



Reglamento F7

Sobre la duración del partido

1. Los partidos de fútbol 7 tendrán una duración de 50 minutos, divididos en dos partes de 25 min. y con un descanso entre ellos de 5 min.
2. Los partidos no se alargaran más allá de la hora que tienen programada. En caso de no iniciarse a su hora, se jugará el tiempo que reste hasta completar dicho periodo. Se establece un **margen de cortesía** para el **inicio del partido de 10 minutos**.
3. Pasado este tiempo, si un equipo llega tarde, será el equipo contrario quien decida si el partido se disputa, restando el tiempo que ha pasado, o si el partido se suspende con el resultado de 3-0 a favor del equipo que se ha presentado a su hora y el pago total del coste del partido por parte del equipo que no se ha presentado.
4. En caso que el partido quedara suspendido por el motivo que fuere antes de su finalización habiéndose disputado más del 70% del mismo el resultado final será el que estuviera en vigor en el momento de la suspensión. Excluye punto cinco y seis
5. En caso de suspensión del partido por violencia física o verbal extrema el resultado será el mismo el que estuviere en vigor en el momento de la suspensión. Posteriormente la organización estudiará las causas y se podrá dar por perdido el encuentro por 3-0 al equipo que originó el conflicto.
6. En caso que un equipo decida por sí mismo abandonar un encuentro sin que este ha finalizado dicho encuentro se le dará por perdido 3-0. Además en caso de no haberse disputado un mínimo del 70% del encuentro deberá abonar la totalidad del importe. Sólo el árbitro o personal del SAFYDE encargado de la organización del Trofeo Rector puede por motivos de causa mayor suspender un partido.

Régimen de competición

- Los jugadores podrán ser sancionados con tarjetas amarilla, azul y roja.
 - **La tarjeta amarilla** supone una amonestación. Dos tarjetas amarillas suponen una azul (véase tarjeta azul)
 - **La tarjeta azul** La tarjeta azul podrá ser mostrada por doble amarilla o por entrada fuerte, comportamiento antideportivo. La tarjeta azul supondrá la expulsión de dicho jugador del encuentro pero podrá ser sustituido por otro jugador.
 - **La tarjeta roja** supondrá la expulsión del jugador del encuentro sin poder ser sustituido por otro jugador. Se trata de una sanción extrema para penalizar entradas extremadamente violentas, comportamientos antideportivos, agresiones o insultos. La tarjeta roja conlleva al menos una sanción disciplinaria de dos partidos de suspensión.
 - Desaparece la tarjeta roja en aquellas ocasiones manifiestas de gol, a menos que haya agarrón o empujón y no haya opción de jugar el balón. Si un defensa la para en la línea de gol con las manos voluntariamente será sancionado con tarjeta roja. La ofensa al árbitro se castigará con falta directa o penalti.
- **Saque Inicial:** El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego: El partido se dará por empezado en cualquier dirección, incluso hacia atrás y un solo jugador.
- **Sustitución de jugadores:** Cada equipo podrá efectuar cambios ilimitados de jugador sin necesidad de solicitarlo al árbitro. El nuevo jugador deberá entrar por la zona de banquillo y nunca podrán haber más de siete jugadores en el terreno de juego.
- **Reanudación del juego:** Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar al infractor: el juego se reanudará mediante un tiro libre directo lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde el balón se hallaba cuando el árbitro interrumpió el partido.
- Se considera **fuera de juego** cuando el balón haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire
 - Los brazos y las manos ya no cuentan para el fuera de juego y se sacará desde donde reciba el balón.
- En el bote neutral tiene que tocar el balón dos del mismo equipo para que sea gol.
- **Las faltas serán todas directas.**

- Existe **cesión en el pase al portero**. De forma que el portero no puede coger el balón con las manos proveniente de un pase con una parte del cuerpo por debajo de la cintura, ni con cualquier otra parte del cuerpo si proviene de preparación previa.

Número de Jugadores

1. El partido será jugado por dos equipos compuesto cada uno de ellos por **siete** jugadores, uno de los cuales actuará como guardameta.
2. Cada equipo podrá iniciar el encuentro con, **al menos, cinco jugadores**, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.
3. Una vez comenzado el partido, podrán realizarse cuantos cambios o sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria, es decir, **previa autorización del árbitro**. Los jugadores sustituidos podrán volver al terreno de juego cuantas veces se considere conveniente.
4. Cualquier jugador podrá cambiar el puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado, y siempre también, que el cambio sea efectuado durante una detención reglamentaria del juego.

Ficha de jugador:

Se admitirá un **máximo de 15 fichas de jugadores por equipo**, pudiéndose dar de alta y baja durante la Fase Regular en el plazo que la organización del Trofeo Rector marque. El jugador dado de Alta jugará en la competición a partir de la semana siguiente a la que ha sido dado de Alta.

No se permite que un jugador sin ficha dispute un partido. Así mismo **no se permite la inclusión de nuevas fichas durante las últimas 5 jornadas de competición**.

