



**BASES CAMPEONATO**  
**ASOCIACION MAGALLÁNICA**  
**DE FUTBOL 7**  
**(AMAFU7)**  
**PUNTA ARENAS- CHILE**

## **1. - Antecedentes generales:**

1.1 Misión: Generar un campeonato de fútbol 7 atractivo, único e innovador.

Fomentar el fútbol en cada uno de los participantes, la actividad sana, compañerismo y premiar a los verdaderos campeones con premios merecidos de un campeón regional.

1.2 Visión: Posicionarnos como una liga atractiva, única y de gran calidad con el objetivo a futuro de seguir creciendo y fomentando diversas actividades deportivas en toda la ciudad.

1.3 Nombre del Campeonato: CAMPEONATO AMAFU7 .

1.4 Descripción: AMAFU7 responde a la necesidad de crear un formato de encuentros deportivos entre distintos jóvenes del país, con el fin de coronarse como el campeón del certamen deportivo, buscando promover y fomentar el deporte en sus participantes.

1.5 Objetivos: Estrechar lazos de compañerismo entre los competidores del torneo. 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.

## **Campo de juego.**

**LUGAR: COMPLEJO DEPORTIVO MAGALLANES CAMP.**

**UBICADO EN AVENIDA LOS GENERALES NRO 570, VILLA DE LAS NIEVES.**

### Dimensiones:

El campo de juego será de origen sintético, con forma rectangular y tendrá dimensiones de 52 mts de largo por 34 mts de ancho.

### Marcas del Campo:

El campo debe estar marcado por líneas claramente visible, con un ancho de 10cm.

Las líneas que limitan la mayor longitud se llaman líneas de banda y las cortas líneas de fondo.

En el centro del campo estará marcado por una línea atreves de lado a lado, llamada línea central.

El centro del campo estará claramente marcado por un punto visible de 10cm de radio, exactamente al centro del campo.

Paralelo y equidistante a 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.

#### Red Superior

La colocación de la red superior es opcional, hecha de un material adecuado con pequeños orificios para no permitir el cruce del balón con una altura mínima de 10 metros.

#### 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.

### Bases generales:

A continuación, se presentarán las bases por las que se rige la AMAFU7, es deber de cada equipo conocer el presente documento, dando a conocer los derechos, obligaciones y deberes que tiene cada participante. Es responsabilidad del delegado de cada equipo, exponer las bases del presente documento a su equipo.

### Participantes:

Podrán participar en el Campeonato, los equipos, que se adhieran a la invitación formulada y que además previamente hayan solicitado su inscripción en los plazos y condiciones estipuladas.

A considerar: La AMAFU7 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:

#### **TODO COMPETIDOR MASCULINO, FEMENINO Y NO FEDERADOS +20.**

Primera fase: 1 grupo de 12 equipos, clasificando los 8 primeros de cada grupo a la segunda ronda.

Segunda fase: Eliminación en partidos ida y vuelta en cuartos de final, semifinal y final.

Las llaves se definirán en primera instancia por puntos, luego por diferencia de goles y si persiste el empate se irá a 2 tiempos de 5 minutos para definir al ganador de la llave, si el empate continúa se definirá mediante 3 lanzamientos penales.

#### **CATEGORIAS INFANTILES Y JUVENILES.**

Primera fase: 1 grupo de 8 equipos, clasificando los 8 a la segunda ronda.

Segunda fase: Eliminación en partidos ida y vuelta en cuartos de final, semifinal y final.

Los cruces se definirán por el orden terminada la primera fase.

Las llaves se definirán en primera instancia por puntos, luego por diferencia de goles y si persiste el empate se irá a 2 tiempos de 5 minutos para definir al ganador de la llave, si el empate continúa se definirá mediante 3 lanzamientos penales.

#### **CATEGORIA NO FEDERADOS +32.**

Primera fase: 2 grupos de 10 equipos, clasificando los 8 primeros de cada grupo a la segunda ronda.

Segunda fase: Eliminación en partidos ida y vuelta en octavos de final, cuartos de final, semifinal y final.

Las llaves se definirán en primera instancia por puntos, luego por diferencia de goles y si persiste el empate se irá a 2 tiempos de 5 minutos para definir al ganador de la llave, si el empate continúa se definirá mediante 3 lanzamientos penales.

#### **Observaciones en las categorías:**

NO FEDERADOS MAYORES DE 20 AÑOS.

