



Bases y Reglamento



LA LIGA DEL FÚTBOL 7

“NINGÚN JUGADOR ES TAN BUENO COMO TODOS JUNTOS”

Alfredo Di Stéfano



CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

1 Índice.

Bases generales torneo 2022	página 3 a 4.
Modalidades de pago.....	página 5.
Requisitos inscripción.....	página 6.
Formato de torneo... ..	página 7.
Premios.....	página 8 a 9
Reglamento... ..	página 10 a 15.
Sanciones.....	página 16 a 18.
Empates y definiciones... ..	página 18.
Presentación de los equipos	página 18.
Presentación de la documentación	página 18.
Puntaje.....	página 19.
Primeros auxilios... ..	página 19.
Director técnico.....	página 19.
Suspensión y recuperación de partidos	página 20.
Apelaciones	página 20
Staff La Liga	página 20.
Contacto	página 21.
Anexo I: Declaración de Responsabilidad	página 22.

CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

2 Bases generales 2022:

En el presente documento se presentan las bases y reglamento por el cual se basará la primera edición del torneo LA LIGA DEL FUTBOL 7, en adelante La Liga.

Cada equipo que confirme formalmente su participación e inscripción en el Torneo tiene el deber de dar conocimiento de este documento, así como también sus administradores, dirigentes o representantes serán responsables de dar a conocer dicho documento a cada jugador.

Con lo anterior, se creará un marco normativo de derechos, obligaciones y deberes que tiene cada participante de La Liga.

A. Participantes: Podrán participar Clubes Sociales y Deportivos, equipos nuevos o antiguos de fútbol 7, empresas o instituciones que acepten la invitación que realicen los administradores de La Liga y que cumplan en tiempo y forma con los requisitos establecidos en este documento.

B. Retiro de un Equipo en Competencia: La Liga no tiene responsabilidad en caso de que algún equipo se retire mientras se realice la competencia, lo cual afectaría el fixture, así como también la cantidad de partidos mínimos a jugar por cada equipo. Si se presenta esta situación, se indica en este documento la forma de proceder, la pérdida de garantía y el resultado de los partidos ya programados.

C. Sistema de juego:

Nº Fase	Fase Torneo	Modalidad
1	Fase de Grupos	Todos contra todos
2	Fase Clasificación	Eliminación Directa

En sección V. *Formato de juego* de este documento se especifica la cantidad de equipos

D. Camisetas: Cada equipo deberá poseer una indumentaria oficial con un color determinado, la cual debe tener un número único y no repetitivo distintivo en su dorsal. El portero deberá utilizar un color distinto al de su equipo. Cabe mencionar que, si este color es el mismo que el del equipo rival, deberá cambiar su indumentaria antes del inicio del partido, y de no contar con ello La Liga le facilitará petos para su utilización.

E. Nota: En caso de no poseer número de camiseta, el jugador comenzará el partido siendo amonestado con tarjeta amarilla.

En caso de que el portero posea número en su camiseta y deba cambiarla debido a la solicitud del árbitro, podrá ocupar otra polera sin número, caso en el cual no será amonestado con tarjeta amarilla.



CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

F. Fechas y plazos de inscripciones: Las inscripciones correspondientes deberán efectuarse, como máximo, una semana antes al inicio del Torneo recomendamos aceptar la invitación lo antes posible.

Cabe mencionar que en la primera edición de La Liga se tendrán cupos limitados, que será desde 12 a 18 equipos como máximo.

G. Equipos: Cada equipo deberá tener un nombre oficial, en caso de que dos equipos tengan el mismo nombre, se designará vía sorteo junto a los delegados de cada equipo un prefijo o un complemento a su nombre para diferenciarlo de su similar. Si se inscriben dos equipos nuevos con mismo nombre, se dará prioridad al que se inscribió primero para mantener su nombre.

H. Nómina de jugadores: La nómina oficial debe ser de hasta 15 jugadores más un DT, la cual debe ser enviada antes del inicio del Torneo. Los equipos podrán realizar cambios en su planilla inicial de jugadores y DT **hasta antes de jugar la segunda fecha**, en caso de que un jugador sea expulsado de la liga antes de la fecha mencionada, no podrá ser sustituido por otro jugador. Los jugadores y DT que sean inscritos comenzada La Liga deberán estar registrados en la planilla oficial del equipo, y en caso contrario, no podrán participar de la competencia.

