

Liga Torreón Fútbol 7



Bases generales Liga Torreón

Nota: Las bases del presente documento, se encuentran sujetas a modificaciones, con el objetivo de favorecer la actividad deportiva para todos los integrantes que sean partícipes de esta.

1- Bases generales Campeonato Nacional 2022:

A continuación, se presentarán las bases por las que se rige la Liga Torreón F7, 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.

1.1- Participantes:

Podrán participar de la liga todos equipos inscritos hasta las fechas estipuladas.

1.2- Sistema de Juego:

Primera fase. Todos contra todos.

Segunda fase. Eliminación directa.

1.3- Camisetas:

Cada equipo presente en el campeonato deberá contar con indumentaria completa, las cuales por obligación deberán tener número en la espalda.

1.4- Equipos:

Cada equipo deberá tener un nombre oficial, el cual será usado en RRSS, se podrán agregar las siglas de la comuna/ciudad proveniente del equipo.

1.5- Nómina de jugadores:

Cada equipo podrá registrar 13 jugadores + Cuerpo técnico (sólo 1 persona, anexa al equipo y debidamente inscrita).

1.6- Primer lugar torneo femenino:

Obtendrán un cupo para Campeonato Nacional de la federación nacional de futbol 7 (FCH7).

1.7- Premios:

Primer lugar cupo al nacional, premio monetario, copa y medallas

Segundo lugar premio monetario y medallas

Tercer lugar medallas

2.- Formato de Torneo

2.1 Formato de Torneo Femenino:

6 o 8 equipos conforman la Liga Femenina, a continuación, se explican los criterios de clasificación.

Dos grupos de 4 o 5 equipos cada uno, grupo A y grupo B, dentro de cada grupo jugarán todos contra todos, primer de cada grupo pasa directo semifinales a espera de rival, el resto de los equipos jugarán fase de cuartos entre grupos. **(todo esto se puede modificar según número de equipos inscritos)**

2.1.2- Criterios de clasificación en fase de grupos:

Puntaje, mayor diferencia de goles, partido entre ambos equipos, goles a favor, menor cantidad de tarjetas rojas, menor cantidad de tarjetas amarillas, sorteo.

2.1.3- Programación horaria:

Será definida antes del inicio del torneo, visualizada a través de @ligatorreonf7.

Cuadro eliminación directa:

Serán partidos únicos donde si existe empate en tiempo reglamentario definirán el clasificado en una tanda de Shoot Out.

3.- Premios:

3.1 Montos:

Primer lugar del campeonato femenino tendrá \$300.000.

3.2 Jugadores destacados:

Primer lugar torneo femenino Copas, medallas y cupo al nacional

Segundo lugar torneo femenino Medallas.

Goleador(a) del torneo Galvano

Mejor jugador(a) del torneo Galvano

Mejor Arquero(a) del torneo Galvano

Nota: Los Premios adicionales ofrecidos por auspiciadores, son exclusiva responsabilidad de quienes los ofrecen, La Liga no se responsabiliza por la entrega de estos.

4.- Reglamento:

El torneo se regirá bajo los estándares internacionales CAF7, por lo que se aplicará reglamento el cual es responsabilidad de su pleno conocimiento de cada jugador y cuerpo técnico presente en torneo.

A continuación, se detallan reglas CAF7 y adicionales que serán parte de Liga Torreón en archivo "Reglamento Liga Torreón 2022"

4.1 Tiempo de juego:

dos periodos de 20 minutos y 5 minutos de descanso.

4.2 Tiempo agregado:

árbitros del encuentro tienen la facultad de agregar tiempo adicional según criterio los cuales serán adicionados al momento de finalizar cada tiempo de juego.

4.3 Los Cambios:

Serán ilimitados y rotativos (un jugador(a) puede salir de la cancha y volver a entrar al juego) pidiendo autorización al árbitro, para poder ingresar el jugador(a) debe salir primero el cambio completamente del terreno de juego. Habrá punto a un costado de la cancha en donde se deben realizar los cambios.

Si un jugador(a) es amonestado con tarjeta amarilla deberá ser sustituido inmediatamente y estar dos minutos fuera en la zona de castigo, posterior a los dos minutos, podrá volver a ingresar al campo de juego.

4.4 Saque de esquina:

siempre se realizará con la mano.