- Pueden jugar todas las personas que no hayan jugado de manera federada en los años 2020 y 2021.
- En esta categoría se podrá tener 2 federados en la lista, los cuales NO PUEDEN jugar a la vez en el mismo partido, pudiéndose cambiar entre ellos en cualquier momento del juego o así jugar un tiempo cada uno.

NO FEDERADOS MAYORES DE 32 AÑOS.

- Pueden jugar todas las personas que no hayan jugado de manera federada en los años 2020 y 2021.
- En esta categoría se podrá tener 2 federados en la lista mayores de 30 años, los cuales NO PUEDEN jugar a la vez en el mismo partido, pudiéndose cambiar entre ellos en cualquier momento del juego o así jugar un tiempo cada uno.
- Se exigirá como obligación tener 2 senior en cancha, mayores de 35 años.
- Los jugadores mayores de 40 años que jueguen de manera federada quedan eximidos de la regla antes mencionada.
- Los jugadores mayores de 35 años que jueguen en clubes SENIOR de cualquier asociación también quedan eximidos de la regla del federado.

CATEGORIA TODO COMPETIDOR FEMENINO Y MASCULINO.

- Se pueden tener todos los jugadores federados que estimen convenientes sin limite.
- Jugadores mayores de 18 años, menores de 18 años deben presentar permiso de los padres.

#### **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 es el mismo del equipo contrario, deberá cambiar su indumentaria antes del inicio del partido, en caso de que no posea, AMAFU7 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.

### Fechas y plazos de inscripciones:

Las inscripciones correspondientes deberán efectuarse, como máximo, el 15 de mayo (teniendo como riesgo no encontrar cupo en el torneo), recomendamos realizar inscripción lo antes posible.

Los equipos para tal efecto, deberán considerar en la nómina presentada el nombre completo del participante con su correspondiente, N<sup>o</sup> de Cédula de Identidad, fecha de nacimiento, pase de movilidad.

### 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.

Nómina de jugadores: Todos los equipos podrán tener en su nómina hasta 18 jugadores.

Los equipos podrán realizar cambios en su planilla inicial de jugadores hasta 5 días antes del inicio, en caso de que un jugador sea expulsado no podrá ser sustituido por otro jugador.

Importante: Se podrá efectuar cambio en la planilla inicial después del plazo mencionado, cancelando \$20.000 por Modificaciones.

### Modalidades de pago:

#### **Pago Cuotas: TC FEMENINO, MASCULINO, NO FEDERADOS +20 Y +32.**

Primera cuota 15 de mayo de 2022, \$200.000.-

Segunda cuota 31 de mayo de 2022, \$120.000.-

#### **Pago Cuotas: CATEGORIAS JUVENILES**

Primera cuota 15 de mayo de 2022, \$100.000.-

Segunda cuota 31 de mayo de 2022, \$70.000.-

#### **Pago Cuotas: CATEGORIAS INFANTILES**

Única cuota 15 de mayo de 2022, \$50.000.-

### **Método de pago:**

El pago se realizara como transferencia electrónica, con lo cual deberá entregar un comprobante de pago o un pantallazo de este al número que se realice la inscripción.

Los datos para transferir son los siguientes: (organizador de AMAFU7).

**NOMBRE: JAVIER ENRIQUE PACHECO LOPEZ**

**RUT: 17.238.388-2**

**BANCO SANTANDER**  
**CUENTA CORRIENTE NRO: 77362061**  
[amafu7puq@gmail.com](mailto:amafu7puq@gmail.com)

No devolución del dinero: No se devolverá el dinero abonado por los equipos participantes en caso de realizar la pre inscripción 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.

#### Requisitos de inscripción:

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

- Solicitar por escrito su incorporación al campeonato y su inscripción en el mismo.
- 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 al momento de la inscripción que los deportistas, incluidos en la nómina de jugadores tienen un estado de salud compatible con la práctica deportiva, tiene las vacunas y pase de movilidad.

-En las categorías todo competidor o podrán no participar menores de 17 años en la competencia, en caso de que un equipo presente jugadores menores a la edad señalada, este debe contar con autorización firmada por sus padres.

### **PREMIOS:**

#### **CATEGORIA TC FEMENINO, MASCULINO Y NO FEDERADOS +20.**

- 1ER LUGAR: \$700.000.- MÁS TROFEO Y MEDALLAS.
- 2DO LUGAR: \$300.000.- MÁS TROFEO Y MEDALLAS.
- 3ER LUGAR: \$100.000.- MÁS TROFEO.