A CONSIDERAR Se podrá efectuar cambio en la planilla inicial luego de la segunda fecha, hasta la sexta fecha de la fase regular, **cancelando \$10.000 por jugador**. En la segunda fase de La Liga no se permitirán modificaciones en la Nómina.

I. Modificaciones: Este documento de Bases y Reglamento de La Liga pueden estar sujetas a modificaciones, ya sea por nuevo formato de torneo (anexos), sanciones o nuevos casos que sean necesarios para el bienestar de los jugadores y la competencia, teniendo siempre como objetivo principal, la sana competencia, el respeto y una conducta acorde con todos los integrantes que conformarán La Liga.

J. Jugadores entre equipos de La Liga: No se permitirá que un equipo pueda tener jugadores en su nómina y que también sean parte de otro equipo de La Liga.

CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

3 Modalidades de pago:

Cuotas	N°Cuota	Valor	Valor Total	Fecha de Pago
1	1ra	\$ 330.000	\$ 330.000	Antes de la primera fecha
3	1ra	\$ 50.000	\$ 350.000	Lo antes posible
	2da	\$ 180.000		Antes de la primera fecha
	3ra	\$ 120.000		Antes de la tercera fecha

K. Garantía: Cada equipo inscrito en La Liga deberá cancelar **\$45.000**, monto que deberá ser cancelado antes del inicio de la primera fecha y que será devuelto una vez finalizado el torneo, siempre que el equipo cumpla con el reglamento expuesto en bases generales, en caso de no cumplir con lo establecido en el presente reglamento (explicado en el cuadro de sanciones), el equipo perderá la garantía, debiendo reponer nuevamente si continúa en competencia el monto de **\$45.000**. La garantía será devuelta al finalizar el torneo.

L.Devolución dinero: En caso de no realizarse La Liga, se devolverá el pago abonado a los equipos que reservaron su cupo de forma total e íntegra.

M. Retiro y/o expulsión de equipo: No se devolverá el dinero abonado por los equipos participantes de La Liga que decidan retirarse de la competición y/o sean expulsados de esta.

N. Responsable efectuar pago: Será el delegado y/o capitán del equipo el responsable de efectuar el pago establecido a La Liga previo al inicio del torneo, en donde se firmará un documento que evidenciará su responsabilidad ante la organización en caso de incumplimientos.



CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

4 Requisitos de inscripción:

Lo siguiente, son los requisitos obligatorios que cada delegado o representante del equipo debe respetar para poder participar en el Torneo:

- O. Solicitar por escrito su incorporación a La Liga y su inscripción en el mismo.
- P. Realizar los pasos correspondientes a su participación de acuerdo a los plazos y formas estipuladas para tal efecto.
- Q. Respetar y cumplir las obligaciones estipuladas por las bases y la organización.
- R. La organización entenderá al momento de la inscripción que los deportistas, incluidos en la nómina de jugadores tienen un estado de salud compatible con la práctica deportiva.
- S. Cada equipo deberá cumplir con los requisitos en las edades establecidas para las categorías del torneo:
 - 1. **Todo Competidor:** Jugadores de toda edad, con posibilidad de 2 menores de 18 años, en donde debe existir un adulto responsable por cada jugador menor de dicha edad.
 - 2. **Senior:** Jugadores mayores de 35 años, con posibilidad de 2 menores de 35 años y mayores de 30 años.

CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

5 Formato Torneo

La categoría Todo Competidor y la categoría Senior contarán con **12 equipos**. A continuación, se explican los criterios de clasificación, tanto para copa de oro, plata y bronce en ambas categorías:

Son 2 grupos distribuidos para los martes y jueves, en donde el primer y segundo lugar de cada grupo clasificarán a copa de oro, tercero y cuarto lugar a copa de plata, y el quinto y sexto lugar clasificarán a copa de bronce.

Martes	Jueves	Clasificación 2da Fase
GRUPO 1	GRUPO 2	
1	1	Copa Oro
2	2	
3	3	Copa Plata
4	4	
5	5	Copa Bronce
6	6	

Fase Final – Play Offs

La fase final tendrá eliminación directa entre los equipos en juego.

