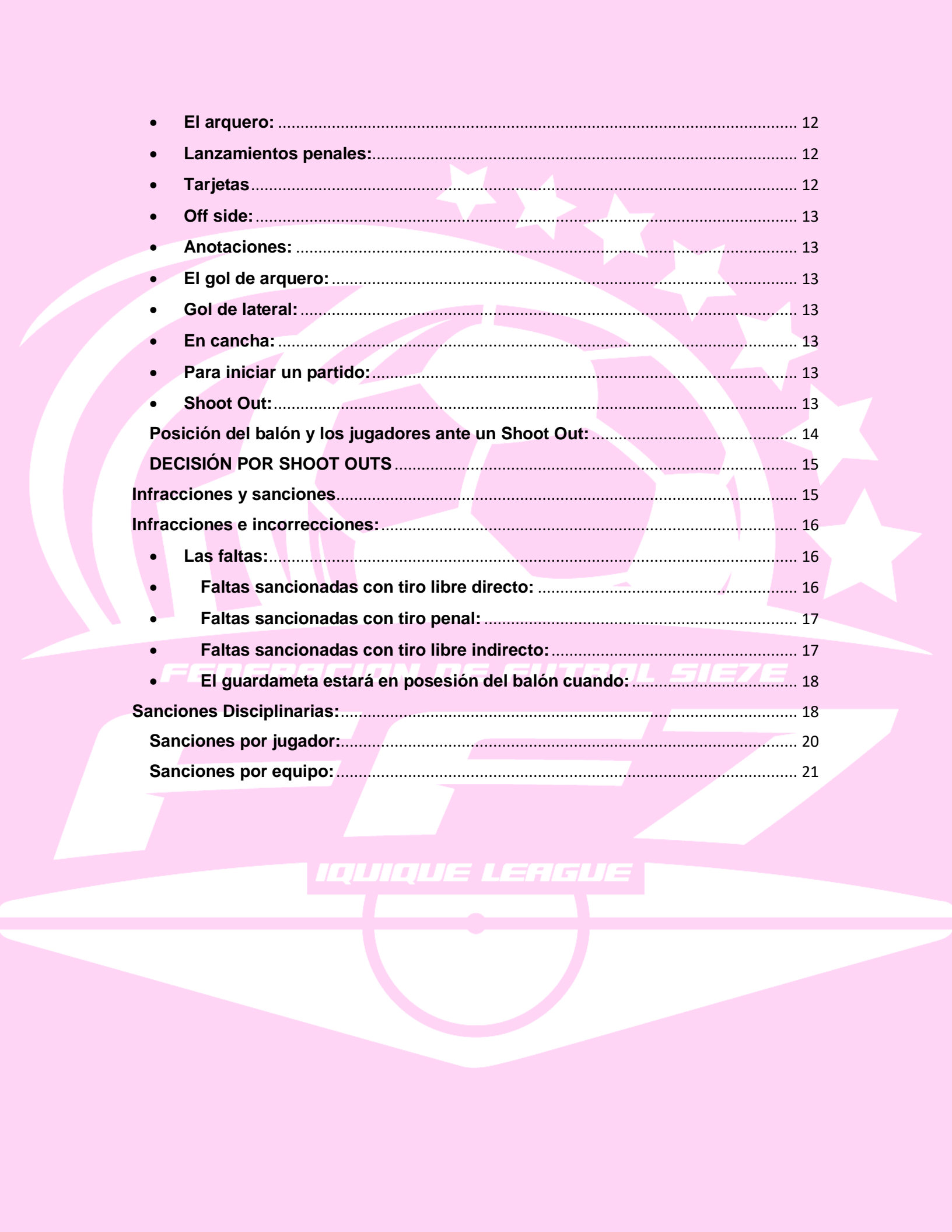




**Bases Campeonato  
F.F.7 Iquique League  
Fútbol 7 Julio 2022**

<b>Contenido</b>	1
<b>Bases Campeonato</b>	1
<b>F.F.7 Iquique League Fútbol 7 Julio 2022</b>	1
<b>Antecedentes generales:</b>	4
• <b>Presentacion</b>	4
<b>Requisitos de inscripción</b>	5
○ <b>Nómina de jugadores:</b>	5
<b>Modalidades de pago:</b>	6
• <b>Método de pago:</b>	6
• <b>Cuenta para el pago:</b>	6
<b>Campo de juego</b>	7
• <b>Dimensiones:</b>	7
• <b>Marcas del Campo:</b>	7
• <b>1 imagen campo de juego</b>	9
<b>Delegación:</b>	9
• <b>Participantes:</b>	9
• <b>A considerar:</b>	9
<b>Sistema de juego:</b>	10
○ <b>Primera fase:</b>	10
○ <b>Segunda fase:</b>	10
○ <b>Desempate</b>	10
○ <b>Puntaje:</b>	10
<b>Indumentaria</b>	11
○ <b>Camisetas:</b>	11
○ <b>Indumentaria autorizada por la organización:</b>	11
○ <b>Se prohíbe:</b>	11
○ <b>Zapatos de fútbol:</b>	11
<b>Reglamento</b>	12
• <b>Tiempo de juego:</b>	12
• <b>Tiempo adicional</b>	12
• <b>De los cambios</b>	12
• <b>Saque de esquina:</b>	12



• El arquero: .....	12
• Lanzamientos penales:.....	12
• Tarjetas .....	12
• Off side:.....	13
• Anotaciones: .....	13
• El gol de arquero: .....	13
• Gol de lateral: .....	13
• En cancha: .....	13
• Para iniciar un partido:.....	13
• Shoot Out:.....	13
Posición del balón y los jugadores ante un Shoot Out: .....	14
<b>DECISIÓN POR SHOOT OUTS</b> .....	15
<b>Infracciones y sanciones</b> .....	15
<b>Infracciones e incorrecciones:</b> .....	16
• Las faltas:.....	16
• Faltas sancionadas con tiro libre directo: .....	16
• Faltas sancionadas con tiro penal: .....	17
• Faltas sancionadas con tiro libre indirecto:.....	17
• El guardameta estará en posesión del balón cuando:.....	18
<b>Sanciones Disciplinarias:</b> .....	18
Sanciones por jugador:.....	20
Sanciones por equipo:.....	21

## **Antecedentes generales:**

- **Presentacion**

- **Nombre del Campeonato: FF7 IQUQUE LEAGUE.**
- **Misión: Implementar la actividad deportiva en jóvenes, con el fin de ampliar la visión del futbol 7 y hacerlos participe de esta modalidad, y a través de ello, promover la actividad sana y de compañerismo, premiando a los mejores jugadores y coronarlos como campeones.**
