



EL CAMPO DE JUEGO

DIMENSIONES:

1. El terreno de juego será de césped natural y tendrá forma rectangular:
 - 1.1. FUT 07 - 45 a 55 metros de largo y 25 a 35 metros de ancho.
2. Las líneas laterales deberán ser más largas que las líneas de meta.

MARCADO DEL TERRENO DE JUEGO:

1. El terreno de juego deberá estar marcado por líneas blancas claramente visibles, de 10cm de ancho, que deberán seguir el nivel del terreno de juego.
2. Las líneas más largas se denominan líneas laterales y las más cortas líneas de fondo.
3. En el centro del terreno de juego se trazará una línea transversal de lado a lado, llamada línea central.

ÁREA DE META Y PUNTO PENAL:

FUT 07

1. Desde cada extremo del terreno de juego se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de fondo, a una distancia de 5 metros de cada poste de meta. Estas líneas avanzarán 7 metros por el terreno de juego y estarán unidas en sus extremos por una línea transversal paralela a la línea de fondo y de 15 metros de longitud.
2. El punto penal estará definido por un punto claramente visible con un radio de 10 cm, a la mitad de la línea frontal del área de meta y a una distancia de 7 metros de la línea de fondo. El árbitro fijará una distancia de 03 metros detrás del punto penal para los jugadores que no ejecutarán el tiro.

METAS

1. Los goles deberán ser:
Fut-7 - 4,00 a 5,00 metros de largo por 1,80 a 2,20 metros de alto.

ÁREA DE SUSTITUCIÓN:

1. Situada delante de la mesa del representante, junto a la línea lateral, en el centro del campo; con una línea amarilla que indica la posición de las sustituciones.



ÁREA TÉCNICA:

1. Las áreas técnicas son para partidos jugados en estadios que disponen de asientos para jugadores suplentes y oficiales de equipo y deben respetar las siguientes directrices:
 - 1.1. Las áreas técnicas podrán extenderse un máximo de 1 m a cada lado de los asientos existentes y distar al menos 1 m de la línea lateral del terreno de juego;
 - 1.2. Se recomienda utilizar marcas para delimitar las áreas técnicas; en líneas punteadas o rectas de extremo a extremo
 - 1.3. Sólo se permitirá la entrada al terreno de juego a personas debidamente registradas (Comisión Técnica), con un máximo de 03 personas autorizadas en el terreno de juego;
2. Sólo una persona a la vez está autorizada a dar instrucciones tácticas desde el área técnica. El resto deberá permanecer sentado.

EL BALÓN

1. Los balones utilizados en la competición serán
 - 1.1. Categorías Sub 07/08/09 referencia No. 03**
 - 1.2. Categoría Sub 10/11/12 referencia nº 04**
 - 1.3. Categoría Sub 13/14 referencia No. 05**
2. El Comité Organizador proporcionará 01 balón por equipo para cada categoría.
3. Los equipos deberán presentar el balón proporcionado por la organización para poder jugar el partido con él.

DOCUMENTACIÓN

1. Todos los jugadores inscritos (excepto los de hasta 07 años, es decir, nacidos hasta el año 2017) deberán presentar - a través de sus representantes de la Escuela de Fútbol - un Documento Oficial con Foto, para recoger la **CREDENCIAL OFICIAL** de la competición, que será entregada por el coordinador responsable, después de confirmar los datos introducidos en el sistema de inscripción con el Documento presentado.



- 1.1. Los atletas nacidos hasta el año 2017 (hasta 07 años de edad), si no poseen Documento Oficial con foto, como excepción, podrán presentar su **CERTIFICADO DE NACIMIENTO acompañado de una tarjeta con foto (escuela, club, etc.)**, para dar fe de la confirmación de los datos al verificar la foto de la CREDENCIAL.
2. En caso de pérdida de la **CREDENCIAL OFICIAL, DEBERÁ** solicitarse una nueva para que el atleta pueda participar en los respectivos encuentros.

Este documento estará en poder de los árbitros/maestros desde el inicio hasta el final de cada partido, para que los entrenadores puedan comprobar la información de los jugadores y confirmar la autenticidad de los datos.

 - 2.1. Todo jugador que no disponga de su **CREDENCIAL OFICIAL** no podrá disputar el partido.

PARTIDOS - NÚMERO DE JUGADORES - CUERPO TÉCNICO

PÁRRAFO 1º - El inicio del primer partido debe tener lugar a la hora marcada en el fixture, o hasta 15 minutos después. Si el equipo no puede comprobar la presencia física de sus jugadores, será considerado perdedor por W.O.