#### **CATEGORIAS JUVENILES (SUB 14, 16 Y 18)**

- 1ER LUGAR \$400.000. MÁS TROFEO Y MEDALLAS.
- 2DO LUGAR \$100.000.- MÁS TROFEOS Y MEDALLAS.
- 3ER LUGAR \$50.000.- MÁS TROFEO.

#### **CATEGORIAS INFANTILES.**

- 1ER LUGAR: TROFEO, MEDALLAS Y ASADO PARA EL PLANTEL.

2DO LUGAR: TROFEO Y MEDALLAS.

3ER LUGAR: TROFEO.

### **CATEGORIA NO FEDERADOS +32.**

1ER LUGAR: \$1.000.000.- MÁS TROFEO Y MEDALLAS.

2DO LUGAR \$400.000.- MÁS TROFEO Y MEDALLAS.

3ER LUGAR \$200.000.- MÁS TROFEO.

Otros premios: Se premiará a su vez, a los siguientes participantes en cada categoría:

-Goleador del torneo.

-Mejor jugador del torneo.

-Mejor Arquero del torneo.

-Equipo fair play.

#### 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.

Saque de esquina: Se realizará siempre con el pie.

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 un paso atrás definido por árbitro del balón para lanzar el penal.

Barridas: Los jugadores no podrán cometer una barrida al adversario mientras este posea el balón, será sancionado con tarjeta amarilla y deberá salir del campo de juego por 2 minutos siendo reemplazado.

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 que el empate persista, se lanzarán penaltis, uno por equipo hasta que se determine un ganador.

Primera fase: 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. En fase de eliminación ida y vuelta, se eliminarán las tarjetas amarillas acumuladas en la fase anterior. En eliminación ida y vuelta, 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.

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 pies 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 como mínimo con 6 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 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.

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.

**OBSERVACION: SOLO SE PODRÁ UTILIZAR ZAPATOS DE FUTBOL CON ESTOPEROLES CUANDO LA ORGANIZACION AVISE A LOS DELEGADOS ANTE PARTIDOS CON LLUVIA.**

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.

Shoot Out: Se concederá la ejecución de un Shoot Out contra el equipo que acumule seis (6) faltas sancionadas con tiro 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.

A la séptima falta también se ejecutará un shoot out, y a la 8va falta cometida por un equipo se realizará un lanzamiento penal directo en contra.

Posición del balón y los jugadores ante un Shoot Out:

El balón: Deberá colocarse sobre la línea marcada a diez (10) 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.

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 de la señal (única jugada que se realiza de esta manera).

A la señal del árbitro la jugada se iniciara y todos los jugadores dentro el terreno de juego podrán participar.

Tratará de anotar el gol con todos los recursos permitidos en las reglas de juego.

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.

### 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 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.

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.

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.

### **SANCIONES:**

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

---

**Sancciones por equipo:**

Participación de dos o más integrantes de un equipo en agredir a un rival, árbitro, personal del complejo deportivo	Expulsión del campeonato.
---	---------------------------

y/o cualquier persona que participe en la administración.	
Participación de un integrante y/o barra de un equipo que agrede a personal.	Expulsión del campeonato.
Promover e incentivar la violencia dentro del recinto deportivo de forma deliberada.	Expulsión de la liga.
Realizar acciones que atenten contra los principios del torneo.	Expulsión de la liga.
En caso de que ingrese a la cancha personas externas al equipo (barra, familia, amigos, entre otros) mientras se desarrolle 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, es exclusivamente responsabilidad del equipo al que apoyan.	Expulsión de la liga.

AMAFU7 Chile 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.

**Presentación de los equipos:**

Los equipos deberán comunicar al inicio del torneo los colores de sus equipos oficiales y de alternativa en el formulario "ficha de inscripción". 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 a menos que la organización autorice cuando haya lluvia.

**OBSERVACION:**

CUALQUIER PUNTO QUE NO ESTÉ ESTABLECIDO EN ESTAS BASES Y QUE SEA OBSERVADO POR ALGUN DELEGADOS SE CONVERSARÁ CON LA ORGANIZACIÓN PARA INCLUIRLAS EN ESTA MISMA.

ORGANIZADOR: JAVIER PACHECO LOPEZ.