- **Visión: Posicionarnos como una federación atractiva y de gran calidad. Con el objetivo de hacerlo profesional en un futuro no muy lejano, con el propósito de fomentar y diversificar actividades deportivas en la región.**
- **Descripción: Iquique league crea un formato de encuentros deportivos entre distintos jóvenes, con el fin de coronarse como el campeón del certamen deportivo, buscando promover y fomentar el deporte en sus participantes.**
- **Objetivos: Posibilitar instancias de participación y bienestar a los participantes a través de la práctica del fútbol. Proyectar eventos futuros por parte de la organización, que permitan el potenciar del campeonato.**

## Requisitos de inscripción

- Realizar los pasos correspondientes a su participación de acuerdo a los plazos y formas estipuladas para tal efecto.
- Respetar y cumplir las obligaciones estipuladas por las bases y la organización.
- La organización entenderá que al momento de la inscripción los deportistas, incluidos en la nómina de jugadores tienen un estado de salud compatible con la práctica deportiva de tal manera que la liga y sus organizadores no se hara responsable si llegara a ocurrir algun evento que perjudique esta misma , debe contar con las tres dosis y pase de movilidad habilitado.
- No podrán participar menores de 18 años en la competencia al menos que cuente con permiso notarial de sus tutores.
- **Consideraciones generales**
  - Los equipos para tal efecto deberán considerar en la nómina presentada el nombre completo del participante con su correspondiente N ° de Cédula de Identidad, fecha de nacimiento, pase de movilidad.
  - Nómina de jugadores: Los equipos deberán inscribir un mínimo de 12 jugadores y un máximo de 20 jugadores que se podrán incribir hasta la segundo fecha (mayores de edad).
  - Equipos: Cada equipo deberá tener un nombre oficial, en caso de que dos equipos tengan el mismo nombre, se dará prioridad al equipo que se inscribió primero para mantener su nombre.
  - Transmisión en vivo: Los partidos serán transmitido en vivo, solamente se grabaran los partidos de la cancha 1 , durante la fase de grupo y los partidos de eliminación se realizara una reunion para ver las llaves y sortear los horarios y trasmision(pagina de Facebook realizada por la asociación “FF7 Iquique league”)