PÁRRAFO 2º - En caso de «W x O», se concederán tres puntos al equipo que se presentó a jugar, con resultado de 3-0. Al equipo que pierda por W.O, por no presentarse al campo de juego, se le contabilizará una derrota, con un marcador de 3-0 y podrá jugar en el próximo partido. Los goles no serán acreditados a ningún jugador.

PÁRRAFO 3º - En el caso de que un equipo se retire durante la competición, se dará W x O, pero el equipo que ganó por W x O tendrá en el resultado final del partido el menor puntaje que el equipo perdedor sufrió durante los partidos de clasificación. Los goles no se acreditarán a ningún jugador.



FUT 07

1. Deberán estar inscritos en el campo de juego un mínimo de 10 y un máximo de 14 jugadores y hasta 03 miembros del cuerpo técnico; **no se permitirá que los jugadores jueguen en dos categorías, si esto ocurre el equipo será irregular en el partido, y los 03 puntos serán para el equipo contrario por el marcador de 3x0.**
2. Los partidos serán jugados por dos equipos formados por un máximo de 7 jugadores cada uno, uno de los cuales será el portero. Ningún partido comenzará o continuará si uno o ambos equipos tienen menos de 04 jugadores.
3. Si un equipo alinea a un jugador irregular, o que supere la edad de la categoría, perderá los puntos otorgados, y si la infracción persiste, el equipo podrá ser eliminado de la competición.
4. Si ambos equipos se quedan con menos de 04 (cuatro) jugadores, ninguno de los dos sumará puntos.
5. Las sustituciones son ilimitadas y libres, sin necesidad de detener el juego, siempre que se realicen delante de la mesa del árbitro, y se limiten a los jugadores inscritos en el acta.
6. Los miembros de la Comisión Técnica no podrán ser sustituidos durante los partidos.

UNIFORME DE LOS JUGADORES / CUERPO TÉCNICO

1. El uniforme de los jugadores se compone de: camiseta de media manga o manga larga, pantalón corto, calcetines largos, espinilleras oficiales, zapatillas o botas adecuadas para la práctica del fútbol, pudiendo utilizar equipos de protección adecuados al deporte.
 - 1.1. Es **OBLIGATORIO** llevar **espinilleras**, que deben estar cubiertas por los calcetines, y deben ser de un material apropiado que ofrezca protección al jugador. **No se permitirá a los jugadores jugar con botas con tacos de hierro o aluminio. Si esto es anotado en el acta por el equipo arbitral, perderán los puntos del partido.**
2. Los jugadores podrán presentarse en el terreno de juego con camisetas de manga corta y otros con camisetas de manga larga, siempre que sean del mismo color que las mangas de las camisetas de manga corta.



3. El guardameta deberá llevar un uniforme de color diferente al de los demás jugadores y podrá llevar pantalones adecuados para este deporte.
4. Las camisetas deben estar numeradas en la espalda sin repetir números en el mismo equipo; la numeración en la parte delantera de la camiseta es opcional. El color de los números deberá ser diferente al color de la camiseta y deberán tener una altura de 0,20 a 0,30 cm.
5. El árbitro exigirá al atleta o miembro del cuerpo técnico que se quite cualquier objeto que, en su opinión, pueda causar daño a sí mismo o a otros, como un collar, pendiente, piercing, anillos, alianzas, incluidas imágenes o textos que hagan apología contraria a la moral del deporte. Su incumplimiento le impedirá participar.
6. Al inicio y reanudación del partido, el jugador deberá ir siempre correctamente uniformado, con la camiseta por dentro del pantalón corto y los calcetines subidos, tal y como estipula la regla, y durante el partido, la camiseta podrá llevarse por fuera del pantalón corto, pero los calcetines deberán estar siempre subidos.
7. Si el equipo no dispone de portero suplente, deberá presentar una camiseta de portero con un número diferente al de sus jugadores inscritos en el acta, que deberá permanecer en el banquillo para su eventual uso.
8. El equipo que opte por un guardameta deberá tener en el banquillo una sola camiseta con el mismo número que el jugador que desempeñará esta función. esta camiseta deberá ser de un color diferente al de las camisetas de los jugadores o del mismo color que la camiseta del guardameta.
9. El uso de pantalones cortos térmicos está sujeto a que su color sea idéntico al color predominante de los pantalones cortos. O si todo el equipo lleva el mismo color, aunque difiera del color de los pantalones cortos.
10. Los deportistas no podrán utilizar vendas o cinta adhesiva en la parte exterior de los calcetines para sujetar las espinilleras, a menos que sean del mismo color que éstas.
11. Los miembros del cuerpo técnico que permanezcan en el banquillo deberán ir vestidos con los pantalones cortos, pantalones o pantalones de chándal oficiales del equipo, una camiseta con mangas o similar y zapatos, zapatillas o botas apropiados.
12. Si los equipos tienen uniformes del mismo color, el árbitro realizará un sorteo y el equipo que pierda deberá cambiarse a otro uniforme o ponerse chalecos.