4.5 Tarjetas amarillas acumuladas:

Durante la fase regular, jugador(a) que obtenga dos tarjetas amarillas, quedará sancionado(a) por un partido, si el jugador(a) obtiene su segunda tarjeta amarilla en el tercer partido de fase regular, automáticamente quedará suspendido(a) para disputar octavos y/o semi final según corresponda (Torneo femenino o masculino). Las tarjetas amarillas se borran a partir de eliminación directa, dos tarjetas amarillas acumuladas en eliminación directa equivalen a una fecha de suspensión.

4.6 Anotaciones:

Se puede marcar gol desde cualquier ubicación del campo de juego, goles directamente desde lateral no son válidos.

4.7 El arquero(a):

Sacará siempre con la mano, no puede lanzar el balón de su área hasta el área rival, en caso de incurrir en saque al área contraria, será sancionado con falta no acumulativa y el equipo rival reanudará el juego desde saque de fondo. El portero no puede tomar el balón con las manos de un pase de un compañero. El portero puede jugar en cualquier parte de la cancha (puede salir afuera del área e ir a atacar al área contraria)

4.8 En cancha:

Si es sorprendido un jugador(a) 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.

4.9 Zapatos de fútbol:

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

4.10 Para iniciar un partido:

Se debe presentar como mínimo cinco jugadores(as) en cancha por equipo, en caso de no tener el número de jugadores(as) exigidos por la organización, se considerará W.O.,

declarando al equipo contrario como ganador con un resultado a favor de 5-0. No hay tiempo de espera.

Se enviará reglamento general el cual detalla todo lo aplicado a Liga.

5- Sanciones

5.1 Sanciones por jugador:

Causa Sanción

Agresión a un rival. Expulsión del torneo.

Agresión a un árbitro. Expulsión del torneo y se da partido por finalizado, marcador en contra 10-0.

Agresión a personal del torneo. Expulsión de la liga y se da partido por finalizado, marcador en contra 10-0.

Escupos Expulsión de la liga.

Insultos al personal, árbitros y cualquier persona que sea parte de la organización del torneo. Expulsión de la liga.

Agresión entre compañeros de equipo Dos fechas.

Conducta violenta y/o juego brusco Dos fechas.

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 torneo.

5.2 Sanciones por equipo:

Causa- Sanción

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 del torneo. Expulsión del torneo.

Participación de un integrante y/o barra de un equipo que agrede a personal del torneo. Expulsión del torneo.

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 del torneo, es exclusiva responsabilidad del equipo al que apoyan.

Expulsión de la liga.

6- 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 gol. Mayor cantidad de goles a favor. Ganador en cancha entre ambos equipos. Menor cantidad de Expulsiones. Menor cantidad de Amonestaciones.

Sorteo.

En eliminación directa, en caso de finalizar el partido igualado, se realizará definición mediante shoot out, 3 por cada equipo.

7- Sistema de identificación:

Es obligatorio previo al inicio del encuentro presentar en punto de inscripción cédula de identidad o licencia de conducir, el jugador y cuerpo técnico deberá estar debidamente inscrito en la planilla, de lo contrario no podrá ingresar al campo de juego.

8- Derechos de imagen:

Al participar en Liga Torreón Fútbol 7, cada jugador y miembro de los equipos participantes en torneo, aceptan las condiciones de poder difundir en redes sociales, hacer uso de registro fotográfico, acceder a entrevistas y notas durante el evento.

12- Servicios adicionales:

FCH7 tiene como objetivo brindar una experiencia única a cada uno de los participantes del Campeonato Nacional de Fútbol 7 el cual reunirá a equipos de todo Chile, por lo que

se incorporarán servicios adicionales al evento los cuales cada encargado de liga les irá detallando.

La organización tiene la facultad de tomar medidas que se ajusten a situaciones no contempladas en las bases del torneo, con el fin de priorizar el bienestar de los participantes, espectadores y de la organización cuando lo estimen conveniente.

-- REGLAMENTO detallado Liga Torreón F7.--

El presente reglamento está basado por el reglamento nacional de la FCH7.

REGLA 01

– NÚMERO DE JUGADORES

- 1- Un partido debe ser jugado por dos equipos de 7 jugadores cada uno, 6 jugadores de campo y 1 jugador en la portería (portero).
- 2- No se permite el inicio de juegos oficiales con un número menor de 5 jugadores por equipo.
- 3- Cuando un equipo u ambos se quedan con 4 jugadores. El partido debe ser finalizado inmediatamente, cualquiera que sea la razón. (Tarjeta roja, Lesión, o cualquier otro.)
- 4- En el acta de juego deben ser registrados un máximo de 13 jugadores por equipo y un DT, y debe ser entregada 1 semana antes del inicio de la liga.

