

ACUERDOS GENERALES

LIGA FUTBOL

C7





Todos los equipos deberán estar al corriente en sus pagos (por institución) queda a reserva del equipo que sí liquidó su inscripción que el otro avance en caso de que el primero hubiera perdido y en día de junta no haya liquidado su adeudo. Como la liga se reserva cualquier tipo de aclaración si no se cumple con el requisito antes mencionado debido a la falta de interés en el Torneo. La liga se reserva el derecho de seguir decretando a los equipos que presenten adeudo en la etapa regular o en la etapa de finales.

Los presentes acuerdos constan de 6 páginas para su revisión a los equipos participantes.

A) Sistema de competencia

El sistema de puntuación será el siguiente:

***Partido ganado:** 3 puntos.

***Partido empatado:** 1 punto

***Ganador en penales (en caso de empate en el partido en el tiempo regular):** 2 puntos. Se cobrarán los 14 penales por equipo, en caso de persistir el empate en los 14 penales de cada uno de los equipos, se procederá a muerte súbita hasta obtener un ganador, estos penales ya no contabilizarán para el torneo de penales.

***El torneo de penales, (SOLO LAS CATEGORIAS ESPECIFICADAS EN EL PUNTO N),** se contabilizaran todos los penales anotados durante el Torneo y al finalizar habrá un campeón de penales. Se cobrarán 14 penales por cada equipo.

Deberán de presentarse 10 minutos antes de la hora de juego.

El tiempo de espera para los equipos será de 10 minutos al equipo local y 15 minutos para el equipo visitante.

**** Al término de la etapa regular se analizará con el Consejo Directivo la programación de las finales****

B) TERRENO DE JUEGO.

Las dimensiones para jugarse en los partidos del C7, serán las siguientes: dimensiones mínimas o media cancha.

** Cualquier situación del terreno de juego, que no se encuentre apta para el desarrollo de esta categoría será evaluado por la liga y notificado a los equipos participantes.

Este será presentado con una superficie con pasto de forma natural o artificial.

C) BALON

Cada equipo deberá de presentar 2 balones del número 4.

D) NUMERO DE JUGADORES y CATEGORIA.

Para el presente Torneo desde la jornada 1, los equipos deberán de presentar credenciales o en su defecto su sabana en proceso de elaboración (con fecha de vigencia actualizada para el día del partido). Esto por acuerdo de Asamblea General. Para los equipos que sus credenciales tengan fecha de vigencia durante los meses de ENERO A JUNIO, serán autorizadas para jugar para todo el presente Torneo de LIGA 2019. Así como la misma está facultada a otorgar un permiso a los equipos de no presentar credenciales por diferentes motivos, con los requisitos solicitados en la misma.

LOS JUGADORES DEBERAN DE ESTAR CORRECTAMENTE REGISTRADOS EN CATEGORIA Y GRUPO, EN FORMATO DE FUTBOL SOCCER (FORMATO 11) Y EN FORMATO DE FUTBOL 7. NO TENDRA VALIDEZ PRESENTAR EN EL PARTIDO UNA CREDENCIAL DE FORMATO 11 EN FORMATO 7, ASI COMO NO TENDRA VALIDEZ PRESENTAR UNA CREDENCIAL DE FORMATO 7 EN FORMATO 11.



En el caso de tener las credenciales vigentes y el equipo cambiará a jugar a formato 11 o 7, y no cuente con otro equipo en los dos formatos o ligas a participar, podrá solicitar una rectificación de dichas credenciales y será valido presentando en tiempo y forma.

El no cumplir con lo antes mencionado y si un equipo es reportado en tiempo, será causal para perder el partido.

Las categorías y se comprobaran con acta de nacimiento, en su defecto con una carta emitida por el director de la institución.

El registro por equipo será un máximo de 15 jugadores, que los equipos entregaran por escrito su lista. Para los partidos en cancha se permitirán 7 jugadores (incluyendo el portero) por equipo.

En las sustituciones de jugadores, no habrá un máximo de sustituciones, se permitirá el reingreso de un jugador, siempre que le balón no esté en juego y este será autorizado por el árbitro del partido.