13. Es obligación total de los equipos tener chalecos en sus pertenencias para que en caso de igualdad con el equipo contrario, puedan realizar el cambio. La organización no se hace responsable de los chalecos.

TIEMPO DE JUEGO Y CATEGORÍA

CATEGORIA	TIEMPO	
Sub 07 – Hasta 2017	20X20	Fut 7
Sub 08 – Hasta 2016	20X20	Fut 7
Sub 09 – Hasta 2015	20X20	Fut 7
Sub 10 – Hasta 2014	20X20	Fut 7
Sub 11 – Hasta 2013	20X20	Fut 7
Sub 12 – Hasta 2012	20X20	Fut 7
Sub 13 – Hasta 2011	20X20	Fut 7
Sub 14 – Hasta 2010	20X20	Fut 7

1. Las atletas de sexo femenino podrán jugar en su categoría o hasta una categoría por debajo de su edad.
2. A efectos de distinguir los límites de las categorías especificadas anteriormente, se tendrá en cuenta la edad cumplida en el año de la competición.
3. Todos los partidos deben tener un intervalo máximo de 5 minutos.
4. Es responsabilidad exclusiva de los árbitros fijar el tiempo del partido y de la prórroga, y el árbitro designado como oficial del partido se encargará de controlar el tiempo.
5. Los equipos femeninos podrán jugar en su categoría o incluso en una categoría inferior a su edad.

INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

1. Para el comienzo del partido, la elección del terreno de juego o del saque de salida deberá realizarse mediante el lanzamiento de una moneda, eligiendo el ganador el lado



que defenderá o sacará el balón. EL BANQUILLO DEBERÁ UTILIZARSE EN EL LADO QUE DEFIENDE EL EQUIPO.

2. El partido comenzará, previa autorización del árbitro, cuando un atleta del equipo beneficiario de la expulsión mueva el balón, que deberá estar inmóvil en el centro del terreno de juego, EN CUALQUIER DIRECCIÓN.
 - 2.1. **Se prohibirá** un tiro libre directo a un toque al comienzo, en la reanudación o después de haberse marcado un gol;
 - 2.2. El jugador que efectúa el saque de salida no podrá volver a tocar el balón hasta que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador.
 - 2.3. Todos los jugadores deberán estar en su campo de defensa, detrás de la línea marcada a 04 metros del lugar donde se encuentra el balón al inicio del juego, y los del equipo contrario al que posee el balón deberán estar detrás de la línea de salida.
 - 2.4. Una vez marcado un gol, el partido será reanudado de la misma forma por un atleta del equipo que lo encajó.
 - 2.5. Después del descanso, los equipos cambian de lado y la reanudación será efectuada por el equipo contrario al que salió en el primer periodo.

BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

BALÓN FUERA DEL JUEGO

1. El balón está fuera del juego cuando:
 - 1.1. Traspasa completamente una línea de meta o la línea lateral, ya sea en el suelo o por encima de la cabeza;
 - 1.2. El árbitro interrumpe el juego.

BALÓN EN JUEGO

1. El balón estará en juego en todas las demás situaciones, incluso cuando toque a un oficial del equipo arbitral, los postes y travesaños de la meta o los postes de saque de esquina, y mientras permanezca en el terreno de juego.



LATERAL, SAQUE DE ESQUINA Y META

1. **Lateral** - En todas las categorías se ejecutará con las manos.
 2. **Saque de esquina** - En todas las categorías se ejecutará con los pies. Deberá ejecutarse en la línea de córner.
 3. **Saque de meta** - En todas las categorías, se ejecutará con los pies. Al ejecutar el saque de meta, el equipo adversario deberá completar la distancia de 7 (siete) metros para poder reanudar el juego.
- 3.1 No se marcará gol en un saque de meta, por lo que deberá haber un segundo toque para que el gol sea validado.

IMPEDIMENTO

1. **Fut 07** - No habrá fuera de juego.

FALTAS E INFRACCIONES

1. Sólo se concederán tiros libres directos e indirectos y penaltis por faltas e infracciones cometidas cuando el balón esté en juego.

