



REGLAMENTO CHILOE LIGA CUP FUTBOL 7

REGLA 01 – NÚMERO DE JUGADORES

1. Un partido debe ser jugado por dos equipos de 7 jugadores cada uno, con 6 jugadores en el campo y 1 jugador como portero.
2. No se permite el inicio de juegos oficiales con menos de 5 jugadores por equipo.
3. Si un equipo o ambos se quedan con 4 jugadores, el partido debe ser finalizado inmediatamente, sin importar la razón (tarjeta roja, lesión u otra).
4. En el acta de juego, se deben registrar un máximo de 18 jugadores por equipo y debe ser entregada 30 minutos antes del inicio del encuentro.

REGLA 02 – SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

1. La sustitución de jugadores debe realizarse en el área designada para ello, en la media cancha, y el jugador sustituto no puede entrar al campo hasta que el otro haya abandonado.
2. Los cambios son ilimitados y no requieren detener el juego.
3. Un jugador puede realizar un saque de banda o tiro de esquina solo después de haber ingresado al campo por la zona de sustitución; de lo contrario, será sancionado con tarjeta amarilla sin perder la posesión del balón.
4. Cualquier jugador puede cambiar de posición con el portero, siempre y cuando sea autorizado por los árbitros.
5. Para atender a un jugador lesionado, los árbitros deben detener el juego y luego permitir el acceso de asistencias médicas. Una vez que las asistencias accedan al terreno de juego, el jugador debe ser retirado para su atención.
6. En caso de sangrado o lesiones graves, el jugador debe abandonar el campo inmediatamente y puede ser reemplazado al mismo tiempo.





REGLA 03 – EQUIPAMIENTO

1. El equipamiento básico obligatorio incluye camiseta, pantalones cortos, medias y canilleras/espinilleras que deben estar completamente cubiertas por las calcetas, hechas de material de goma o plástico. Los porteros deben usar guantes.
2. Los equipos deben vestir colores que los distingan claramente, así como los porteros, quienes deben tener colores que los diferencien de los equipos y árbitros.
3. Las camisetas deben estar numeradas en la parte posterior del 1 al 99 y no pueden repetirse números en el mismo equipo. El color de los números debe ser diferente al de la camiseta.
4. No se permite el uso de objetos que puedan causar daño a sí mismo o a otros jugadores.
5. Para el inicio del partido, los jugadores deben tener el uniforme completo con las calcetas cubriendo las canilleras.
6. El capitán debe ser identificado con una banda de color diferente al uniforme, y si es reemplazado, debe entregar la banda a otro jugador activo.
7. Se permite el uso de gafas para deporte, previa notificación en el acta de juego.
8. Si un equipo no tiene portero suplente, el jugador que lo sustituya debe usar otra camiseta con el mismo número.
9. La ropa térmica debe ser del mismo color que el uniforme.
10. Los jugadores no pueden utilizar vendajes o cinta adhesiva de otro color que no sea el del uniforme para sostener las canilleras.
11. Los suplentes deben vestir petos en todo momento para diferenciarse de los jugadores en el campo.





REGLA 04 – TIEMPO DE JUEGO

1. Cada partido se divide en dos períodos iguales de 20 minutos con un descanso de 5 minutos, con un tiempo técnico por mitad de 1 minuto por equipo.
2. Solo los árbitros marcan el tiempo oficial del partido.
3. La solicitud de tiempo técnico debe hacerse durante la posesión del balón, ya sea del portero o antes de la reanudación del juego (saque de meta, saque de banda, saque de esquina y/o tiros libres).
4. Cuando los árbitros aceptan la solicitud de tiempo técnico, solo los jugadores dentro del campo y el cuerpo técnico pueden reunirse en su área de meta.
5. Todo tiempo perdido debe ser añadido al período del juego a discreción arbitral.

REGLA 05 – INICIO DEL JUEGO

1. Para iniciar el juego, la elección de lado de campo y/o patada inicial se determina por sorteo con una moneda. El ganador elige el campo y el equipo perdedor realiza la patada inicial.
2. El inicio del juego es indicado y autorizado por el árbitro, y el jugador mueve el balón desde el centro del campo en cualquier dirección.
3. Durante el inicio del juego, reinicios e inicios de segundas mitades, todos los jugadores deben estar dentro de la mitad del campo que defiende su equipo.
 - a) Después de anotar un gol, el juego se reanuda de la misma manera.
 - b) Después del medio tiempo, los equipos deben cambiar de lado de campo.
4. Después de anotar un gol, los jugadores deben poner el balón en juego en un máximo de 5 segundos; de lo contrario, se sancionará con una falta personal sin perder la posesión del balón.
5. Si un equipo no se presenta al campo de juego a la hora programada, se otorgará un tiempo de espera de 5 minutos adicionales.





