

LIGA METROPOLITANA F7

TEMPORADA 2022

BASES GENERALES

La “Liga Metropolitana de Fútbol 7” es un torneo de liga con un enfoque total a la disciplina que hacemos mención en nuestra denominación, el fútbol 7. Creada por organizadores independientes pertenecientes al staff y con la colaboración de Fénix Gestión Deportiva.

El torneo de liga tiene una duración de 9 fechas y se realizará de forma semanal hasta completar todos los encuentros disputados.

Este torneo constituye una competencia de carácter social, en la cual participarán diversos equipos de Lima Metropolitana y aledaños, que han de someterse al estricto cumplimiento de estas bases.

DE LA ORGANIZACIÓN

Fénix Gestión Deportiva se encargará de velar por el cumplimiento de las presentes bases durante el desarrollo de todo el torneo, con total imparcialidad y justicia para todos los competidores.

DE LOS PARTICIPANTES

1. Categorías: +18 Libre Masculino. (Sin restricción). Menores de edad deberán presentar autorización (por escrito) de sus padres.
2. Cada delegado/entrenador es responsable de registrar a sus jugadores en los formularios enviados por la organización antes del desarrollo de los partidos. Son válidos únicamente DNIs, PTP o C4.
3. El delegado/entrenador del equipo deberá firmar un compromiso de respeto y conformidad con las bases antes del inicio de la competencia, haciéndose cargo del comportamiento general de su plantel, así como la presencia firme de su equipo hasta el final del torneo.
4. Se podrá inscribir un máximo de 20 jugadores por equipo.

SEDES Y HORARIOS

La "Liga Metropolitana F7" se desarrollará en el Campin Metropolitano (canchas sintéticas del Colegio Daniel Alcides Carrión 0090 – Calle Los Halcones 347, Campoy, San Juan de Lurigancho)

El torneo se jugará los domingos a partir del 30 de octubre hasta el 18 de diciembre del presente año en un rango horario desde las 12:00hrs hasta las 18:00hrs (según disposiciones de la administración del campo) a excepción de la fecha 7 (a jugarse el 8 o 9 de diciembre). La programación de los duelos saldrá los días jueves a las 23:00hrs (solo anticipará o demorará su anuncio en casos de fuerza mayor).

MODALIDAD DEL CAMPEONATO

- ✓ Jugadores inscritos: Máximo 20 por equipo en planilla para el torneo.
- ✓ Jugadores por fecha: Máximo 14 (7 titulares y 7 suplentes).
- ✓ Cambios: Ilimitados, se permite reingreso.
- ✓ No se permiten cambios de jugadores en el padrón entregado
- ✓ Si tienes cupos vacíos en tu planilla, podrás inscribir un jugador nuevo hasta la fecha 3, a partir de la fecha 4 cada apertura de padrón costará 25.00 soles)
- ✓ No se permite el uso de chimpunes. Esto será verificado por el árbitro.
- ✓ El uso de canilleras es opcional. Esto será verificado por el árbitro.
- ✓ Modalidad: Liga de Fútbol 7 (todos contra todos sin play-offs finales).
- ✓ 9 equipos competidores (1 equipo descansa por fecha)
- ✓ Definición de ganadores: Puntaje acumulado y diferencia de gol.
- ✓ Definición de descensos: Los dos últimos bajan a la futura división 2.

REGLAMENTO BÁSICO DE LA COMPETENCIA

- a) Los equipos se presentarán correctamente uniformados al torneo. En caso no tener una indumentaria definida, priorizar tener mismos colores básicos de camiseta, short y medias (de libre medida) con un chaleco que indique numeración para identificarlo. De no cumplirse esto el rival puede hacer un reclamo y la Comisión de Justicia (C.J) puede restar un punto como máximo al equipo que incumpla la norma.
- b) Los equipos tendrán que presentarse a la hora indicada en la programación de los partidos y cancelar previamente al pitazo inicial su cuota de fecha. El inicio real del duelo dependerá de la disposición del campo por parte de la administración del recinto.

- c)** Para iniciar un partido, los equipos deben presentar como mínimo 5 de los 7 titulares alineados en el campo. En caso no lleguen a esa cantidad o simplemente no se presenten, el árbitro declarará como ganador del partido por W.O (3-0) una vez hayan transcurrido los 10 minutos del primer llamado.
- d)** El padrón de jugadores será recibido antes del inicio del primer tiempo junto a los DNIs, PTP o C4 que entregue el delegado. Si un jugador demora en su llegada puede entregar el DNI y participar del encuentro si lo hace antes del inicio de la segunda mitad. Pasado ese plazo, queda automáticamente inhabilitado para jugar el encuentro en desarrollo.
- e)** Los suplentes deben permanecer sentados fuera de la línea reglamentaria durante el desarrollo del encuentro. Solo pueden estar de pie el entrenador y/o el delegado. El árbitro puede amonestar al encargado o suplentes si estos obstruyen o dificultan el desarrollo del juego.
- f)** No se permite el uso de sortijas, pendientes u otros objetos que puedan comprometer la seguridad del oponente.
- g)** Los partidos tienen una duración de dos tiempos de 25 minutos cada uno, con un intervalo de 3 minutos. El árbitro puede añadir como máximo 3 minutos en el final de la segunda mitad a criterio propio.
- h)** Los delegados/entrenadores tienen derecho a solicitar a la mesa o al árbitro tiempo técnico (1 por mitad cada equipo) de duración máxima de 60 segundos.
- i)** Los saques iniciales pueden efectuarse de manera directa a la portería del oponente. El equipo que no efectúe el saque puede situar una barrera en la 3ra línea de distancia de su área con respecto al punto medio del campo.
- j)** Tanto los saques laterales como los saques de esquina se realizarán usando las manos. Los saques de portero también se pueden hacer usando las manos, pueden ser cortos o largos según crea conveniente.
- k)** En caso de lanzar el balón a la red superior del campo, automáticamente se cobrará saque lateral para el equipo rival.
- l)** El portero no puede coger con las manos un pase directo con los pies, a excepción que el árbitro determine que no hubo pase. En caso de hacerlo será tiro libre indirecto y amarilla para el portero.
- m)** Los goles son válidos desde cualquier parte del terreno de juego.
- n)** Se efectuarán tiros shoot-out desde la 2da línea de distancia con respecto al mediocampo, todo esto a partir de la sexta falta cometida por uno de los equipos. El contador de faltas se reinicia culminada la mitad correspondiente. Son 5 segundos en los cuales el tirador podrá efectuar su remate en un 1vs1 contra el portero sin la intervención de ningún otro jugador.
- o)** Se cobrará tiro penal en caso haya una falta en el área o contacto intencional del balón con alguna parte del brazo/mano.