TIRO LIBRE DIRECTO

1. Se concederá un tiro libre directo a favor del equipo adversario a un jugador que cometa una de las siguientes acciones consideradas por el árbitro como imprudente, temeraria o con uso excesivo de la fuerza:
 - 1.1. Embestir a un adversario;
 - 1.2. Saltar sobre un adversario;
 - 1.3. Patear o intentar patear a un adversario;
 - 1.4. Empujar a un adversario;
 - 1.5. Golpear o intentar golpear (incluido el cabezazo) a un adversario;



- 1.6. Patear o intentar patear a un adversario.
2. Si una infracción implica contacto, se sancionará con un tiro libre directo o un tiro penal.
 - 2.1. Imprudencia significa que un jugador muestra falta de atención o consideración, o actúa sin precaución hacia un adversario, cuando participa en una disputa con él. No se requiere ninguna sanción disciplinaria;
 - 2.2. Imprudencia significa que un jugador no tiene en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario. El jugador deberá ser amonestado con una tarjeta amarilla;
 - 2.3. Uso excesivo de la fuerza significa que un jugador excede la fuerza necesaria y corre el riesgo de causar una lesión a un adversario. El jugador deberá ser expulsado.
3. También se concederá un tiro libre directo si un jugador comete una de las siguientes infracciones:
 - 3.1. Tocar deliberadamente el balón con las manos (excepto el guardameta dentro de su propia área penal);
 - 3.2. Agarrar a un adversario;
 - 3.3. Obstaculizar el movimiento de un adversario con el contacto;
 - 3.4. Escupir a un adversario.

TOCAR EL BALÓN CON LA MANO

1. Tocar el balón con las manos implica el acto deliberado de un jugador de tocar el balón con las manos o los brazos.
2. Deberán tenerse en cuenta los siguientes criterios:
 - 2.1. El movimiento de la mano hacia el balón (y no del balón hacia la mano);
 - 2.2. La distancia entre el jugador y el balón (balón inesperado);
 - 2.3. La posición de la mano no presupone necesariamente una infracción;
 - 2.4. Tocar el balón con un objeto que se sostiene con la mano (prenda, espinillera, etc.) constituye una infracción;
 - 2.5. Tocar el balón con un objeto que se toca con la mano (bota, espinillera, etc.) también constituye infracción.



3. Fuera de su propia área penal, el guardameta está sujeto a las mismas restricciones que los demás jugadores por tocar el balón con las manos. Dentro de su propia área penal, el guardameta no puede ser sancionado con un tiro libre directo por tocar el balón con la mano.
4. Tampoco puede ser sancionado por ello. Sin embargo, puede ser sancionado con un tiro libre indirecto por una infracción de balonmano.

TIRO LIBRE INDIRECTO

1. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario de un jugador que:
 - 1.1. Juegue de forma peligrosa;
 - 1.2. Impida el movimiento de un adversario sin contacto alguno;
 - 1.3. Discrepe empleando lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o abusivos u otras ofensas verbales;
2. Para que quede claro: las infracciones gestuales y verbales se sancionan con un tiro libre indirecto, aunque se aplique una tarjeta amarilla o roja. Ha habido sanciones erróneas de tiros libres directos por infracciones de esta naturaleza contra oficiales de arbitraje.
infracciones contra árbitros, pero esto sólo puede ocurrir cuando la infracción es física.
 - 2.1. Impedir que el guardameta juegue o intente jugar el balón con las manos o los pies cuando está en el proceso de poner el balón en disputa;
 - 2.2. Cometer cualquier otra infracción no mencionada anteriormente en el reglamento, por la cual se interrumpa el juego para amonestar o expulsar a un jugador.
 - 2.3. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si el guardameta comete una de las siguientes infracciones dentro de su propia área penal:
 - 2.4. Mantener el balón en sus manos durante más de seis segundos antes de soltarlo;
3. Tocar el balón con las manos después de:
 - 3.1. Haber puesto el balón en disputa y antes de que el balón sea tocado por otro jugador;
 - 3.2. Recibir el balón pasado deliberadamente con los pies por un compañero;
 - 3.3. Recibir el balón directamente de un saque de banda efectuado por un compañero.



4. Se considera que el guardameta tiene el control, la posesión del balón cuando:
 - 4.1. Tiene el balón en sus manos o cuando el balón está entre su mano y una superficie (por ejemplo, el suelo, su cuerpo) o cuando está tocando el balón con cualquier parte de sus manos o brazos, excepto si el balón rebota accidentalmente o incluso después de efectuar una parada deliberada;
 - 4.2. Tiene el balón en la palma de la mano abierta;
 - 4.3. Tocar el balón en el suelo o lanzarlo al aire.
5. Durante el periodo en que el guardameta controla o tiene el control del balón con las manos, ningún adversario podrá disputárselo.