- **VAR:** Estará a cargo del arbitro principal que esta posicionado por el costado del turno y recurrir al uso del VAR solamente cuando lo estime conveniente el arbitro.

**Modalidades de pago:**

- **Reunión:** Se realizará el día 01 de Julio del 2022 en el Hotel Gavina.
- **Pagos Cuotas**
  - **Inscripción:** 50.000 mil pesos.
  - **Primera cuota en reunión** \$300.000 mil pesos.
  - **Segunda cuota en la 2da fecha** \$250.000 mil pesos. (Equipo que no cancele antes del partido no se le permitira jugar).
- **Método de pago:** El pago se realizará como transferencia o efectivo, con lo cual deberá entregar un comprobante de pago o un pantallazo de este al numero que se realice la inscripción.
- **Cuenta para el pago:**
  - **A nombre del tesorero de la organización.**

<b>Nombre</b>	Juan Isaias Maguida Tapia
<b>Rut</b>	18.898.750-8
<b>Banco</b>	Santander
<b>Tipo Cuenta</b>	Cuenta Corriente.
<b>Numero Cuenta</b>	000081183660
<b>Correo</b>	juanmaguidat@gmail.com
<b>Valor Inscripción Equipo</b>	\$600.000 mil pesos

- **A considerar:**
  - **No se devolverá el dinero abonado por los equipos participantes en caso de realizar la preinscripción y reservar un cupo al campeonato y no pagar la segunda cuota.**
  - **Retiro y/o expulsión de equipo:** No se devolverá el dinero abonado por los equipos participantes que decidan retirarse de la competición y/o sean expulsados de esta.



- **Responsable efectuar pago:** Será el delegado y/o capitán del equipo el responsable de efectuar el pago establecido, se firmará documento el cual evidenciará su responsabilidad ante la organización en caso de incumplimientos.
- **Equipo que no se presente a jugar** sera sancionado con multas de 50.000 mil pesos, en el caso de no pagar se desvinculara y no podrá jugar en esta liga y sus asociadas pro league 7, grupo soccer y Liga premier que formaron la ferederacion de futbol 7 de tarapaca.
- **De acuerdo al convenio entre las ligas de futbol 7 de tarapaca** equipos que se encuentren betados o con deuda no podrán participar de esta liga asociada.

#### **Campo de juego.**

- **Dimensiones:** El campo de juego debe ser de origen sintético o césped natural, con forma rectangular y no puede exceder la longitud de 55 metros o ser menor a 45 metros y su anchura máxima de 35 metros y como mínimo 25. La longitud siempre debe ser mayor que la anchura. (FIGURA 1)
- **Marcas del Campo:** El campo debe estar marcado por líneas claramente visible, con un ancho de 10cm.
  - **Líneas de banda:** Las líneas que limitan la mayor longitud se llaman líneas de banda y las corta líneas de fondo. En el centro del campo estará marcado por una línea a traves de lado a lado, llamada línea central.
  - **Línea central:** El centro del campo estará claramente marcado por un punto visible de 10cm de radio, exactamente al centro del campo.
  - **Líneas de shoot out:** Paralelo y equidistante 5 metros de la línea central debe marcar dos líneas de 5 metros, una en cada mitad del campo de modo que se dibuja una línea perpendicular en medio de esta línea coincidirá con el centro del campo y serán llamadas líneas de salida de Shoot Out.
  - **Zona de Meta y Punto Penal:** Cada extremo del campo deberá trazar dos líneas perpendiculares la línea de

fondo, a una distancia de 5 metros de cada poste de meta. Estas líneas avanzan 8 metros hacia el campo de juego y 15 metros de largo.