- p)** Las barridas (deslizamientos) para recuperar balón no están permitidas en el torneo. Su uso será automáticamente penalizado con falta y amarilla para el jugador, en caso perjudique la integridad del rival serán motivo de roja directa y sanción correspondiente por parte de la Comisión de Justicia (C.J). Esta norma está basada en lineamientos de organizaciones de fútbol 7 con mayor trayectoria y busca proteger la integridad del rival.
- q)** Ante un saque de falta, el rival deberá respetar los 5 pasos de distancia con respecto al balón. El árbitro dará la orden de disparo y no habrán saques rápidos.
- r)** Las tarjetas amarillas son penadas con la salida del campo y cambio de jugador de manera automática. El jugador amonestado puede reingresar pasados los 5 minutos de haber recibido la tarjeta. En caso de acumular 3 tarjetas en distintas fechas, quedará automáticamente suspendido la próxima jornada después de recibida la última tarjeta.
- s)** Las tarjetas rojas son penadas con la salida del campo y el ingreso de un nuevo jugador después de 5 minutos de recibida la tarjeta. En caso de que sea tarjeta roja por amarillas acumulativas, el jugador quedará suspendido la fecha siguiente. Si el caso es una roja directa, la Comisión de Justicia (C.J) emitirá su veredicto con una sanción no mayor a 3 fechas.
- t)** El árbitro es la autoridad máxima dentro del campo y sus decisiones son inapelables. En caso exista una agresión verbal, el árbitro amonestará usando su criterio si así cree conveniente.
- u)** Si existe agresión física por parte de un jugador/entrenador/delegado (premeditada) a un jugador rival, entrenador rival, árbitro del partido o cualquier otro miembro del staff, el jugador quedará automáticamente fuera de la competencia. Si a esa situación de violencia, se suma el equipo del implicado inicial, dicho club estará fuera del torneo automáticamente y la organización lanzará un comunicado oficial.
- v)** Si la barra, aficionados y/o acompañantes de un equipo realizan amagos de agresión física, el equipo involucrado se arriesga a pérdida de puntos del partido si la Comisión de Justicia (C.J) así lo cree conveniente. En caso pase a mayores, la organización aplicará una determinación similar a la del inciso anterior.
- w)** Todo el presente reglamento y bases del juego, quedarán a conocimiento de todos los delegados y antes de disputar su primer partido deberán firmar la carta de respeto y conformidad con este documento.

COMISIÓN DE JUSTICIA (C.J)

La Comisión de Justicia estará conformada en reunión por la presidenta, el gestor deportivo, el jefe arbitral, los delegados implicados y 2 delegados veedores como mínimo para iniciar su sesión.

Cualquier reclamo para la activación de su sesión se hará en un plazo máximo de 24 horas después de finalizado el encuentro.

Los reclamos se harán de una forma correctamente fundamentada por escrito y entregadas al gestor deportivo.

Las sesiones del C.J en caso de reunirse serán los martes a las 11:00pm vía virtual.

DIFUSIÓN

La programación y resultados serán publicados en las redes sociales de la “Liga Metropolitana F7”

Facebook: <https://www.facebook.com/ligametropolitanafutbol7>

Instagram: <https://www.instagram.com/ligametropolitanafutbol7>

Twitter: <https://www.twitter.com/ligametrofut7>

TRANSMISIÓN EN VIVO Y FOTOGRAFÍA:

Cada equipo tiene un derecho de transmisión vía la página de Facebook de la “Liga Metropolitana F7” y fotografías por nuestras distintas redes sociales.

PREMIOS

- ✓ El equipo campeón recibirá un trofeo y medallas que lo acreditan como ganador correspondiente, más la suma de 1500 soles y el cupo cubierto al 100% de inscripción base para el Torneo Apertura 2023.
- ✓ El equipo subcampeón recibirá un trofeo y medallas que lo acreditan como segundo lugar, más la suma de 500 soles y el cupo cubierto al 50% de inscripción base para el Torneo Apertura 2023.
- ✓ El tercer lugar recibirá medallas y un reconocimiento.
- ✓ Se premiará al mejor jugador, goleador, mejor portero, mejor delegado/entrenador y 7 ideal del evento.
- ✓ Adicional a esto, se premiará al MVP de cada encuentro gracias al patrocinador “INTRAMERC”

INSCRIPCIÓN

El importe de la inscripción base por equipo será de cuatrocientos soles (S/. 400.00) y el pago adicional de fecha será de cien soles (S/. 100.00) por jornada disputada

El importe de inscripción base debe abonarse a las cuentas mencionadas por los grupos de WhatsApp de coordinación y/o de forma directa con la organización en fracciones hasta la fecha 6 y el pago adicional de fecha antes de iniciar su partido de turno.