JUGAR PELIGROSAMENTE

1. Jugar peligrosamente es cualquier acción de intentar jugar el balón cuando existe riesgo para alguien (incluido el propio jugador). Esta acción también se caracteriza cuando un jugador que está cerca del balón renuncia a jugarlo por miedo a lesionarse.
2. La «tijera» o la «bicicleta» están permitidas, siempre que no constituyan un peligro para el adversario.
3. Impedir el avance de un adversario sin contacto
4. Impedir el avance de un adversario significa interponerse en su camino para obstaculizar su avance, ralentizarlo o hacerle cambiar de dirección, cuando el balón no está dentro de la distancia de contención entre los jugadores.
5. Todos los jugadores tienen derecho a ocupar una posición, un espacio en el terreno de juego. Encontrarse en el camino del adversario no es lo mismo que ponerlo en su camino.
6. Un jugador puede proteger el balón colocándose entre un adversario y el balón, siempre que el balón esté a distancia de juego y no se le sujete con los brazos o el cuerpo. Si el balón está a distancia de juego, el jugador puede ser cargado legalmente por un adversario.



MEDIDAS DISCIPLINARIAS

1. El árbitro está facultado para aplicar sanciones disciplinarias desde el momento en que entra en el terreno de juego para la inspección previa al partido y hasta que abandona el terreno una vez finalizado el partido (incluso durante los tiros libres desde el punto penal).
2. Si, antes de entrar en el terreno de juego para el comienzo del partido, un jugador comete una infracción susceptible de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedirle participar en el partido; el árbitro deberá informar a las autoridades competentes de cualquier otra conducta antideportiva.
3. Si un jugador o miembro de un comité comete una infracción sancionable con tarjeta amarilla o expulsión, dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, un árbitro o cualquier otra persona, deberá ser sancionado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.
4. Las tarjetas amarilla y azul sirven para amonestar y la tarjeta roja para expulsar.
5. Las tarjetas amarillas y rojas pueden mostrarse a jugadores, sustitutos, jugadores sustituidos y miembros del comité.
6. Se pueden mostrar tarjetas amarillas y rojas a los miembros del comité.

RETRASAR LA REANUDACIÓN DEL JUEGO PARA MOSTRAR LA TARJETA

1. Cuando el árbitro decida sancionar a un jugador con una tarjeta amarilla o azul o expulsarlo, el juego no deberá reanudarse hasta que se haya aplicado la sanción.

VENTAJA

1. Si el árbitro aplica una ventaja después de una falta sancionable con tarjeta amarilla o expulsión, la amonestación o expulsión deberá aplicarse cuando el balón esté fuera del juego, excepto cuando se corte una clara oportunidad de gol y aún así se marque un gol, ya que en este caso el jugador deberá ser sancionado con tarjeta amarilla por conducta antideportiva.



2. No se dará ventaja en situaciones de juego brusco grave, comportamiento violento o en caso de una segunda tarjeta amarilla, a menos que se trate de una clara oportunidad de gol. En este caso, el árbitro deberá expulsar al jugador en la primera interrupción del juego, a menos que el jugador lance el balón, lo dispute o interfiera con un adversario, en cuyo caso el árbitro deberá interrumpir el juego, expulsar al jugador y reanudar el juego con un tiro libre indirecto contra el equipo del jugador expulsado, a menos que el jugador haya cometido una infracción más grave.
3. Si un defensor comienza a sujetar (agarrar) a un atacante fuera del área penal y continúa la acción dentro del área penal, el árbitro deberá conceder un tiro penal.

INFRACCIONES SANCIONABLES CON AMONESTACIÓN - TARJETA AMARILLA

1. Un jugador deberá ser amonestado con tarjeta amarilla por:
 - 1.1. Retrasar la reanudación del juego ;
 - 1.2. Disentir de las decisiones del árbitro con palabras o acciones;
 - 1.3. Entrar, regresar o abandonar deliberadamente el terreno de juego sin la autorización del árbitro;
 - 1.4. No respetar la distancia requerida para las reanudaciones, tales como saques de esquina, tiros libres y saques de banda;
 - 1.5. Infringir persistentemente las reglas de juego (no existe un número o norma específica para caracterizar una «infracción persistente»);
 - 1.6. Practicar una actitud antideportiva.

Un sustituto o un jugador sustituido deberá ser amonestado con tarjeta amarilla por:

1. Retrasar la reanudación del juego;
2. Disentir de las decisiones del árbitro con palabras o acciones;
3. Entrar o regresar al terreno de juego sin la autorización del árbitro;
4. Practicar una actitud antideportiva.
5. No utilizar la banda amarilla (zona de sustitución), salvo en caso de emergencia.