Los partidos pueden dar inicio con 5 jugadores, incluyendo al portero y teniendo para completar los dos primeros cuartos de juego.

E) EQUIPAMIENTO.

El equipamiento de los jugadores será el siguiente:

- ⊗ Playera blanca
- ⊗ Short
- ⊗ Zapato de futbol o entrenamiento.
- ⊗ Calcetas
- ⊗ Espinilleras

El árbitro está facultado para retirar a un jugador que no cumpla con su equipamiento adecuado, con el principal objetivo de preservar la integridad física del mismo.

F) DURACION DEL PARTIDO

Revisar el inciso M, de los presente acuerdos.

G) INICIO O REANUDACION.

El saque inicial deberá efectuarse hacia adelante y se podrá anotar gol directamente. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

Procedimiento

Antes del saque de salida al inicio del partido o la prórroga:

- ⊗ Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá la dirección
- ⊗ en la que atacará en el primer tiempo del partido.
- ⊗ El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido
- ⊗ El equipo favorecido tras lanzar la moneda al aire ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo
- ⊗ En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta
- ⊗ Saque de salida
- ⊗ Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario procederá al saque de salida
- ⊗ todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del campo
- ⊗ los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán **encontrarse como mínimo a 7.50m del balón hasta que sea jugado**
- ⊗ el balón se hallará inmóvil en el punto central

- ⦿ el árbitro dará la señal
- ⦿ el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva
- ⦿ hacia adelante
- ⦿ el ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este que haya tocado a otro jugador

H) FUERA DE JUEGO.

En los partidos no se sancionara el fuera de juego.

I. Faltas

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

Tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete Una de las siguientes siete infracciones de una manera que el árbitro considere Imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- ⦿ dar o intentar dar una patada a un adversario
- ⦿ poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
- ⦿ saltar sobre un adversario
- ⦿ cargar sobre un adversario
- ⦿ golpear o intentar golpear a un adversario
- ⦿ empujar a un adversario
- ⦿ realizar una entrada contra un adversario
- ⦿ Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador
- ⦿ Comete una de las siguientes tres infracciones:
- ⦿ 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)

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres). A una distancia de 7.50 m

Tiro penal

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez infracciones Antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la

Posición del balón, siempre que este último esté en juego.

Tiro libre indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones dentro de su propia área penal:

- ⦿ tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos
- ⦿ 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

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión del árbitro:

- ⦿ juega de forma peligrosa
- ⦿ obstaculiza el avance de un adversario

- ⦿ impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos
- ⦿ comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada
- ⦿ en la Regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar
- ⦿ expulsar a un jugador.

Un tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Sanciones disciplinarias

La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido amonestado.

La tarjeta roja se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido expulsado.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los sustitutos o a los jugadores sustituidos.

Al Director Técnico, cualquier participante de la porra o espectador del partido, si su conducta no es apropiada por reclamaciones o insultos al árbitro, el árbitro lo expulsará del partido sin necesidad mostrar la tarjeta.

H. SAQUE DE BANDA.

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

El saque de banda se concede a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire.
No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Procedimiento

En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:

- ⦿ estar de frente al terreno de juego
- ⦿ tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma
- ⦿ servirse de ambas manos
- ⦿ lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza
- ⦿ lanzar el balón desde el sitio donde salió del terreno de juego

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 2 metros del lugar en que se ejecuta el saque de banda.

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.

El ejecutor del saque no deberá volver a jugar el balón hasta que este haya tocado a otro jugador.

I. SAQUE DE META

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último, a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.

Procedimiento:



- ⦿ un jugador del equipo defensor pateará el balón desde cualquier punto del
- ⦿ área de meta
- ⦿ los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón
- ⦿ esté en juego
- ⦿ el ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que
- ⦿ este haya tocado a otro jugador
- ⦿ el balón estará en juego apenas haya sido pateado directamente fuera del
- ⦿ área penal
- ⦿ también el guardameta podrá hacer el saque de meta mediante un despeje de pies o manos dentro del área penal, el balón deberá de salir completamente para que el procedimiento se considere correcto.

