



Reglamento interno

Cancha Fut7 del Valle

Las presentes reglas aplican para todos los torneos de Categoría Libre (nocturnos y el dominical) y fueron aprobadas por acuerdo del Comité de Honor y Justicia de la Cancha del Valle, éstas están basadas en el Reglamento de Fútbol 7 de la Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.

Objetivo:

El objetivo principal es brindar apoyo al juego limpio y lograr una interpretación uniforme y correcta de las Reglas de Juego a fin de evitar malentendidos, lesiones y situaciones controvertidas.

También establece las bases sobre las cuales se ha de juzgar y sancionar a quien infrinja las Reglas de Juego y viole las normas reglamentarias aplicables en virtud de la participación y/o celebración de partidos oficiales o amistosos y otras competencias organizadas por la Cancha del Valle.

Formato de juego:

- En el torneo se aceptarán 10 equipos, máx 12 (pueden ser menos), jugándose todos contra todos en un formato de ida y vuelta.
- El balón para jugar los partidos deberá de ser de cubierta de cuero o de otro material aprobado que no presente peligro para los jugadores, este deberá de ser del número 4.
- Cada equipo estará conformado por un máximo de 18 jugadores, y únicamente se les permitirán 12 jugadores en la cancha por partido (7 dentro del terreno de juego y 5 en banca).
- El partido se compone de dos tiempos de 20 min., un descanso de 10 min. (repartido entre el inicio e intermedio del partido), haciendo un promedio de 50 minutos promedio por partido.
- Solo podrán disputar los partidos aquellos jugadores que lleguen antes del término del primer tiempo, esto es, una vez iniciado el medio tiempo cualquier jugador que llegue en esta hora ya no podrá entrar a jugar el segundo tiempo.
- En caso de que un partido terminase en empate, los equipos se disputarán un punto extra en una tanda de penales, siendo esta muerte súbita (se cobrará del punto penal del área).
- Para la fase de liguilla pasarán los seis primeros de la tabla, pasando 2 directos a semifinales y del 3 al 6 un repechaje enfrentándose 3º vs 6º y 4º vs 5º, (esto puede cambiar en factor de cuantos equipos cierren el torneo).
- El criterio de desempate en la liguilla será por posición en la tabla y en la final serán penales, los cuales se cobrarán 3 penales por equipo, en caso de no obtener un ganador se procederá a muerte súbita.

Uniforme:

- Todos los equipos deberán presentarse uniformados en la 5a. jornada del torneo, para uniforme se contempla: **playera (exactamente la misma), short y calcetas (tienen que ser del mismo color), espinilleras (obligatorias desde la primera fecha) y calzado deportivo** (no están permitidos los tacos metálicos o los tacos largos de plástico). En caso de que algún(os) jugador(es) que no cumplan con el uniforme, se cobrará un tiro penal como castigo. Este penal será cobrado solo al inicio del partido.

Pagos y registros:

- El pago de la fianza debe de ser cubierto en una sola exhibición antes del inicio del torneo, en caso de no hacerlo no jugarán su primer partido.

Cómo funciona?: en caso de que lleguen a faltar a “un” partido de ahí se absorbe el arbitraje (ya que se pagan los dos arbitrajes, el suyo y el del equipo que si se presentó), si llegan a perder la fianza para poder jugar se tendrá que pagar la mitad, si vuelven a faltar ya se les dará de baja del torneo; en caso de no tener ningún partido por default durante todo el torneo, al final del mismo se les regresará.



Reglamento interno

Cancha Fut7 del Valle

- La compra del horario deberá realizarse en una sola exhibición (el horario solo abarca el torneo regular) y solo lo podrá comprar aquel equipo que tenga su fianza pagada, se cuentan únicamente con 2 (dos) horarios (estos son a libre elección).
- La inscripción al torneo la deberán cubrir en su 4ta fecha, en caso de no cubrir en su 4ta fecha no se les rolará de ahí en adelante hasta que la tengan cubierta.
NOTA: NOS RESERVAMOS EL DERECHO DE ADMISIÓN DE JUGADORES Y/O DE EQUIPOS.
- Para el registro digital de los jugadores contarán hasta antes de la mitad del torneo, en caso de no haber registrado algún jugador no podrá disputar los partidos ya que no aparecerá en el sistema. Para su registro se necesita traer alguna identificación oficial (ine, licencia de manejo, cartilla, escuela, etc.).
- Los arbitrajes deben de liquidarse al final de cada partido, éstos se deben de pagar completos en la administración. En caso de no pagar el arbitraje completo de dos fechas seguidas (sin justificación alguna), causará que el equipo no se le rolará hasta que cubra sus adeudos.