El comienzo de la fase final será realizado cuando se terminen todas las fechas de la fase regular y los organizadores de La Liga lo informarán oportunamente.

Semifinales

El primer lugar del Grupo 1 jugará contra el segundo lugar del Grupo 2. Se aplicará la misma metodología desde el tercer al sexto lugar de cada grupo, tanto para la copa de oro, plata y bronce.

El primer lugar del Grupo 2 jugará contra el segundo lugar del Grupo 1. Se aplicará la misma metodología desde el tercer al sexto lugar de cada grupo, tanto para la copa de oro, plata y bronce.

Finales

Los equipos ganadores de semifinales jugarán una final única, tanto para la copa de oro, plata y bronce.

Los equipos perdedores de semifinales jugarán una definición única por el tercer lugar, tanto para la copa de oro y plata. La copa de bronce será excluida de definición de tercer lugar.

Nota: En caso de que la cantidad de equipos difiera de lo estipulado en este documento, se informará de forma oportuna por la organización de La Liga el formato de torneo a disputarse, tanto en la reunión de delegados y capitanes, como también en un Anexo a este documento.

6 Premios:

6.1 Entrega de premios monetarios: Los premios en dinero, serán entregados vía transferencia electrónica al delegado y/o capitán del equipo a más tardar 5 días hábiles después de terminado el torneo. En caso de que equipos sean expulsados en instancias finales (semifinal o final) estos no podrán optar a premios entregados por la organización, premios los cuales no son reasignados a clubes que obtuvieron otro lugar en competencia (ejemplo cuarto lugar). Si un equipo no se presenta a instancias finales los premios no serán asignados en caso de obtener un lugar entre los equipos premiados.

Premios Monetarios:

Estos premios son para categoría Todo Competidor y Senior

Copa de Oro (solo esta copa recibe premios monetarios):

Primer Lugar:	\$350.000
Segundo Lugar:	\$100.000
Tercer Lugar:	\$50.000

6.2 Abonos próxima edición La Liga: Los premios como abono a la próxima edición de La Liga deberán ser confirmados por cada equipo, y en caso no ser utilizado dicho premio no es acumulable ni utilizable en otras versiones, tanto para categoría Todo Competidor como Senior. Estos abonos son los siguientes:

Premios Abonos La Liga:

Estos premios son para categoría Todo Competidor y Senior

Copa de Oro (solo esta copa recibe premios de abono próxima edición La Liga):

Primer Lugar:	\$350.000 (100% inscripción)
Segundo Lugar:	\$175.000 (50% inscripción)
Tercer Lugar:	\$87.500 (25% inscripción)

En caso de no llevar a cabo el próximo semestre la realización del torneo, el abono se excluye de los premios entregados por La Liga, y será utilizable una vez se realice la nueva edición del torneo.

CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

6.3 Premios no monetarios: La Liga, entregará los siguientes premios por cada una de las Copas:

Copa	Lugar	Medallas	Trofeo
Oro	1er Lugar	✓	✓
	2do Lugar	✓	X
	3er Lugar	✓	X
Plata	1er Lugar	✓	✓
	2do Lugar	✓	X
	3er Lugar	✓	X
Bronce	1er Lugar	✓	X

6.4 Otros premios: Se premiará a su vez, a participantes de La Liga que fueron destacados durante el torneo de categoría Todo Competidor y Senior en lo siguiente:

Premiación	Premio
Goleador del torneo	Galvano
Mejor jugador del torneo	Galvano
Mejor Arquero del torneo	Galvano
Mejor entrenador técnico del torneo	Galvano

6.5 Premios fecha a fecha: La Liga, entregará por parte de nuestros auspiciadores premios fecha a fecha. Dichos premios no son obligación de la organización. La Liga tiene la facultad, de privar entrega de premios fecha a fecha, en caso de que el ganador, haya tenido un mal comportamiento dentro del evento deportivo. Jugadores y equipos que no se encuentren con la cuota al día, no podrán recibir y participar de premios fecha a fecha.

Nota: También se entregarán premios de auspiciadores, los cuales serán coordinados e informados por la organización de La Liga.

CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

7 Reglamento:

El torneo se regirá por el reglamento universalmente conocido en el Fútbol 7, salvo las modificaciones que se señalan en este documento y que se adoptará en La Liga:

7.1 Tiempo de juego: Dos periodos de 25 minutos cada uno y 5 minutos de descanso.

7.2 Tiempo adicional: El árbitro tiene la facultad de agregar en cada periodo minutos adicionales según su criterio, los cuales serán agregados al momento de finalizar cada tiempo de juego.

7.3 De los cambios: Los cambios serán ilimitados y rotativos (un jugador puede salir de la cancha y volver a entrar al juego). Los cambios se realizarán por el centro del campo de juego dando aviso al árbitro. Si un jugador es expulsado, este no podrá ser reemplazado por otro jugador en cancha. Quedando así el equipo con un jugador menos durante el desarrollo del partido.

7.4 El balón: Se utilizará balón de fútbol 7 dispuesto por la Organización.

7.5 Saque de esquina: Se realizará siempre con la mano, estilo libre.

7.6 Saque de meta: Se realizará con la mano.

7.7 El arquero: No podrá tomar la pelota con la mano previo al pase o lanzamiento lateral de un compañero de equipo.

7.8 Lanzamientos penales: El lanzador, deberá colocarse en la línea del área, el jugador dará un paso atrás definido por árbitro del balón para lanzar el penalti.

7.9 Definición a penales: En caso de requerir una definición de lanzamientos penaltis, se ejecutarán 3 penales por equipo. Podrán ejecutar los penaltis los jugadores inscritos en partido, expulsados no podrán ejecutar lanzamiento penal. En caso de que el empate persista, se lanzarán penaltis, uno por equipo hasta que se determine un ganador.

7.10 Fase regular: Tres tarjetas amarillas acumuladas equivalen a una fecha de suspensión en caso de obtener la tercera tarjeta amarilla en último partido de fase regular, quedará suspendido en su primer partido a disputar eliminación directa. En fase de eliminación directa, se eliminarán las tarjetas amarillas acumuladas en la fase anterior. Las fechas libres no cuentan como suspensión.

7.11 En eliminación directa: dos tarjetas amarillas equivalen a una fecha de suspensión. La tarjeta roja equivale como mínimo a una fecha de suspensión y en caso de que el informe final del árbitro determine la gravedad de la sanción, el jugador podrá ser sancionado desde una fecha hasta la expulsión de la liga.

7.12 Posición de adelanto: No se aplica en los partidos de La Liga.

7.13 Anotaciones: se puede anotar desde cualquier ubicación de la cancha.

CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

7.14 El gol de arquero: El gol de arquero con los pies es válido, el gol de arquero con las manos es inválido.

7.15 En cancha: Si es sorprendido un jugador en cancha que no pueda jugar, ya sea por suspensión o por no estar en la nómina, se dará por ganador al equipo contrario con un marcador de 5-0 en contra.

7.16 Para iniciar un partido: Se debe presentar como mínimo cuatro jugadores en cancha por equipo, en caso de no tener el número de jugadores exigidos por la organización, se considerará W.O., declarando al equipo contrario como ganador con un resultado a favor de 5-0. Equipo en cancha, podrá esperar a equipo rival 10 minutos en caso de retraso, pasado los 10 minutos tendrá la opción de pasar W.O. por marcador 5-0 a favor, o jugar partido restando a tiempo de juego el retraso adicional a los 10 minutos de espera permitidos.

7.17 Zapatos de fútbol: Cada jugador se debe presentar con zapatillas de baby futbol o similar, queda estrictamente prohibido la utilización de zapatos de futbol con estoperoles, en caso de ser sorprendido a un jugador en cancha utilizándolos, será amonestado con tarjeta amarilla y deberá salir del campo de juego, podrá reingresar solo con zapatillas de baby futbol. Cabe destacar, que el staff de la organización tanto como el árbitro, tienen la facultad de intervenir y/o sorprender a jugadores que no utilicen la indumentaria establecida por la organización.

7.18 Indumentaria autorizada por la organización: Cada jugador deberá presentarse con short, medias de fútbol, camiseta deportiva y zapatillas de baby futbol o similar, solamente el portero podrá utilizar pantalón de buzo.

7.19 Prohibido: el uso de aros, piercing, cadenas, reloj y/o cualquier artículo que posea el jugador están estrictamente prohibidos, si es sorprendido un jugador en cancha por el árbitro o la organización jugando con alguno de estos elementos, deberá salir del campo de juego, podrá integrarse al campo de juego al retirar el elemento en cuestión.