REGLA 02

– SUSTITUCION DE JUGADORES

- 2- La sustitución de jugadores se debe realizar por el área de sustituciones, es decir por la media cancha y no podrá entrar el jugador sustituto hasta que el otro haya abandonado el terreno de juego.
- 3- Los cambios son ilimitados con la necesidad de parar el juego.
- 4- El jugador puede realizar un saque de banda o tiro de esquina solo después de haber entrado al campo de juego por la zona de sustitución, en caso contrario será sancionado con una tarjeta amarilla sin perder la posesión del balón.
- 5- Cualquier jugador podrá cambiar su posición con el portero, siempre y cuando primero sea autorizado por los árbitros.

- 6- Para atender a un jugador lesionado, los árbitros deben detener el encuentro sin pausar los minutos de juego.
- 7- En caso de sangrado o lesiones graves, el jugador debe abandonar el terreno de juego inmediatamente. El mismo podrá ser reemplazado al mismo tiempo._

REGLA 03

– EQUIPAMIENTO

- 1- El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas: • Camiseta • Pantalones cortos • Medias largas • Canilleras (opcional) deberán estar completamente cubiertas por las calcetas, deben ser de material de goma o plástico. • Calzado no deberá tener toperoles de aluminio.
- 2- Colores Los equipos vestirán colores que los distingan claramente, y también de los árbitros.
- 3- Las camisetas deben estar numerados en la parte posterior (1-99) no deben repetir números en el mismo equipo. El color de los números debe ser diferente al de la camiseta.
- 4- El jugador no podrá utilizar objetos que puedan causar daño a sí mismo o a los demás. Como: collares, aretes, pulseras, etc.
- 5- Para el inicio del partido el jugador debe tener el uniforme completo conforme a su equipo, las calcetas arriba cubriendo las canilleras (canilleras opcionales).
- 6- El capitán debe ser identificado con una banda en uno de los brazos de color diferente al uniforme, si es reemplazado, debe entregar la banda a un jugador aun activo dentro del terreno de juego o a su cambio.
- 7- El uso de ropa térmica (pantalones, camisas, etc.) debe ser del mismo color del uniforme.
- 8- Los jugadores no pueden utilizar vendajes o cinta adhesiva de otro color que no sea el de su uniforme para sostener las canilleras.
- 9- Los suplentes deben vestir petos en todo momento para diferenciarlos de los jugadores en el terreno de juego.

REGLA 04

– TIEMPO DE JUEGO

- 1- Cada partido, se divide en dos periodos iguales de 20 min por 5 de descanso como máximo.
- 2- Solo los árbitros marcan el tiempo oficial.

REGLA 05

– INICIO DEL JUEGO

- 1- Para el inicio del juego, la elección de lado de campo y/o patada de inicio, debe hacerse por sorteo con una moneda, el ganador hace la elección del campo que defenderá y el equipo perdedor tendrá la patada inicial.
- 2- El inicio del juego será indicado y autorizado por el árbitro, el jugador moverá el balón que debe ser estacionado en el centro del campo. (El balón puede moverse en cualquier trayectoria) a) Para el inicio de los juegos, reinicios e inicios de segundas mitades, todos los jugadores, deben estar dentro de la mitad de cancha que defenderá su equipo. b) Una vez anotado un gol el juego se reanudará de la misma manera. c) Tras el medio tiempo, los equipos deben cambiar de lado de campo.
- 3- Inicio y reinicio del juego después de un gol, los jugadores deben poner el balón en juego, en un máximo de 5 segundos de lo contrario será sancionado con una falta personal, pero sin perder la posesión del balón.

REGLA 06

– BALÓN FUERA DE JUEGO

- 1- El balón está fuera cuando: a) Su total circunferencia exceda por aire o por tierra las líneas del límite del campo. b) El juego es interrumpido por el árbitro. c) El juego es interrumpido si el balón toca al árbitro. d) El balón toque la red superior u otra superficie ajena al terreno de juego.
- 2- El balón está en juego en todo momento, incluyendo: a) Si golpea el marco de la portería.
- 3- En caso de una suspensión temporal del partido, sin que el balón supere las líneas límites del terreno. El juego debe reiniciarse con “balón al suelo” en el sitio donde estaba al momento de detenerse el juego. Nota: Las líneas que delimitan la superficie son parte del terreno de juego.

REGLA 07

– GOLES El gol es válido cuando la circunferencia del balón rebasa completamente la línea de fondo, entre los postes de meta y el travesaño, siempre que sea de forma legal desde cualquier punto del campo de juego.