AMONESTACIONES POR CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

1. Existen diferentes circunstancias en las que un jugador deberá ser amonestado con tarjeta amarilla por conducta antideportiva, por ejemplo:
 - 1.1. Intentar engañar al árbitro simulando haber sufrido una lesión o una falta (simulación);
 - 1.2. Cambiar de posición con el guardameta durante el juego sin la autorización del árbitro;
 - 1.3. Cometer una falta temeraria sancionable con un tiro libre directo;
 - 1.4. Cometer una falta o tocar el balón con la mano para impedir un ataque prometedor;
 - 1.5. Cometer una falta que impida un ataque prometedor, excepto cuando el árbitro conceda un tiro penal y la falta se haya cometido al intentar disputar el balón;

Un jugador deberá ser amonestado con tarjeta amarilla por:

1. Subirse a las protecciones del terreno de juego y/o acercarse a los espectadores de forma que cause inseguridad o viole los principios de seguridad;
2. Realizar gestos o acciones provocativas, libertinas o incendiarias;
 - 2.1. Aclarar que: las acciones que pongan en peligro la seguridad o sean provocativas deberán ser sancionadas con tarjeta amarilla - CA.
3. Cubrirse la cabeza o la cara con una máscara u otro artículo similar;
4. Quitarse la camiseta o cubrirse la cabeza con la camiseta.

RETRASAR LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

1. Los árbitros deberán amonestar con tarjeta amarilla a los jugadores que retrasen la reanudación del juego mediante acciones tales como:
 - 1.1. Simular un saque de banda lateral, pero dejar el balón para que lo ejecute un compañero;
 - 1.2. Retrasar la salida del terreno de juego al ser sustituido;
 - 1.3. Retrasar excesivamente la reanudación del juego;



- 1.4. Tocar o transportar el balón fuera del lugar de la reanudación, o provocar una confrontación tocando deliberadamente el balón después de que el árbitro haya interrumpido el juego;
- 1.5. Ejecutar un tiro libre desde el lugar equivocado para forzar la repetición de la reanudación.

INFRACCIONES SANCIONABLES CON EXPULSIÓN

1. Un jugador, un sustituto o un jugador sustituido deberá ser expulsado cuando cometa una de las siguientes infracciones:
 - 1.1. Impedir deliberadamente con la mano un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario (esto no se aplica al guardameta en su propia área penal);
 - 1.2. Impedir un gol o una ocasión manifiesta de gol cuando un adversario se dirige diagonalmente hacia la meta contraria, cometiendo una infracción sancionable con un tiro libre (excepto en las situaciones descritas a continuación).
 - 1.3. Juego brusco grave;
 - 1.4. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona;
 - 1.5. Comportamiento violento;
 - 1.6. Emplear lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o groseros;
 - 1.7. Recibir una segunda tarjeta amarilla en el mismo partido.
2. Un jugador, sustituto o jugador sustituido expulsado o sancionado con tarjeta azul deberá abandonar las inmediaciones de la superficie de juego y el área técnica.

IMPEDIR UN GOL O UNA OCASIÓN MANIFIESTA DE GOL

1. Cuando un jugador impide un gol o una oportunidad manifiesta de gol del equipo adversario tocando deliberadamente el balón con la mano, deberá ser expulsado, independientemente del lugar donde se cometió la infracción.
2. Cuando un jugador comete una infracción contra un adversario dentro de su área penal que impide un gol o una oportunidad manifiesta de gol y el árbitro señala un penalti, el infractor deberá ser amonestado si la falta se cometió al intentar jugar el balón. En otras



circunstancias (por ejemplo, sujetar, tirar, empujar o cuando no haya posibilidad de disputar el balón), el jugador deberá ser expulsado.

3. Un jugador expulsado, un jugador sustituto o un jugador sustituido que entre en el terreno de juego sin el permiso necesario del árbitro e interfiera en el juego o en un adversario e impida un gol o una clara oportunidad de gol para el equipo adversario deberá ser expulsado.
4. Para que quede claro: cualquier persona que entre en el terreno de juego sin el permiso del árbitro -incluido un jugador cuando éste sea necesario, por ejemplo después de recibir tratamiento por una lesión- e impida un gol o una oportunidad manifiesta de gol deberá ser sancionada con tarjeta roja - CV, incluso si no se comete ninguna otra infracción.
5. Deberán tenerse en cuenta las siguientes circunstancias:
 - 5.1. La distancia entre el lugar de la infracción y la meta;
 - 5.2. La dirección en que se desarrollaba la jugada;
 - 5.3. La posibilidad de conservar o controlar el balón;
 - 5.4. La posición y el número de defensores.

JUEGO BRUSCO GRAVE

1. Una entrada o una disputa que ponga en peligro la integridad física de un adversario o se cometa con fuerza excesiva o brutalidad deberá ser sancionada como juego brusco grave.
2. Cometerá juego brusco grave todo jugador que dispute el balón por delante, por un lado o por detrás, empleando una o ambas piernas con fuerza excesiva o poniendo en peligro la integridad física de un adversario.

CONDUCTA VIOLENTA

1. Se produce conducta violenta cuando un jugador emplea o intenta emplear fuerza excesiva o brutalidad contra un adversario que no disputa el balón, o contra un



compañero, un oficial de equipo, un árbitro, un espectador o cualquier otra persona, independientemente de que haya o no contacto.