7.20 Shoot Out: Se concederá la ejecución de un Shoot Out contra el equipo que acumule seis (6) faltas sancionadas con tiro libre directo o penal, en cada periodo de juego y mientras el balón está en juego. Se debe intentar marcar un gol directamente de un tiro de Shoot Out.

7.21 Posición del balón y los jugadores ante un Shoot Out:

El balón: Deberá colocarse sobre la línea marcada a cinco (5) metros de la línea central.

El ejecutor del Shoot Out: Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor: Deberá permanecer por lo menos con un pie sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el árbitro de la señal. Tratará de evitar el gol con todos los recursos permitidos por las reglas de juego.

CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar:

En la superficie de juego.

Los jugadores defensivos: Deben ubicarse frente a la línea del Shoot Out y atrás de la línea central. Podrán tomar parte en la jugada a la señal del árbitro.

Los jugadores ofensivos: Deben ubicarse fuera de la línea del Shoot Out y atrás de la línea central. Podrán tomar parte en la jugada a la señal del árbitro.

Procedimiento: Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, uno de los árbitros dará la señal para que se ejecute el Shoot Out.

El ejecutor del Shoot Out: Deberá poner el balón en movimiento con el pie y en dirección de la portería contraria.

El balón estará en juego en el momento que el árbitro entregue la señal (única jugada que se realiza de esta manera).

A la señal del árbitro (silbato) la jugada se iniciará y todos los jugadores dentro del terreno de juego podrán participar.

El ejecutor de Shoot Out tratará de anotar el gol con todos los recursos permitidos en las reglas de juego.

7.22.0 - Infracciones y sanciones

Si los árbitros dan la señal de ejecutar el Shoot Out:

Un jugador del equipo que ejecuta el Shoot Out infringe las Reglas de Juego de juego: Los árbitros detendrán la jugada y reanudarán el partido con un tiro libre directo (se acumula) o indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si es la sexta falta o subsecuentes se ejecutará un Shoot Out a favor del equipo contrario.

Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego: Los árbitros permitirán que el juego continúe si pueden aplicar la ventaja, de no poder aplicarla, interrumpirán el juego, sancionarán al infractor según la gravedad de la falta y repetirán el Shoot Out. Si es el guardameta defensor, los árbitros permitirán que el juego continúe si pueden aplicar la ventaja, de no poder aplicarla, interrumpirán el juego, sancionarán al infractor según la gravedad de la falta. Si la falta es dentro del área penal, se otorgará un tiro penal a favor del equipo contrario y si la falta es fuera del área penal, repetirán el Shoot Out.

Uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego de juego antes de la señal del árbitro: Se repetirá el Shoot Out y él o los infractores recibirán sanción disciplinaria.

El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia adelante antes de ser pateado en dirección de la portería: Se repetirá el Shoot Out.

CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

El balón rebota hacia la superficie de juego del guardameta, del travesaño o de los postes, y toca luego cualquier otro objeto: Los árbitros interrumpirán el juego. El juego se reanudará con un balón al suelo en el lugar donde el balón tocó el objeto, a menos que lo haya tocado en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Si el balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado los postes, travesaño o a un jugador: Se repetirá el Shoot Out.

7.23 Infracciones e incorrecciones:

Las faltas e incorrecciones son infracciones a las Reglas de Juego que se sancionarán de la siguiente manera:

Las faltas se sancionarán con un tiro libre directo, un tiro penal o un tiro libre indirecto.

7.23.1 Faltas sancionadas con tiro libre directo:

Se concederá un tiro libre directo a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete faltas de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

Dar o intentar dar una patada a un adversario.

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.

Realizar una entrada deslizándose, cuando el adversario tiene el balón o está cerca para impedir que sea jugado o controlado por este.

Se concederá asimismo un tiro libre directo a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres faltas:

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).

Obstaculizar a un adversario mediante un contacto físico.

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción. Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables.

7.23.2- Faltas sancionadas con tiro penal: Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las doce (12) faltas antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

7.23.3- Faltas sancionadas con tiro libre indirecto:

Se concederá un tiro libre indirecto si un jugador:

Juega de forma peligrosa.

Obstaculiza el movimiento de un adversario sin que exista un contacto físico.