2ª. Fase del torneo:

- Todos los equipos deberán haber cumplido con los requisitos de inscripción: haber realizado su pago correspondiente, haber entregado su identificación para su escaneo y tener su registro digital en el sistema, esto para poder entrar a esta fase.
- Todos los jugadores deberán de cumplir con la **mitad+1 de partidos en temporada** para poder jugar la siguiente fase (se contarán los partidos desde la 1er. fecha y no se publicarán sino hasta al término de la temporada regular), en los partidos por de fault se contemplará la asistencia del equipo completo del que si se presentó.
- Los partidos de esta fase se jugarán en el horario que indique la liga (no podrán reprogramarse).
- Los equipos que no jueguen el partido de ida, automáticamente estarán descalificados.
- Los arbitrajes de esta fase se pagaran por adelantado y subirá su costo \$50.00 pesos, ya que se ocuparán dos árbitros.

Sanciones:

- El jugador que no venga con espinilleras no se le permitirá jugar.
- El equipo que no presente balón del No. 4, se le sancionará con un tiro penal y se cobrará al inicio del partido.
- El jugador que sea expulsado se le sancionará con un partido sin jugar, a menos que su expulsión sea de otro grado de seriedad, para esto nos basaremos en el "Catálogo de Sanciones y Expulsiones" de la cancha, para determinar cuántos partidos será suspendido (estos días no serán contados para cubrir los partidos reglamentarios para jugar la siguiente fase). Ver ANEXO I
- Los partidos por default se ganarán 2-0 y el gol no se le asignará a ningún jugador.
- El jugador que ingrese a un partido con aliento alcohólico será expulsado del partido y se perderá el siguiente.

NOTA: El jugador que sea expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica, este podrá ser sustituido después de los 5 minutos por algún jugador de la banca (no debe de estar amonestado). El tiempo que tarde en salir del terreno de juego, se descontará del mismo y será entonces cuando se reanude el partido.



Reglamento interno Cancha Fut7 del Valle

Sanciones Disciplinarias:

Amonestaciones

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

1. Ser culpable de conducta antideportiva (incluye juego brusco).
2. Desaprobar con palabras o acciones.
3. Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
4. Retardar la reanudación del juego.
5. No respetar la distancia reglamentaria en tiro libre, saque de banda o en saque de esquina.

Expulsiones

Un jugador será expulsado y se mostrará tarjeta roja si comete una de las siguientes siete infracciones y un sustituto podrá ingresar a los 5 minutos de que se efectúe la expulsión:

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 a 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 o penal.

Se entiende por “Juego brusco grave”

Un jugador será culpable de juego brusco grave si emplea fuerza excesiva, o brutalidad contra su adversario en el momento de disputar el Balón en juego.

Cualquier jugador que se abalance sobre un contrario en la disputa del balón desde delante, detrás o los lados, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva y poniendo en peligro la integridad física del oponente, será culpable de juego brusco grave.

Se entiende por “Conducta violenta”

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera del terreno, estando o no el balón en juego. Un jugador será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos.

Será asimismo culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un compañero o cualquier otra persona.

Serán motivo de expulsión definitiva de la cancha:

- Agredir físicamente a los árbitros.
- Provocar o involucrarse en peleas campales.
- Graffitear o vandalizar de cualquier manera las instalaciones de la cancha.
- Arreglar o manipular de cualquier manera algún partido para sacar algún provecho (**dígase por parte de los dos equipos que lo disputan**), esto lo determinará el árbitro en turno o bien la misma administración y sin la necesidad de tener pruebas contundentes ya que se considera como “Conducta antideportiva”.

NOTA: En caso de que el árbitro en turno sea quien esté manipulando o apoyando el manejo de algún partido en beneficio de uno de los equipos que disputa el juego, se le sancionará administrativamente así como se le levantará un acta para reportarlo con el colegio correspondiente.