J. SAQUE DE ESQUINA

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y un gol no se haya marcado conforme a la Regla 10.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Procedimiento

- ⦿ el balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina
- ⦿ más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta
- ⦿ no se deberá quitar el poste del banderín
- ⦿ los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 7.50 m del área de
- ⦿ esquina hasta que el balón esté en juego
- ⦿ el balón deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante
- ⦿ el balón estará en juego en el momento en que es pateado y entra en
- ⦿ movimiento
- ⦿ el ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que
- ⦿ este haya tocado a otro jugador

Las sanciones correspondientes de los incidentes en un partido informados en la cedula arbitral. Serán sancionadas por el Comité Disciplinario según la gravedad e informadas en la próxima junta o en la página web.

K. SANCIONES

El Concejo de Honor y Justicia, está facultado para solicitar al árbitro del partido una ampliación si este lo considera necesario para la aclaración de cualquier incidente en el mismo.
Cuando un jugador de un equipo o institución sea expulsado en una categoría, este podrá participar en otra categoría y grupo, mas no en la misma categoría.

R) Infracciones cometidas en un partido y su sanción.

- R.1) Juego brusco (expulsión) – 1 partido de suspensión
- R.2) Juego brusco grave (expulsión) – 2 partidos de suspensión
- R.3) Conducta violenta (expulsión)- 1 a 3 partidos de suspensión
- R.4) Escupir a un adversario – 6 partidos de suspensión
- R.5) D.T. Protestar constantemente al árbitro- 1 partido de suspensión
- R.6) D.T. Insultar al árbitro- 3 partidos de suspensión

- R.7) Jugador insultos al árbitro- 2 partidos de suspensión
- R.8) Agredir a un árbitro- expulsión de la liga
- R.9) Cualquier agresión física o verbal a directivos de la liga- suspensión o expulsión de la liga.
- R.10) La expulsión por doble amonestación- no ameritara suspensión alguna.
- R.11) Un D.T. podrá recibir una suspensión por reincidir en no presentar credenciales, y causar la pérdida del partido a su equipo.

El concejo de honor y justicia tendrá la facultad de aumentar la sanción de las infracciones cometidas en base a la gravedad de las mismas basados en la filosofía de la liga y la reincidencia con las que se cometan, así como cualquier otra infracción antes, durante y después del partido que no esté en el listado anterior será analizado por el CONCEJO DE HONOR Y JUSTICIA para su sanción y si es conveniente para la formación del infractor realizará una labor social.

Cuando un Director Técnico sea suspendido en una categoría y grupo, podrá dirigir en otra categoría y grupo de la misma institución.

El presente Concejo de Honor y Justicia, tomara como participación de un jugador en un partido que este haya jugado en el mismo (árbitro haya reanudado el juego) para cualquier sanción correspondiente.

L. Para los presentes acuerdos, se aplica los artículos 2. Registro de equipos, artículo 3. Decretos y artículo 4. Partidos. (se exceptúa el artículo m y el artículo s) de los acuerdos de la categoría infantil – juvenil, con la interpretación del concejo directivo y la comisión de honor y justicia.

M. TIEMPOS DE JUEGO

6

FORMATO c7 (f u t b o l 7)				
13,12,11,10,09,08,07,	4 tiempos de 10	5 MINUTOS	minimas	4
** EN 2013 A 2007, SE HACE RONDA DE 14 PENALES, AL TERMINO DEL PARTIDO.				
06, 05,04,03,02,01.	2 tiempos de 25	5 MINUTOS	minimas	5
**EN 06,05,04,03,02,01. NO SE HACE RONDA DE 14 PENALES AL TERMINO DEL PARTID.				
** EN CASO DE EMPATE SE EMPLEA RONDA DE PENALES NORMAL(5 TIROS POR EQUIPOS)				

FEM ENIL FORMATO 7				
PRIMARIA	4 CTOS. DE 10 MIN	5 MINUTOS	MINIMAS FUT 7	4 o 5
SECUNDARIA	25* MINUTOS	8 MINUTOS	MINIMAS FUT 7	5
PREPA	25* MINUTOS	8 MINUTOS	FUTBOL 7	5
**EN SECUNDARIA Y PREPA C7 NO SE TIRAN 14 PENALES POR EQUIPO AL FINALIZAR EL ENCUENTRO				

