerancía el partido se dará por terminado con un marcador de 3-0.El equipo ganador deberá pagar su arbitraje para poder hacer valido el marcador y ser contabilizado en la clasificación. Por otro lado, el equipo que NO se presentó deberá pagar su arbitraje, de lo contrario no se le programará partido hasta que liquide su sanción.

- En el campo de juego solo deben permanecer como máximo 1 entrenador y los suplentes del equipo.

Cada equipo debe tener un capitán designado dentro de la cancha para cualquier aclaración y/o reclamo, **este jugador** será el **único** con el que se podrá **aclarar** una situación con los **árbitros y organizadores** del torneo.

RESULTADOS

El **capitán del equipo** tiene la responsabilidad de notificar cualquier error con el resultado, asistencia o goleo, de su equipo. **Tendrán la semana después de su partido para realizar cualquier corrección**, Una vez cumplido ese plazo, **no se realizarán correcciones** al marcador, asistencias o goleo.

REGLAS GENERALES

- Los árbitros son la máxima autoridad en representación del Comité Organizador y tienen toda la autoridad para suspender un partido por falta de garantías, asentando en el acta del partido los motivos de la suspensión.

Son la máxima autoridad dentro del terreno de juego y sus decisiones son inapelables.

- La Organización tiene la facultad de determinar la legitimidad de un jugador o situación.

- Los equipos deberán informar hasta 1 día antes a su encuentro, estipulado en el rol de juegos, sobre su inasistencia. Para poder suspender y recuperar el partido en fechas posteriores.

Esta regla se omitirá en fase de eliminación ya que el rol se definirá conforme a la posición en la tabla de cada equipo clasificado.

- Los capitanes son los responsables de que los jugadores que integran su equipo deberán tener conocimiento del reglamento. Todo tipo de reclamo deberá ser hecho únicamente por el capitán del equipo.

- Todos los equipos deberán presentar un balón en tiempo y forma a la hora de juego de no ser de esta manera comenzarán el partido con 3 faltas en contra.













REGLAS GENERALES

- Cuando un un equipo acumule 5 faltas se le marcará un penal en contra, las faltas son acumulables y **NO** se borran al medio tiempo.

- El torneo se jugara en 2 etapas: La primera por puntos, y la segunda por eliminación directa..

- Durante la fase por puntos, los equipos se enfrentaran todos contra todos.

- Partido ganado gana 3 puntos, el empate gana 1 punto para cada equipo

Una vez terminada la fase regular de liga los 8 equipos con mayor puntaje clasificarán a los cuartos de final.

- En caso de empate en la fase eliminatoria la definición del partido será por penales, los cuales se ejecutaran de la siguiente forma:

Se realizarán 3 penales por equipo. En caso de que se completen los tiros y no haya un ganador después de los (3) cobros de cada equipo, se pasara a la muerte súbita.
En muerte súbita los equipos deberán elegir sin que repitan jugadores que ya han cobrado.

En caso de que ya todo los jugadores de un equipo hayan cobrado un penal se podrá volver a cobrar uno.

- De suceder que algún (os) jugadores comiencen o participen en una pelea, el comité organizativo evaluará su sanción o expulsión del torneo de los jugadores implicados.