Actúa mostrando desaprobación, utilizando lenguaje ofensivo, insultante o humillante y/o gestos u otras infracciones verbales.

Impide que el guardameta lance el balón con las manos o pateo o intenta patear el balón cuando el guardameta está en el proceso de lanzar el balón con las manos.

Comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego, por la cual el juego sea detenido para amonestar o expulsar a un jugador.

7.23.4- Se concederá un tiro libre indirecto si un guardameta comete una de las siguientes infracciones dentro de su propia área de penalti:

Controla el balón con las manos durante más de cinco (5) segundos antes de lanzarlo. Toca el balón con las manos después de que lo haya lanzado y sin que un jugador contrario lo haya tocado.

Toca el balón con las manos después de que un compañero se lo haya cedido intencionadamente con el pie.

Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero de su equipo.

7.23.5- El guardameta estará en posesión del balón cuando:

Tenga el balón en las manos o entre la mano y una superficie (p. ej. el suelo, su propio cuerpo, los postes de la portería) o cuando lo toque con cualquier parte de las manos o los brazos, excepto si el balón rebota accidentalmente en él, por ejemplo, después de haber efectuado una "salvada".

Tenga el balón en la mano abierta y extendida.

Cuando el guardameta tenga posesión del balón con las manos, ningún adversario podrá disputarle el balón.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción. Si se produjera dentro del área de penal del infractor se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en la línea de demarcación más cercana al área de meta donde se cometió la infracción.

CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

7.23.6- Incorrecciones:

Las incorrecciones se sancionarán con una amonestación o una expulsión (a criterio de los árbitros).

7.23.7- Sanciones Disciplinarias:

La **tarjeta amarilla** se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido amonestado, dos tarjetas amarillas equivalen a una tarjeta roja.

La **tarjeta roja** se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido expulsado y su equipo debe estar con jugador menos por **el resto del partido**.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores o a los sustitutos. La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública únicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado. En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal a los jugadores y a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada.

Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros, o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

7.24 Expulsados: Si un jugador es expulsado durante un encuentro o durante el torneo, el jugador no podrá estar presente en campo de juego en ningún momento, deberá retirarse del terreno de juego, de lo contrario podrá ser sancionado con mayor cantidad de fechas.

7.25: En el campo de juego: Solo podrán estar en campo de juego jugadores y director técnico debidamente acreditados por la organización, en caso de que un jugador no participe del juego, este deberá firmar y estar con indumentaria distintiva del equipo (camiseta, polerón, entre otros).

CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

8 Sanciones:

8.1 Sanciones por jugador:

Causa	Sanción	Garantía
Agresión a un rival	Expulsión equipo de La Liga.	Pérdida de garantía
Agresión a un árbitro	Expulsión equipo de La Liga y se finaliza el partido, marcador en contra 10-0.	Pérdida de garantía
Agresión a personal de La Liga	Expulsión equipo de La Liga y se finaliza el partido, marcador en contra 10-0.	Pérdida de garantía
Escupos	Expulsión de La Liga.	Pérdida de garantía
Insultos al personal, árbitros y cualquier persona que sea parte de la organización de La Liga.	Expulsión de La Liga.	Quedará a evaluación staff La Liga
Agresión entre compañeros de equipo	Tres fechas.	-
Conducta violenta y/o juego brusco	Dos fechas.	-
Mano deliberada	Una fecha.	-
Doble amarilla en un partido	Una fecha.	-
Roja directa	Una fecha.	-
Provocar a la barra rival	Tres fechas.	-
Insultar o realizar gestos obscenos a la barra rival.	Expulsión de La Liga	-
Reclamos reiterados	Una fecha.	-
Acciones fuera del reglamento interno del complejo deportivo.	Será determinado entre la organización de liga La Liga y administración del complejo deportivo.	Quedará a evaluación staff La Liga
Amenazas a personal del staffy/o árbitros	Será determinada la gravedad de la situación teniendo entre una fecha de sanción hasta la expulsión de La Liga.	Quedará a evaluación staff La Liga
Proporcionar información falsa.	Una a tres fechas.	-

CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

8.2 Sanciones por equipo:

Causa	Sanción	Garantía
Participación de un o más integrantes de un equipo en agredir a un rival, árbitro, personal del complejo deportivo y/o cualquier persona que participe en la administración de La Liga.	Expulsión de La Liga.	Pérdida de garantía
Participación de un integrante y/o barra de un equipo que agrede a personal de La Liga.	Expulsión de La Liga.	Pérdida de garantía
Promover e incentivar la violencia dentro del recinto deportivo de forma deliberada.	Expulsión de La Liga.	Pérdida de garantía
No avisar con un mínimo de 8 horas de anticipación al horario de inicio de la jornada, la ausencia de su equipo.	-	Pérdida de garantía
En caso de que ingrese a la cancha personas externas al equipo (barra, familia, amigos, entre otros) mientras se desarrolla el encuentro deportivo.	Se dará por ganador al equipo contrario.	-
Si la barra de un equipo agrede de forma física, escupos y/o se desempeña de manera violenta ante un árbitro, jugador, administrador del recinto deportivo y cualquier personal de La Liga, es exclusivamente responsabilidad del equipo al que apoyan.	Expulsión de La Liga.	Pérdida de garantía
Daños al recinto deportivo	Expulsión de La Liga.	Pérdida de garantía
Dejar sucio recinto deportivo	-	Pérdida de garantía.
En caso de que acompañantes del equipo ingresen a recinto deportivo (queda a evaluación del complejo deportivo GeoPark), estos deberán estar exclusivamente en zona asignada y queda prohibido el consumo de alcohol.	Pérdida de puntos/ Expulsión de La Liga.	Pérdida de garantía.

CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

8.3 Importante: Equipo que pierda garantía, deberá reponer \$45.000, de lo contrario, no podrá seguir en competencia.

La Liga se reserva el derecho de admisión de seguidores de los equipos, evaluando su buen comportamiento. La persona sancionada por mal comportamiento no podrá ingresar al recinto deportivo. En caso de generar problemas se verá afectado el equipo de la persona responsable con la pérdida del partido.

8.4 Horarios y W.O.: Los equipos deberán cumplir estrictamente el horario de inicio de los partidos. En el evento que uno de los equipos no se encuentre a la hora fijada, habrá un tiempo de espera de 10 minutos al término del cual se procederá a pasar el W.O. correspondiente por resultado de 5-0. Queda a criterio del capitán rival dar por iniciado el partido posterior a los 10 minutos de atraso, en este caso, se restarán los minutos perdidos por atraso al partido.

9 Empates y definiciones: En el evento en que dos o más equipos al concluir el torneo se encuentren en igualdad de puntaje, se procederá a través de los siguientes criterios:

Diferencias de goles a favor y en contra.

Mayor cantidad de goles a favor.

Menor cantidad de goles en contra.

Ganador en cancha entre ambos equipos.

Menor cantidad de amonestaciones (tarjetas rojas y amarillas).

10 Presentación de los equipos: Los equipos deberán comunicar al inicio del torneo los colores de sus equipos oficiales y de alternativa. Los equipos deberán tener uniformidad de colores y diseños. El calzado deberá ser el correspondiente (zapatillas de baby fútbol). El jugador no podrá utilizar otro que no sea el señalado anteriormente, el uso de zapatos con estoperoles de aluminio está estrictamente prohibido. Deberá utilizar calcetas/medias y canilleras, en caso de no utilizarlas, el jugador deberá retirarse del campo de juego hasta que utilice los implementos exigidos por la organización.

11 Presentación de la documentación: Cada jugador deberá ir al punto de inscripción con su cédula de identidad para registrarse en planilla, se recomienda llegar con anticipación, 30 minutos antes del partido podrá registrarse con tranquilidad y tiempo suficiente para ello. Todos los jugadores que participen del partido deberán inscribir su número de camiseta en la planilla de juego. En caso de ser sorprendido un jugador inscrito en la planilla, pero sin presentar su carnet en mesa central, este será amonestado con tarjeta amarilla, al momento de fiscalizar en terreno por parte de la organización.

CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

12 Puntaje: Se otorgarán:

- 3 puntos al ganador.
- 1 punto al empate.
- 0 puntos al perdedor.