REGLA 06 – BALÓN FUERA DE JUEGO

1. El balón está fuera de juego cuando:

- a) Su total circunferencia excede las líneas del límite del campo por aire o tierra.
- b) El juego es interrumpido por el árbitro.
- c) El balón toca la red superior u otra superficie ajena al terreno de juego.

2. El balón está en juego en todo momento, incluso si:

- a) Golpea el marco de la portería.
- b) Golpea al árbitro posicionado dentro del campo.

3. En caso de suspensión temporal del partido sin que el balón supere las líneas límites del terreno, el juego debe reiniciarse con "balón al suelo" en el lugar donde se detuvo el juego.

REGLA 07 – GOLES

1. Un gol es válido cuando la circunferencia del balón rebasa completamente la línea de fondo entre los postes de la meta y el travesaño, desde cualquier punto del campo de juego.

REGLA 08 – PUNTOS

1. Se otorgan tres puntos al equipo ganador de cada partido y cero puntos al equipo derrotado. En caso de empate, se otorga un punto a cada equipo.





REGLA 09 – FALTAS E INCORRECCIONES

FALTAS

1. Se considera falta si un jugador:

- a) Patea o intenta patear a un oponente.
- b) Derriba al oponente.
- c) Salta sobre el oponente.
- d) Bloquea u obstruye al oponente.
- e) Levanta la pierna(s) de manera violenta y/o peligrosa.
- f) Empuja a un oponente.
- g) Levanta los brazos, manos y/o codos de manera peligrosa y/o violenta.
- h) Escupe/saliva a un oponente.
- i) Jala o sostiene al oponente de cualquier forma.
- j) Retiene el balón de manera desleal.
- k) Interviene y/o bloquea cambios de jugadores.
- l) Realiza provocaciones verbales o gestuales.
- m) Toca el balón con la mano, excepto el portero.
- n) Evita la celebración del oponente.
- o) Comete una barrida (desplazamiento del cuerpo con ambos pies en un mismo sentido a ras de suelo).

Todas las faltas son acumulativas y la amonestación con tarjeta amarilla o roja queda a criterio de los árbitros.





INCORRECCIONES

1. Un jugador comete una incorrección si:

- a) Ingresa al campo sin autorización del árbitro.
- b) Se quita la camiseta.
- c) Utiliza palabras o actos vulgares hacia las decisiones arbitrales.
- d) Cambia el número de camiseta.
- e) Discute con el público, funcionarios, socios y/o rivales.
- f) Se encuentra intoxicado o consume alcohol, cigarros o drogas durante el juego.
- g) Retrasa deliberadamente la reanudación del juego.

Estas incorrecciones no suman como faltas a menos que sean sancionadas con tarjeta amarilla o roja a discreción del cuerpo arbitral.

1. Si algún jugador o miembro técnico ingresa al campo durante el partido en marcha y participa evitando un gol o interrumpiendo un ataque claro de gol, debe ser expulsado inmediatamente y se otorgará un gol al equipo perjudicado.
2. Durante una sustitución, si el jugador no ingresa al campo por la zona de cambios, será acreedor de una tarjeta amarilla.
3. Si el jugador que ingresa lo hace antes de que el compañero salga del terreno de juego, este será acreedor de una tarjeta amarilla.
4. Durante una sustitución, el jugador debe ingresar al campo antes de realizar un saque de banda o tiro de esquina; de lo contrario, será acreedor de una tarjeta amarilla.





INCORRECCIONES DEL PORTERO

Serán sancionadas con un saque de banda a la altura del área y el portero será acreedor de una tarjeta amarilla en las siguientes situaciones durante un encuentro:

- a) Cuando toma el balón con las manos después de un saque de banda a favor.
- b) Cuando toca el balón con las manos después de un pase con el pie de un compañero.