2. Todo jugador que, sin estar en disputa por el balón, golpee deliberadamente a un adversario o a cualquier otra persona en la cabeza o en la cara con la mano o por cualquier otro medio, incurrirá asimismo en conducta violenta.
cabeza o la cara con la mano o el brazo, a menos que la fuerza empleada sea insignificante.

INFRACCIONES QUE IMPLICAN EL LANZAMIENTO DE UN OBJETO (INCLUIDO EL BALÓN)

1. En todos los casos, el árbitro deberá aplicar el castigo disciplinario apropiado:
 - 1.1. Imprudencia - sancionar al jugador con tarjeta amarilla por conducta antideportiva;
 - 1.2. Uso excesivo de la fuerza - el jugador infractor deberá ser expulsado por conducta violenta.

REANUDACIÓN DEL JUEGO DESPUÉS DE FALTAS E INFRACCIONES

1. Si el balón no está en juego, el juego deberá reanudarse conforme a la decisión tomada anteriormente;
2. Si el balón está en juego y el jugador comete la infracción dentro del terreno de juego contra:
 - 2.1. Un adversario - tiro libre indirecto, tiro libre directo o tiro penal;
 - 2.2. Un compañero, un sustituto o un jugador sustituido, un jugador expulsado, un oficial del equipo o un árbitro - tiro libre directo o tiro penal;
 - 2.3. Cualquier otra persona - balón en el suelo.

SI, CUANDO EL BALÓN ESTÁ EN JUEGO:

1. Un jugador comete una infracción contra un árbitro o un adversario, jugador sustituto, sustituido o expulsado u oficial de equipo fuera del terreno de juego;



2. Un sustituto, jugador sustituido o expulsado u oficial de equipo comete una infracción contra un adversario o árbitro fuera del terreno de juego, o interfiere en sus acciones.
3. El juego deberá reanudarse con un tiro libre en la línea divisoria de la superficie de juego, en el punto más cercano donde se cometió la infracción o la interferencia. Se deberá conceder un tiro penal si la infracción se caracteriza como tiro libre directo y si tiene lugar dentro de los límites del área penal del infractor.
4. Si un jugador que está dentro o fuera del terreno de juego lanza un objeto (incluido el balón) a un jugador adversario, a un sustituto, a un jugador sustituido o expulsado, a un funcionario de un equipo o a un árbitro, o al balón, el juego deberá reanudarse con un tiro libre directo, ejecutado en el lugar donde el objeto golpeó o pudo golpear a la persona o al balón. Si dicho lugar se encuentra fuera del terreno de juego, el tiro libre directo se lanzará en el punto más cercano a la línea de demarcación. Se concederá un penalti si esto ocurre en el área penal del infractor.
5. Si un sustituto, sustituido, expulsado o jugador que se halla temporalmente fuera del terreno de juego, o un oficial de un equipo lanza y patea un objeto (incluido el balón) al terreno de juego y si dicho objeto interfiere en el juego, en un adversario o en un árbitro, el juego deberá reanudarse con un tiro libre directo (o un penalti), que se lanzará desde el lugar donde el objeto interfiere en el juego, desde donde golpea o desde donde podría golpear a un adversario, a un árbitro o el balón.

TARJETAS

1. En las categorías Sub 07 y Sub 08, las tarjetas se mostrarán de forma didáctica durante el juego, de forma que sólo el atleta y el Entrenador serán informados de la advertencia de tarjeta roja;
2. En las categorías Sub 09, Sub 10, Sub 11, Sub 12, Sub 13 y Sub 14, las tarjetas se mostrarán normalmente de forma correctiva;
 - 2.1. **Tarjeta amarilla** - Advertencia
 - 2.2. **Tarjeta azul** - Sustitución del jugador (no puede permanecer en el banquillo)
 - 2.3. **Tarjeta roja** - Exclusión del partido



Nota: En la categoría de fútbol femenino, también se mostrarán tarjetas a las jugadoras que reciban una amonestación.

3. Los jugadores amonestados con tarjeta azul serán automáticamente sustituidos del partido y no podrán volver al terreno de juego, pero podrán jugar en el siguiente partido.
4. Las tarjetas amarillas no serán acumulables a efectos de suspensión.
5. Los jugadores o miembros del comité sancionados con una tarjeta roja serán suspendidos automáticamente del siguiente partido, independientemente de la 1ª, 2ª, 3ª o 4ª fase. Serán juzgados si es necesario para su eliminación de la competición.