Sistema de puntuación

1. La competición se desarrollará por un sistema de puntuación, resultando la clasificación final con arreglo a los puntos obtenidos por cada uno de los equipos contendientes, a razón de **3 puntos por partido ganado, 1 por empatado y 0 por perdido**.
2. Si al término del campeonato resultara empate entre dos equipos, **el primer criterio de desempate es el resultado del enfrentamiento directo** entre aquellos equipos que terminen en igualdad de puntos, **el segundo criterio es la mejor diferencia entre goles anotados y recibidos**.
3. Si a la finalización del campeonato resultara empate entre más de dos equipos se resolverá:
 - a. Por la mejor puntuación de la que a cada uno corresponda a tenor de los resultados obtenidos entre ellos, como si los demás no hubieran participado
 - b. Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra, considerando únicamente, los partidos jugados entre sí por los clubs empatados.
 - c. Por la mayor diferencia de goles obtenidos y recibidos, teniendo en cuenta todos los encuentros del campeonato; y, siendo aquella idéntica, en favor del club que hubiese marcado más.

Las normas que establece el párrafo anterior se aplicarán por su orden y con carácter excluyente, de tal suerte que si una de ellas resolviera el empate de alguno de los equipos implicados, éste quedará excluido, aplicándose a los demás las que correspondan, según su número sea dos o más.

4. En caso de **abandono o expulsión** de la competición de un equipo por el motivo que fuere se considerará a efectos de clasificación los resultados de los partidos que hubiere disputado, considerándose los partidos que quedaran pendientes como ganados 3-0 por los equipos en competición, sin computar los goles a efectos de pichichi. En caso que el abandono se produjera durante una de las vueltas de la competición en las que quedaran vueltas enteras por disputarse, (abandono por ejemplo durante la primera vuelta) en las vueltas que quedaran por competir (segunda o posteriores vueltas) dicho equipo directamente no se computará.

Solicitud de cambios de horario

1. Solamente podrán solicitarse cambios de horarios justificados y por motivos relacionados con COVID.

Equipo no presentado

La no presentación de un equipo a un encuentro fijado en el calendario supondrá la pérdida del partido por 3-0.

Además el equipo que no se presentara deberá abonar el importe total del partido, es decir el coste para ambos equipos.

El árbitro. Funciones.

1. El árbitro es la autoridad deportiva única e inapelable, en el orden técnico, para dirigir los partidos.
2. Sus facultades comienzan en el momento de entrar en el recinto deportivo y no terminan hasta que lo abandona, conservándolas, por tanto, durante los descansos, interrupciones y suspensiones que se produjeran, aunque el balón no se halle en el campo.
3. **Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas.**

Causas de suspensión de un partido

1. La organización del Trofeo Rector tiene la facultad de suspender cualquier encuentro cuando prevea la imposibilidad de celebrarlo por causas excepcionales.
2. El árbitro podrá suspender la celebración de un partido por las siguientes causas:
 - a. Mal estado del terreno de juego.
 - b. Inferioridad numérica de un equipo, menos de 5 jugadores, inicial o sobrevenida.
 - c. Incidentes de público.
 - d. Insubordinación, retirada o falta colectiva.
 - e. Otras causas de fuerza mayor que pudieran sobrevenir

En caso de suspensión del partido por los motivos expuesto, si se ha disputado más del 70% del tiempo de juego, se considerará finalizado con el resultado que estuviera hasta dicho momento. En caso contrario se procederá a su continuación en otro momento acordado.

Régimen Disciplinario:

Corresponde a la organización del Trofeo Rector emprender las acciones disciplinarias que considere necesarias hacia un equipo o jugador con el fin de garantizar el normal desarrollo de la competición.

Entre aquellas actuaciones que conllevan una sanción se encuentran:

- La expulsión en un encuentro mediante tarjeta roja supondrá, como mínimo, la imposibilidad de alinearse a dicho jugador en los dos partidos siguientes. Además en función de la naturaleza de la sanción la organización podrá imponer una sanción disciplinaria mayor. Dicho jugador no podrá volver a ser alineado hasta que haya vencido su periodo de suspensión.
- Entre los motivos que pueden conllevar una suspensión de 2 a 4 partidos se encuentran:
 - Violencia con el contrario estando el balón en juego.
 - Insulte, provoque o amenace a un jugador.
 - Proteste airadamente o menosprecie públicamente al árbitro
- Suspensión de 4 a 6 partidos:
 - Insulta u ofende a la persona del árbitro
 - Alineación de jugadores expulsados o sancionados del campeonato. En caso de reincidencia el equipo podrá ser expulsado del torneo.
 - En caso de que un jugador sea reincidente en sanciones del mismo rango (Ej. Varias tarjetas rojas supondrían una sanción mayor).
- Entre los motivos que pueden generar la **expulsión de la competición** se encuentran:
 - Agresión al árbitro
 - Comportamiento violento de un equipo dentro o fuera del terreno de juego.
 - Agresión de un jugador sin la disputa del balón por medio (la respuesta a la agresión supone la misma sanción)
 - La protesta masiva y/o falta de respeto a la organización puede suponer la expulsión del equipo.

Importante:

1. La organización se reserva el derecho de admisión y el derecho de excluir de la competición a cualquier equipo que infrinja o altere gravemente el desarrollo de la misma.
2. La organización no se hace responsable de las lesiones, enfermedades o robos producidos durante el desarrollo del campeonato.
3. Todo jugador en competición se rige por este reglamento no pudiendo alegarse su desconocimiento para su cumplimiento.