Reglamento interno

Cancha Fut7 del Valle

Compromisos de los equipos:

- Los equipos deberán estar 15 minutos antes de la hora en que están rolados, esto para cambiarse, calentar y demás, para el momento en que pite el árbitro a que ingresen a la cancha se inicie el partido y empiece a correr el tiempo de juego.
- En caso de no estar los 7 jugadores de un equipo para iniciar el partido, podrán solicitar una tolerancia de 10 minutos para que se completen, rebasados los 10 minutos de la tolerancia si el equipo no se completó, éste jugará lo que resta del partido con la cantidad de jugadores que haya completado en ese tiempo, los demás jugadores que lleguen después solo podrán entrar como cambio.
- Siendo 5 jugadores pueden iniciar el partido sin pedir la tolerancia y los jugadores que vayan llegando hasta el término del primer tiempo completarán el cuadro. En caso de que no completen los 7 jugadores del equipo antes de finalizar el primer tiempo de juego, así jugarán el siguiente tiempo
- Al terminar el partido se deberán de retirar los equipos del campo de juego y de las bancas, esto para dar paso a los siguientes equipos en que puedan iniciar su partido a tiempo.

NOTA: Cuando durante el desarrollo del partido, algún equipo, por la circunstancia que sea (incluidas las expulsiones), quedara con 4 jugadores o menos sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido y se dará por perdedor al equipo que se quede en ésta situación, el marcador será de 3 golea a 0 dándoselos al jugador que le convenga al equipo vencedor. El árbitro levantará su respectivo informe en la cédula y posteriormente informará a la administración lo sucedido.

Comportamientos frente al árbitro:

- El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o de privilegio de acuerdo a las Reglas de Juego, pero tiene un cierto grado de responsabilidad en lo que concierne a la conducta de su equipo.
- Todo jugador que sea culpable de desaprobación con palabras la decisión del árbitro deberá ser amonestado.

Cancelaciones:

- Aquellos equipos que por alguna razón no puedan jugar a la hora que indica la liga, deberán de avisarlo por lo menos con 24 hrs. de anticipación (max. 2 por equipo), en caso contrario el equipo deberá de pagar una multa de \$150.00 para cubrir gastos de árbitro. Este partido se pospondrá y se jugará una semana antes de terminar la fase regular, en caso de que el equipo tampoco pueda en esta reprogramación, se dará el partido por default y se absorberá la fianza.
- Aquellos equipos que se quieran dar de baja del torneo lo podrán realizar en cualquier momento pero la liga absorberá los pagos que ya haya realizado el equipo.

Uso de las instalaciones:

- Se prohíbe ingresar con alimentos, cigarrillos, bebidas alcohólicas y con chicles al área de juego.
- Se debe retirar y tirar en los botes de basura los envases de bebidas al finalizar el partido, así como la basura que se haya generado.

Transitorios:

- El saque de meta deberá ser ejecutado **por el portero con las manos obligadamente** en cualquier parte del área. El balón estará en juego al salir del área penal.
- Están prohibidas las barridas y las cargas cerca de las líneas de banda.
- Un equipo será sancionado con un tiro penal por cada 6 faltas acumuladas en el transcurso del encuentro, este tiro penal es una jugada muerta y se cobrará desde el 2do manchón penal. Después de haber ejecutado el tiro de castigo, la cuenta baja a 4 (cuatro), iniciando nuevamente el conteo de las faltas hasta llegar de nuevo al tiro penal; el conteo de faltas se mantiene en el medio tiempo.
- Cuando el conteo de las faltas acumuladas se encuentre en 5 y se llegase a cometer un penal debido a alguna jugada dentro del área penal, esta falta no se suma al conteo, se cobra el penal como tal siendo



Reglamento interno

Cancha Fut7 del Valle

esta una jugada viva y en la siguiente falta que se sume a la cuenta se cobrará el penar por faltas acumuladas.

- Si algún jugador se barre dentro del área para evitar un gol (excluyendo al portero), se sancionará a este con una tarjeta amarilla y al equipo con un penal.
- Si antes de la 5ª fecha se sale un equipo, la administración podrá ingresar a un equipo nuevo pero este tendrá que retomar las estadísticas del equipo que se salió.
- Si un equipo se sale a partir de la 6ª fecha en adelante, simplemente se les brindarán los puntos a los equipos que les haya faltado jugar contra ellos.
- **La cámara y la aplicación de Seeuplay son únicamente para la diversión de los usuarios, no sirve para juzgar o reclamar cualquier decisión arbitral.**

Otros:

El área de bancas: Los equipos que disputan el partido entrarán a ocupar una de las bancas del área técnica, siendo un máximo de 13 los que entrarán por equipo (7 van a jugar y 5 de sustitución), se incluye el cuerpo técnico. Todas las persona presentes en la banca estarán bajo jurisdicción y control del árbitro. Ninguna otra persona podrá estar en la banca del equipo.