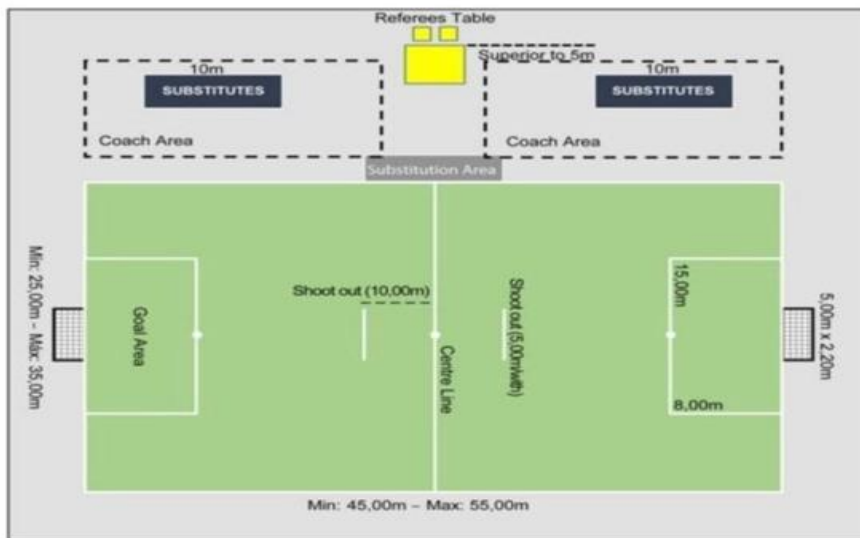
- **El punto penal:** se define por un punto visible, con 10 cm de radio en la mitad de la línea frente al área meta, con una distancia de 8 metros desde la línea de fondo.
- **Área de meta y marca penal:** Las áreas meta deben ser colocadas en el centro de cada línea de fondo, y formado por dos postes verticales de 5 metros de distancia el uno del otro en el interior, conectados por una barra horizontal cuya cara interna se posiciona a una altura de 2,20cm del suelo. El diámetro de los postes y el travesaño deben estar pintados de en color blanco. Detrás de las metas debe ser colocado una red, de manera firme y con un espacio mínimo de 0,50cm de fondo. Colocado a fin de dar espacio suficiente al portero.
- **Zona de sustitución:** situado frente a la mesa del árbitro, y junto a la línea lateral, en el medio del campo y demarcada por dos líneas paralelas de 0,50cm, con 5 metros.
- **Banco de suplentes y mesa del representante o delegado:** El campo de juego debe tener bancos con al menos 10 metros en cada lado del campo, destinado a los atletas suplentes y cuerpo técnico.

FEDERACIÓN DE FÚTBOL DE CHILE

LIQUIDATION LEAGUE



- 1 imagen campo de juego



#### Delegación:

- Cada equipo contará con un delegado que es el encargado de entregar la cedula de identidad de los jugadores que participen, el jugador que no esté inscrito no podrá ingresar a la cancha a participar. Es responsabilidad del delegado de cada equipo, exponer las bases del presente documento a su equipo.
- **Participantes:** Podrán participar en el Campeonato, las instituciones, que se adhieran a la invitación formulada y que además previamente hayan solicitado su inscripción en los plazos y condiciones estipuladas.
- **A considerar:** Iquique League no se responsabiliza en caso de que un equipo se retire en medio de la competición, afectando la programación y la cantidad de partidos estipulados establecidos por la organización.