Además, serán sancionadas con un saque de banda a la altura del área si se dan las siguientes situaciones durante un encuentro:

- a) Cuando realiza un saque de meta con el pie.
- b) Cuando el portero tarda más de 5 segundos en reanudar el juego.

TODAS LAS TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS ACUMULAN COMO FALTA.

- **TARJETA AMARILLA:** Cuando a un jugador se le muestra una tarjeta amarilla, debe abandonar el terreno de juego por 2 minutos de tiempo efectivo y ser sustituido por un compañero.
- **TARJETA ROJA:** El jugador expulsado debe abandonar el terreno de juego y dirigirse a la tribuna de inmediato. El equipo infractor podrá sustituir al jugador expulsado después de transcurridos 4 minutos de juego efectivo.

ACUMULACIÓN DE FALTAS: Los equipos que alcancen 5 faltas en cada tiempo serán sancionados con un shoot out por cada infracción subsecuente hasta finalizar el periodo. Al reinicio del segundo período, las faltas empiezan en 0 por equipo.

- a) Las infracciones de los suplentes cuentan para la suma colectiva del equipo.
- b) Cuando un jugador acumule 3 faltas personales, estas no serán eliminadas y será acreedor de una tarjeta amarilla. Esta tarjeta amarilla no suma como falta.

SUSPENSIÓN DE UN PARTIDO YA INICIADO

Cuando se produzcan situaciones que ameriten la suspensión de un partido por falta de garantías debido a agresiones entre dos o más jugadores de uno o ambos equipos, y estas agresiones ocurran una vez terminado el encuentro, se procederá a sancionar a los involucrados de oficio, pudiendo incluso ser expulsados de la competencia.

Si un jugador agrede a un jugador del equipo rival, será totalmente expulsado de la competencia. Si ambos equipos se enfrentan en una situación agresiva, realizando





REGLA 10 – TIRO DIRECTO

1. Cuando se ejecuta un tiro directo, el equipo contrario debe otorgar 5 metros de distancia INMEDIATAMENTE. El incumplimiento de esta distancia reglamentaria puede resultar en una falta y/o tarjeta amarilla.
2. Si un jugador cobra el tiro directo, patea hacia su propia meta e ingresa en su portería directamente sin tocar a ningún participante, se otorgará gol.

REGLA 11 – LANZAMIENTO PENAL

1. Cuando una infracción es realizada dentro del área del equipo defensor, se le concederá un lanzamiento penal a favor del equipo atacante.

El cobro de la pena máxima debe ser obligatoriamente hacia delante, y todos los jugadores deben permanecer fuera del área.

- a) El cobrador del lanzamiento penal debe estar claramente identificado antes del cobro.
- b) El portero que defenderá el lanzamiento penal debe tener al menos uno de sus pies tocando la línea de fondo, entre los postes, y puede moverse lateralmente.
- c) Si el portero abandona la posición correcta antes del cobro del lanzamiento penal y salva la anotación, el cobro debe repetirse.
- d) Si algún jugador defensor interrumpe o participa directa o indirectamente antes de que el jugador cobre el lanzamiento penal, este deberá repetirse.
- e) Si el cobro del lanzamiento penal resulta en rebote o golpea un poste, al árbitro y/o cualquier otro objeto dentro del terreno de juego válido, el jugador tiene derecho a rematar sin necesidad de que el balón sea tocado por ningún otro jugador antes.





REGLA 12 – SHOOT OUT

1. El shoot out es una acción en la cual se enfrenta mano a mano el jugador con el portero. Esta es sancionada en las siguientes situaciones:

- a) Los equipos que alcancen 6 faltas en cada tiempo serán sancionados con un shoot out por cada infracción subsecuente hasta finalizar el tiempo. Al reinicio del segundo tiempo o período, las faltas empiezan en 0 por equipo.

El shoot out debe ser ejecutado a 5 metros de distancia de la línea de media cancha, y el portero debe permanecer detrás de la línea de meta hasta que el árbitro dé la orden. Todos los jugadores deben posicionarse detrás de la línea de medio campo y podrán intervenir después de la orden del árbitro.