FORMAS DE COMPETICIÓN, PENALIZACIONES Y DESEMPATES

1. Se anunciarán los agrupamientos de la primera fase de la competición, así como los cuadros y los partidos cruzados de las demás fases, ya determinados y establecidos a discreción del comité organizador.
 - 1.1. La clasificación se basará en los puntos ganados (P.G.) de la siguiente manera:
 - I - Victoria 03 (tres) P.G**
 - II - Empate 01 (uno) P.G**
 - III - Derrota 00 (cero) P.G**
2. En caso de igualdad de puntos entre dos o más equipos en cualquier posición de la 1ª Fase (eliminatória), se observarán los siguientes criterios de desempate a efectos de clasificación para la 2ª Fase:
 - a) Mayor número de puntos;**
 - b) Mayor número de victorias;**
 - c) Mayor número de puntos ganados en enfrentamientos directos;**
 - d) Mayor diferencia de goles;**
 - e) Mayor número de goles marcados;**
 - f) Menor número de goles encajados;**
 - g) Menor número de tarjetas rojas recibidas;**
 - h) Sorteo.**



3. En cuartos de final o semifinales, el equipo que termine en 1er lugar no tendrá la ventaja del sorteo y el ganador se determinará mediante una tanda de penaltis.
4. Para la tanda de penaltis, será obligatorio igualar el número de jugadores entre los equipos para que puedan estar preparados para lanzar el penalti.
5. En las finales, en caso de empate, después del tiempo reglamentario, se utilizarán tres (03) tiros penales alternos para cada equipo, y si el marcador permanece igual, se continuará utilizando los tiros penales hasta que un equipo marque y el otro falle. Sobre la base de las sustituciones del partido, todos los jugadores podrán lanzar el penalti, incluido el portero, que también podrá ser sustituido si hay un portero suplente en el acta.
6. Una vez iniciada la tanda de penaltis, no se permitirá el cambio de guardameta.

INFORMACIÓN IMPORTANTE

1. El comité organizador tiene total autonomía para establecer y modificar las fechas y horarios de los partidos en caso de condiciones meteorológicas imprevistas, imprevistos en los terrenos de juego o cualquier otro tipo de interrupción que impida la celebración de los partidos en los días anteriores.
2. La organización del evento no sigue las reglas del fútbol 7, sino las del fútbol 11 adaptado.

PREMIOS

1. Los equipos vencedor, subcampeón, tercer y cuarto clasificado de cada eliminatoria recibirán trofeos y medallas.
2. Los equipos participantes que no tomen parte en ninguna eliminatoria recibirán una medalla.
3. Se concederá un máximo de 02 (dos) medallas a los miembros del cuerpo técnico de cada equipo.
4. Cada categoría tendrá premios individuales para el máximo goleador y la defensa menos goleada.

Párrafo 1: Serán premiados los cuatro (04) mayores goleadores de la categoría. Así



como a las cuatro (04) defensas menos goleadas de la categoría.

Cada categoría tendrá premios individuales para el máximo goleador y la defensa menos goleada. El criterio utilizado será el del máximo goleador o defensa del equipo mejor clasificado al final de la competición.

Párrafo 2: Los equipos que reciban las medallas de participación deberán estar presentes el día de la ceremonia de premiación; en caso de que algún jugador o miembro del comité esté ausente ese día, las medallas sólo se entregarán a los que estén presentes.

CONDUCTA DE FAMILIARES Y AFICIONADOS

1. Los equipos son responsables del comportamiento de sus familiares y aficionados;
2. Si un aficionado invade el terreno de juego y se hace constar en el acta del partido, el equipo será sancionado con la pérdida de 03 puntos en la competición, independientemente del resultado.
3. Si el árbitro del partido comprueba que hay mal comportamiento verbal y violento por parte de familiares y aficionados, puede dar por finalizado el partido y el equipo cuyos seguidores hayan provocado el incidente perderá.
4. El equipo podría incluso ser excluido del campeonato.

PÉRDIDAS Y ROBOS

1. El comité organizador no se hace responsable de ninguna pérdida o robo.
2. Habrá una zona de objetos perdidos disponible en el evento.

RECURSOS

1. Los vídeos, fotos, informes de aficionados y terceros no se aceptarán como prueba oficial o contraprueba. Sólo los entrenadores, asistentes y el árbitro del partido podrán dar su testimonio en relación con el recurso solicitado;



2. Sólo los miembros del cuerpo técnico registrados en el acta del partido podrán presentar una apelación;
3. La solicitud de apelación tendrá un valor fijo de R\$500,00 (quinientos reales) por cada apelación que se analice. Si el recurso es admitido, se devolverá el importe pagado;
4. El plazo para presentar una apelación es de 3 horas tras el final del partido en cues
5. La apelación será analizada por el comité disciplinario de arbitraje.

Equipo Dani Cup Brasil - AGOSTO 2024.