Bebidas refrescantes: Los jugadores tienen derecho a tomar bebidas refrescantes durante una interrupción del partido, pero únicamente al borde de la línea de banda. No está permitido lanzar bolsas de agua o cualquier otro tipo de recipiente con agua al terreno de juego.

Joyas: Se recuerda a los árbitros que, en virtud de la Regla 4 del "Reglamento de la Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, AC" (Equipamiento de los jugadores), los jugadores no deberán llevar ningún tipo de joyas que sean peligrosas para él o para cualquier otro jugador. Si es peligrosa no podrá llevarse ni taparse con cinta adhesiva o maskintape.

El fútbol es un deporte competitivo y el contacto físico entre los jugadores es un aspecto normal y aceptable del juego. No obstante, los Futbolistas deben jugar respetando las "Reglas de Juego" y los principios del "Fair play" (juego limpio).

La finalidad de las presentes directrices es aclarar algunas situaciones que se presentan comúnmente y ayudar a los equipos que participan en los torneos de la "Cancha del Valle" a que interpreten correctamente las Reglas de Juego.

Atentamente

Comité de Honor y Justicia
Cancha del Valle



Reglamento interno Cancha Fut7 del Valle

ANEXO I

Catálogo de Expulsiones y Sanciones correspondientes:

A-1: -Recibir dos amonestaciones: Un juego

B-1: -Juego brusco grave: Un juego

B-2: -Juego brusco grave (cortar un avance clara opción de gol, por cualquier medio): Un juego.

C-1: -Conducta violenta: golpear estando en disputa el balón: 2 juegos.

C-2: -Conducta violenta: golpear no estando el balón en disputa a un compañero o rival: 3 juegos.

C-3: -Conducta violenta: derribar a un contrario o compañero, sin causar daño o lesión: 2 juegos.

C-4: -Conducta violenta: golpear a un compañero o adversario con el balón u otro objeto (tierra, bolsa de agua.... sin causar daño o lesión): 2 juegos.

C-5: -Conducta violenta: jalar de los cabellos, brazos, piernas.... de forma violenta a un contrario o compañero: 2 juegos.

C-6: -Conducta violenta: contestar una agresión de un contrario o compañero, sin provocar mayores agresiones: (Respuesta considerada como acto reflejo o reacción natural defensiva): Un juego.

C-7: -Participar activamente en una riña: 3 juegos (siendo claramente identificados).

D-1: -Conducta grosera o irrespetuosa, sin llegar al insulto soez, dirigida al cuerpo arbitral o contrarios: Un juego.

D-2: -Conducta injuriosa hacia un rival o compañero: Un juego.

D-3: -Conducta injuriosa hacia los miembros, del Cuerpo Técnico rival: 2 juegos.

D-4: -Conducta injuriosa hacia los miembros del Cuerpo Arbitral: 2 juegos.

D-5: -Conducta injuriosa hacia el público: 2 juegos.

D-6: -Conducta injuriosa hacia miembros del Comité Organizador: expulsión del Torneo.

E-1: -Agresión al público en el lugar destinado al mismo: expulsión del Torneo.

E-2: -Intento de agresión al Cuerpo Arbitral: expulsión del Torneo.

E-3: -Agresión por cualquier medio a miembros del Cuerpo Arbitral: Expulsión del Torneo; Reporte ante el Comité Organizador para que éste dictamine la suspensión de 1 año de toda actividad dentro de nuestras canchas, siendo boletinado a nivel nacional.

E-4: -Agresión por cualquier medio a integrantes del Comité Organizador: Expulsión del Torneo y reporte ante el Consejo Directivo para dictamen de sanción mayor.

F-1: -Persona (jugador o miembro del Cuerpo Técnico) que estando suspendido aparezca en la banca o terreno de juego aun vestido de civil: doble sanción acumulativa y pérdida del juego, aun cuando no se presente protesta de por medio, bastando que el árbitro lo asiente en la cédula de juego.

F-2: -Público identificado de un equipo que agrede algún miembro del Cuerpo Arbitral o Comité Organizador, así como que tenga intervención en bronca, invasión de terreno de juego, etc.: Expulsión de equipo del Torneo y reporte ante el Comité Organizador para dictamen de sanción mayor.