## **Sistema de juego:**

- **Primera fase: Fase de grupo.**
- **Segunda fase: Eliminación directa.**
  - **Copa de ORO: Jugaran octavo de final, cuartos de final, semifinal y final para determinar al campeón de copa de oro.**
    - **Campeón cupo pagado para el nacional.**
    - **Subcampeon derecho al cupo (cupo no pagado)**
  - **Copa de Plata Jugarán cuartos de final, semifinal y final para determinar al campeón de copa de Plata (Sin cupo al nacional).**
  - **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).**
- **Desempate**
  - **Los empates no existen en ninguna competencia de Fútbol 7, todo encuentro que termine en tiempo regular y/o tiempo extra en empate. Debe ser llevado a la decisión por Shoot Outs.**
- **Puntaje:**
  - **Se otorgarán:**
    - **3 puntos al ganador.**
    - **2 punto al empate. (Ganador shoot out).**
    - **1 punto al empate. (Perdedor shoot out).**

## **Indumentaria**

- **Camisetas:** Cada equipo deberá tener un color oficial y uno de recambio en su indumentaria, la cual debe tener por **OBLIGACIÓN** un número a elección. El arquero puede utilizar un color distinto al del equipo, sin embargo, si este color el mismo del equipo contrario, deberá cambiar su indumentaria antes del inicio del Partido, en caso de que no posea, Iquique League dispondrá de petos para su utilización.
- **Nota:** En caso de no poseer número de camiseta, el jugador comenzará el partido siendo amonestado con tarjeta amarilla y no podrá volver a ingresar hasta que su camiseta posea numeración.
- **Indumentaria autorizada por la organización:** Cada jugador deberá presentarse con short, medias de fútbol, canilleras, camiseta deportiva y zapatillas de baby futbol o similar, solamente el portero podrá utilizar pantalón de buzo.
- **Se prohíbe:** 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.
- **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.

## Reglamento

- El torneo se regirá por el reglamento universalmente conocido, salvo las modificaciones que se señalan en estas bases:
- **Tiempo de juego:** Dos periodos de 25 minutos cada uno y 5 minutos de descanso.
- **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.
- **De los cambios:** Los cambios serán ilimitados y rotativos (un jugador puede salir de la cancha y volver a entrar al juego). Si un jugador es expulsado, este no podrá ser reemplazado por otro jugador en cancha. Quedando así el equipo con un jugador menos en el desarrollo del partido.
  - I. Los cambios deben realizarse por el medio de la cancha, en caso de no ser de esta manera el arbitro estará obligado a sancionarlo con tarjeta amarilla.
- **Saque de esquina:** Se realizará siempre con la mano.
- **El arquero:** No podrá tomar la pelota con la mano previo al pase o lanzamiento lateral de un compañero de equipo.
- **Lanzamientos penales:** El lanzador, deberá colocarse dos paso atrás definido por árbitro del balón para lanzar el penalti.
- **Tarjetas**
  - I. Equipo que no cancele las tarjetas amarillas y rojas antes del partido no podrán jugar.
  - II. Tarjeta amarilla 1.000 mil pesos y tarjeta roja 5.000 pesos.
  - III. Las tarjetas amarillas: 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. En eliminación directa, dos tarjetas amarillas equivalen a una fecha de suspensión.

**IV. 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 y sus asociadas.**

**V. Las faltas acumuladas: jugador que durante el partido el partido cometa 3 faltas el arbitro podrá mostrarle tarjet amarilla.**

- **Off side: No se aplica en los partidos.**
- **Anotaciones: se puede anotar desde cualquier ubicación de la cancha.**
- **El gol de arquero: El gol de arquero con los pie es válido, el gol de arquero con las manos es inválido.**
- **Gol de lateral: El gol de manos por medio de un lateral no es válido.**
- **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.**
- **Para iniciar un partido: Se debe presentar con 7 jugadores en cancha por equipo, en caso de no tener el número de jugadores exigidos por la organización, se considerar 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 solo en el primer partido de la jornada, pasado los 10 minutos tendrá la opción de pasar W.O. por marcador 5-0 a favor del equipo y no de algun jugador en Específicos.**
- **Shoot Out: Se concederá la ejecución de un Shoot Out contra el equipo que acumule seis (6) faltas sancionadas, en cada periodo de juego y mientras el balón está en juego.**