REGLA 08

– FALTAS E INCORRECCIONES FALTAS

- 1- Si el jugador infracciona de la siguiente manera; a) Patear o intentar patear a un oponente. b) Derribar al oponente. c) Saltar sobre el oponente. d) Bloquear u obstruir al oponente. e) Levantar la pierna(s) de manera violenta y/o peligrosa. f) Empujar a un oponente. g) Levantar los brazos, manos, y/o codos de manera peligrosa y/o violenta h) Escupir/Salivar. i) Jalar o sostener al oponente de cualquier forma. j) Retener el balón de forma no leal. k) Intervenir y/o bloquear cambio de jugadores. l) Provocaciones. m) Tocar el balón con la mano, a excepción del portero. n) Evitar la celebración del oponente. o) Cometer una barrida. (Desplazamiento del cuerpo con ambos pies en un mismo sentido a ras de suelo.) Todas las faltas son acumulativas, la amonestación con tarjeta amarilla o roja quedara a criterio de los árbitros del encuentro.

2- INCORRECCIONES

- 1- El jugador comete una incorrección sí; a) Si ingresa al campo sin autorización del árbitro. b) Quitarse la camiseta c) Se maneja con palabras altisonantes o actos vulgares a las decisiones arbitrales. d) Cambia número de camiseta. e) Discute con el público, funcionarios, socios, y/o rivales. f) Se encuentra intoxicado o consume al momento del juego alcohol, cigarro, o drogas. g) Retrasa deliberadamente la reanudación del juego.
- 2- Si algún jugador o miembro técnico de algún equipo, ingresa al terreno de juego durante el partido en marcha y participa evitando un gol o interrumpe un ataque claro de gol, debe ser expulsado inmediatamente y el juego debe ser reanudado con un tiro libre en la ubicación en donde fue interrumpido. Se añade que la invasión será sancionado el capitán del equipo correspondiente a la invasión.
- 3- Cuando en una sustitución el jugador no ingresa al campo de juego por la zona de cambios será acreedor de una tarjeta amarilla.
- 4- Si el jugador que ingresa lo hace antes de que el compañero salga del terreno de juego este será acreedor de una tarjeta amarilla.
- 5- Durante una sustitución el jugador deberá ingresar al terreno de juego antes de realizar un saque de banda, o tiro de esquina, en caso contrario será acreedor a una tarjeta amarilla.

Incorrecciones del Portero Serán sancionadas con un saque de banda a la altura del área y será acreedor de una tarjeta amarilla si se dan las siguientes situaciones durante un encuentro. a) Cuando tome el balón con las manos después de un saque de banda a favor. b) Cuando toca el balón con la mano después de un pase con el pie de un compañero. 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 en reanudar más de 5 segundos el juego. Estas faltas o incorrecciones pueden ser sancionadas:

TARJETA AMARILLA: Cuando a un jugador se le muestra una tarjeta amarilla debe abandonar el terreno de juego por 2 min de tiempo efectivo, debe ser sustituido por un compañero.

TARJETA ROJA: El jugador expulsado debe abandonar el terreno de juego. El equipo infractor quedará con un jugador menos en lo que quede de tiempo efectivo. **ACUMULACION 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 a una tarjeta amarilla. **TODAS LAS TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS ACUMULAN COMO FALTA.**

SUSPENSIÓN DE PARTIDOS: Los partidos de un torneo solo podrán suspenderse por causas de fuerza mayor o estados de emergencia, falta de energía eléctrica, agresión del público, agresión a un árbitro o parte del staff de Liga Torreón, comportamiento inapropiado y/o discriminatorio. Alguna suspensión de juego no prevista en el presente reglamento será determinado por la organización.

SUSPENSION DE UN PARTIDO YA INICIADO: Cuando un partido ya iniciado se ha suspendido por causas de fuerza mayor, estado de emergencia, falta de energía eléctrica, agresión del público al cuerpo arbitral, jugadores o cuerpo técnico de los equipos participantes o por cualquier otro motivo. Cuando un partido sea suspendido por falta de garantías motivado por actitud antideportiva, rebeldía, retirada de la cancha de algún equipo o cualquier situación ocasionada por jugadores, cuerpo técnico y/o directivos, el equipo perderá el partido por una diferencia de 5 goles contra 0. Cuando se produzcan situaciones que ameriten la suspensión de un partido por falta de garantías producto de 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 y perdiendo todo premio.