13 Primeros auxilios: La Liga contará con un kinesiólogo, el cual estará presente en partidos de la competición y atenderá en caso de lesiones ocurridas exclusivamente a causa de la actividad. La Liga no se hace responsable de los costos asociados en caso de lesiones o agresiones producidas en la competición. En caso de que se requiera transportar al jugador a un centro asistencial, es responsabilidad del equipo trasladar al jugador hacia un centro asistencial, el equipo debe estar al tanto si sus jugadores poseen seguros para ser trasladados en ambulancia, para hacer el procedimiento más eficiente.

14 Director Técnico: Cada equipo podrá contar con un cuerpo técnico los cuales serán director técnico, preparador físico, kinesiólogo, son las únicas personas anexas a jugadores que puede estar en campo de juego, deberá estar debidamente inscrito en planilla de inscripción y acreditar su cargo deportivo (título, curso, entre otros). No podrán ingresar personas que no se encuentren registradas en la planilla de jugadores en ningún momento al campo de juego.

15 Suspensión y recuperación de partidos:

Los partidos podrán suspenderse en caso de:

15.1 Condiciones climáticas adversas: En caso de que los días de partidos presenten condiciones desfavorables, será evaluado por la organización la realización de este, de tratarse de lluvias menores, los partidos se podrían realizar, siendo la organización de La Liga la que comunique la información final a los delegados y/o capitanes de los equipos.

15.2 Razones por fuerza mayor: Razones que impidan el buen servicio del evento anexas a lo contemplado por la organización.

15.3 Recuperación de partidos: La organización tiene la facultad de reprogramar durante el fin de semana partidos recuperativos previo aviso del día y horario a equipos involucrados o cuando se estime conveniente.

16 Modificación días de juego: En casos de situaciones que no permitan el desarrollo de la actividad, ya sea toque de queda, cuarentena, prohibiciones días de juego, entre otros, la organización realizará propuestas para continuar con el desarrollo del torneo (días y horarios de juego), será llevado a votación por todos los clubes que se vean afectados, la aprobación de propuestas será en caso de obtener un 80% de aceptación del total de participantes. Es 1 voto por equipo.

CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

17 Apelaciones: Los equipos tendrán 48 horas desde las 12:00 de la tarde del día siguiente que disputó su partido para enviar solicitud por decisiones arbitrales o de la organización a correo contactoligaf7@gmail.com. La organización responderá en un plazo máximo de 48 horas desde enviada su apelación o solicitud.

18 Staff La Liga: La organización tiene la facultad de tomar medidas que se ajusten a situaciones no contempladas en este documento, con el fin de priorizar el desarrollo de la competencia, bienestar de los participantes, espectadores y de la organización cuando lo estimen conveniente.

19 Situaciones no contempladas: Cualquier otra situación no prevista por estas bases especificadas, será resuelta por la administración de La Liga.

NOTA IMPORTANTE: SE DEBE CONSIDERAR QUE EN CASO DE NO COMPLETARSE LA TOTALIDAD MÍNIMA REQUERIDA DE LOS CUPOS DISPUESTOS POR LA ORGANIZACIÓN DE LA LIGA DEL FÚTBOL 7 O FACTORES EXTERNOS QUE NO PERMITAN LA REALIZACIÓN DEL TORNEO, SE REEMBOLSARÁ LA TOTALIDAD DEL DINERO ABONADO POR LOS EQUIPOS INSCRITOS.



CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

20 Contacto:


20.1 Instagram: www.instagram.com/la_liga_futbol7



20.2 Correo electrónico: Contactolaligaf7@gmail.com



20.3 Administradores:

✓ Felipe Olmos Pérez: +56964989606 

✓ Rolando Duarte Aravena: +56994380770 



CATEGORÍA TODO COMPETIDOR - SENIOR

ANEXO I

Declaración de Responsabilidad

Declaro haber leído cada punto de este documento “Bases y Reglamento” informado por la organización de La Liga del Fútbol 7, como también declaro mi responsabilidad de informar a todos quienes componen el equipo al cual represento, tanto sus jugadores como quienes nos acompañarán en los encuentros a disputar el torneo.

Además, declaro respetar las medidas, sanciones y/o decisiones de la organización de La Liga del Fútbol 7, con el fin de asegurar y resguardar los intereses deportivos del Torneo como también la seguridad de todos quienes participarán en dicho evento de carácter deportivo.

Nombre Equipo: _____

Delegado Equipo: _____

Firma Delegado: _____

Fecha Firma: __/__/____