- a) Si cualquier jugador defensor interviene antes de la orden del árbitro, incluyendo al portero, y el cobrador falla el shoot out, este deberá ser repetido.
- b) Si cualquier jugador atacante interviene antes de la orden del árbitro, incluyendo al cobrador, y este anota, el shoot out deberá ser repetido.
- c) Si se comete una falta dentro del área, se cobrará un lanzamiento penal.
- d) Si algún jugador comete una falta antes de que el jugador ingrese al área, el shoot out deberá ser repetido.

REGLA 13 – SAQUE DE BANDA

1. El saque de banda será ejecutado cuando la circunferencia total del balón rebase la línea de banda.

Debe ser realizado por el equipo oponente al último que tocó el balón antes de salir.

- a) El lanzador debe colocar los pies detrás o sobre la línea de banda de frente al campo de juego, y el saque tiene que ser ejecutado con la mano.
- b) Si el lanzamiento es de forma irregular, el esférico debe ser concedido al oponente.
- c) No se puede marcar un gol directamente desde un saque de banda. Para que el gol sea válido, el balón debe ser tocado por algún jugador antes de ingresar por la línea de meta.
- d) El portero no puede recibir con las manos un balón proveniente de su equipo en un saque de banda. Si el portero toca el balón con las manos, se otorgará un saque de banda al equipo contrario.
- e) El tiempo máximo para la ejecución del saque de banda no debe exceder 5 segundos. De lo contrario, el balón será otorgado al oponente.





REGLA 14 – SAQUE DE META

1. Se concederá un saque de meta cuando la circunferencia total del balón cruce la línea de meta, siempre y cuando el mismo haya sido tocado por el equipo atacante en última instancia.
2. El saque de meta debe ser realizado por el portero, únicamente con las manos.

Procedimiento del Saque de Meta:

- a) Jamás debe ser utilizado el pie para el saque de meta.
- b) El portero tendrá un tiempo máximo de 5 segundos para lanzar el balón. De no realizar el lanzamiento, el equipo contrario recibirá un saque de banda.
 1. Durante el saque de meta, los jugadores de ambos equipos deben estar fuera del área de meta.
 2. El balón debe ser tocado fuera del área de meta por otro jugador diferente al portero, de lo contrario se otorgará un saque de banda al otro equipo.

REGLA 15 – SAQUE DE ESQUINA

1. Se concederá un saque de esquina al equipo atacante cuando la circunferencia del balón supere la línea de fondo y el equipo defensor sea el último en tocar el balón.
- a) El cobrador del tiro de esquina debe tener ambos pies sobre la intersección de las líneas de fondo y de banda.
 - b) El saque de esquina debe ser ejecutado con los pies.
 1. Si el cobrador lanza el balón hacia la meta y este ingresa sin ser tocado por ningún otro jugador, el gol no será válido. Se otorgará un saque de meta al equipo defensor.
 2. El tiempo máximo para la ejecución del saque de esquina es de 5 segundos. Si se excede este tiempo, se concederá un saque de meta al equipo defensor.
 3. Ningún jugador oponente puede estar a menos de 3 metros de distancia del lugar donde se ejecuta el saque de esquina hasta que este se realice.

DEFINICIONES

Balón al suelo: El balón debe tocar el terreno antes de que un jugador lo toque. Los jugadores deben posicionarse a una distancia de aproximadamente 30 cm del área donde el balón rebotará.

Barrida: Desplazamiento del cuerpo con ambos pies en un mismo sentido a ras de suelo. Solo el portero podrá realizar una barrida dentro de su área, siempre y cuando no ponga en riesgo la integridad física de algún jugador rival.

Lanzamiento Penal: Tiro directo a favor del equipo atacante. El foul acumulará para la cuenta de shoot out y, dependiendo de la gravedad, puede resultar en una tarjeta amarilla y/o roja.

Shoot out de definición: Tiro shoot out donde solo pueden intervenir el lanzador de un equipo y el portero del equipo rival.

Tiempo técnico: Un minuto de uso a discreción de cada equipo. Se puede pedir un tiempo fuera por cada equipo en cada mitad de tiempo de juego.

Toda situación que no se encuentre contemplada en este reglamento será consultada a la directiva de la Asociación Chilena de Fútbol 7, quienes tomarán una determinación al respecto. Esta determinación será definitiva e inapelable.





REGLA 16 - NO PRESENTACIÓN DE EQUIPO

1. Si un equipo no se presenta a jugar, además de perder 3 puntos, deberá pagar 35,000 pesos a la liga y perderá por 5 goles.