REGLA 09

– TIRO DIRECTO

- 1- Cuando se ejecuta un tiro directo, el equipo contrario debe otorgar 3,5 metros de distancia **INMEDIATAMENTE**. El no otorgar el espacio reglamentario, se puede incurrir 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 10

– 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 de la pena máxima debe estar claramente identificado antes del cobro. b) Si esta falta es la 6 o posterior, la pena máxima debe ser realizada primero, seguida por el shoot out. c) El portero que defenderá el lanzamiento penal, debe estar con al menos uno de sus pies tocando la línea de fondo, entre los postes y puede moverse lateralmente. d) Si el portero abandona la posición correcta antes del cobro del lanzamiento penal y salva la anotación el cobro debe repetirse. e) En caso de que algún jugador defensor interrumpa o participe directa o indirectamente antes de que el jugador cobre el lanzamiento penal, esta deberá repetirse. f) En caso de que el cobro del lanzamiento penal resulte en rebote, o golpee un poste 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 11

– 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 de ser ejecutado a 3 metros de distancia de la línea de media cancha, el portero debe permanecer detrás de la línea de meta hasta que el árbitro de la orden. Todos los jugadores deben posicionarse detrás 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 falta dentro del área, se cobrará una pena máxima. d) Si algún jugador comete falta antes de que el jugador ingrese al área, el shoot out deberá ser repetido.

REGLA 12

– SAQUE DE BANDA

- 1- El saque de banda será ejecutado cuando la circunferencia total del balón rebase la Línea de banda. Debe de ser realizado por el equipo oponente al último que toco 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, ambos pies deben estar planos y de frente al campo, solo pueden rotar su cintura para el lanzamiento. b) Ambos brazos deben sostener el balón y el movimiento debe ser de atrás hacia delante. c) Si el lanzamiento es de forma irregular, el esférico debe ser concedido al oponente. d) No puede hacerse un gol desde un saque de banda directo, para que el gol sea legal el balón debe ser tocado por algún jugador antes de que ingrese por la línea de meta. e) El portero no puede recibir con las manos, un balón proveniente de su equipo en saque de banda. Si el portero toca el balón con las manos, debe otorgarse un saque de banda al equipo contrario. f) El tiempo máximo para la ejecución del saque de banda, no debe exceder 5 segundos. De lo contrario el balón debe ser otorgado al oponente. REGLA 13 – SAQUE DE META 01 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 será otorgado un saque de banda.
- 3- Durante el saque de meta los jugadores de ambos equipos, deben estar fuera del área de meta.
- 4- El balón debe ser tocado fuera del área de meta por otro jugador diferente al portero, de lo contrario le será otorgado un saque de banda al otro equipo.

REGLA 14

– 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 cobrador debe tener ambas manos en el balón y debe ser un movimiento de atrás hacia delante.
- 2- Si el cobrador lanza el balón hacia la meta y el balón entra en la portería sin ser tocado por ningún otro jugador, el gol NO es válido. Se otorgará un saque de meta al equipo defensor.

- 3- El tiempo máximo para la ejecución del saque de esquina, es de 5 segundos. Si el tiempo es excedido se concederá el balón al equipo defensor en un saque de meta.
- 4- Ningún jugador oponente puede estar a menos de 5 metros de distancia, hasta que el saque se realice._

REGLA 15

– DESEMPATE DECISIÓN POR SHOOT OUTS

- 1- Ambos equipos ejecutaran 3 shoot outs alternadamente, si ambos equipos han ejecutado sus 3 shoot outs, marcando la misma cantidad de goles, la ejecución de los shoot outs deberá de continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de tiros.
- 2- Todo jugador inscrito en la planilla de juego, puede ser partícipe de los shoot outs.
- 3- Ningún shoot out debe sobre pasar el tiempo máximo de 5 segundos a partir de la orden del árbitro.
- 4- Todos los jugadores deben posicionarse atrás del medio campo, excepto el cobrador y el portero.
- 5- Un árbitro observará la jugada, mientras el otro toma el tiempo y este no debe pasar de 5 segundos.
- 6- Cada tiro debe ser ejecutado por un jugador diferente y no podrán repetir hasta que todos los jugadores hayan tirado.

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 30 cm aproximadamente, 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 barrerse dentro de su área, siempre que no ponga en riesgo la integridad física de algún jugador rival. Lanzamiento Penal - Tiro directo a favor del oponente, el foul acumulará para la cuenta de shoot out y dependiendo de la gravedad puede recibir 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.