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

- I. ***El balón:*** Deberá colocarse sobre la línea marcada a diez (10) metros de la línea central.
- II. ***El ejecutor del Shoot Out:*** Deberá ser debidamente identificado
- III. ***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.
- IV. ***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.
- V. ***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.
- VI. ***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 balón estará en juego en el momento que el árbitro de la señal (única jugada que se realiza de esta manera).
  - A la señal del árbitro la jugada se iniciara y todos los jugares dentro el terreno de juego podrán participar.
  - Tratará de anotar el gol con todos los recursos permitidos en las reglas de juego.
- VII. **NOTA:** Si el tiempo de juego a terminado del primer periodo, el segundo periodo o al final de los tiempos suplementarios y se debe de realizar un tiro de Shoot Out, solo podrá participar el tirador y el portero del equipo defensivo; y se tendrá un tiempo de 5 segundos para la realización del mismo.



## DECISIÓN POR SHOOT OUTS

- VIII. Ambos equipos un shoot out y cabe recalcar que estos son a muerte súbita. Hasta lograr un ganador.
- IX. Todo jugador inscrito en la cédula de juego, puede ser participe de los Shoot outs.
- X. Todo shoot out no debe sobre pasar el tiempo máximo de 05 segundos a partir del silbato del arbitro.
- XI. Todos los jugadores deben posicionarse atrás del medio campo, excepto por el cobrador y el guardameta (portero).
- XII. Un arbitro observara la jugada, mientras el otro toma el tiempo y este no debe pasar de 05 segundos.
- XIII. Guardametas (porteros), pueden ejecutar un Shoot Out.
- XIV. El guardametas tiene que empezar en el arco hasta que el cobrador del Shoot Out toque el balón.

## Infracciones y sanciones *N DE FUTBOL SIE7E*

- 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 en donde se cometió la infracción, si es la sexta falta o subsecuentes se ejecutara 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, sancionaran 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, sancionaran 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 el 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 delante y antes de ser pateado en dirección de la portería: Se repetirá el Shoot Out.
- 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.

#### **Infracciones e incorrecciones:**

- **Las faltas:** 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.
- **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.
- Faltas sancionadas con tiro penal:
  - Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las faltas antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.
- 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 patea o intenta patear el balón cuando el guardameta está en el proceso de lanzar el balón con las manos.

- 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 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.
- 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.

#### **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.

**FEDERACION DE FUTBOL SIE7E**

**FF7**

**IQUIQUE LEAGUE**



### Sanciones por jugador:

Causa	Sanción
Agresión a un rival	Expulsión del campeonato y sus ligas asociadas.
Agresión a un árbitro	Expulsión del campeonato, ligas asociadas y se da partido por finalizado, marcador en contra 10-0.
Agresión a personal de la organización.	Expulsión del campeonato, ligas asociadas y se da partido por finalizado, marcador en contra 10-0.
Escupos	Expulsión del campeonato y ligas asociadas.
Insultos al personal, árbitros y cualquier persona que sea parte de la organización.	Expulsión del campeonato y ligas asociadas.
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 del campeonato y ligas asociadas.
Reclamos reiterados	Una fecha.
Proporcionar información falsa.	Una a tres fechas.



## Sanciones por equipo:

<b>Participación de dos 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.</b>	<b>Expulsión del campeonato y ligas asociadas.</b>
<b>Participación de un integrante y/o barra de un equipo que agrede a personal.</b>	<b>Expulsión del campeonato y ligas asociadas.</b>
<b>Promover e incentivar la violencia dentro del recinto deportivo de forma deliberada.</b>	<b>Expulsión del campeonato y ligas asociadas.</b>
<b>Realizar acciones que atenten contra los principios del torneo.</b>	<b>Expulsión de la liga.</b>
<b>En caso de que ingrese a la cancha personas externas al equipo (barra, familia, amigos, entre otros) mientras se desarrolle el encuentro deportivo.</b>	<b>Se dará por ganador al equipo contrario.</b>
<b>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, es exclusivamente responsabilidad del equipo al que apoyan.</b>	<b>Expulsión del campeonato y ligas asociadas.</b>

---

**Federación de Fútbol 7 Iquique league se reserva el derecho de admisión, 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.**

---



**FEDERACION DE FUTBOL SIE7E**

**FF7**

**IQUIQUE LEAGUE**