



Inti Cup



Inti Cup

**REGLAS
DEL JUEGO
2020**

REGLA 01 – NÚMERO DE JUGADORES

- 01** – Un partido debe ser jugado por dos equipos formados por 07 jugadores en cada uno, uno de ellos debe ser necesariamente el portero. 06 jugadores de campo y 01 jugador en la portería (portero).
- 02** – No se permite el inicio de juegos oficiales con un número menor de 05 jugadores por equipo.
- 03** – En el acta de juego deben ser registrados un máximo de 20 jugadores por equipo.
- 04** – Los cambios son ilimitados sin necesidad de parar el juego, se limita a los jugadores registrados en el acta de juego. *(jamás debe haber 8 jugadores de un equipo en el campo)*
- 05** – Cualquier jugador podrá cambiar su puesto por el portero, siempre y cuando primero sea autorizado por los árbitros.
- 06** – Los delegados deben firmar el acta de juego, que certifica los datos escritos en ellas, como; goles, faltas, tarjetas, estadísticas, y resumen del juego.
- 07** – Sólo se habilitará el registro de jugadores hasta el 28 de Enero 2020. Después de esto no podrán añadirse nuevos jugadores a la planilla.
- 08** – El uso de **CANILLERAS** es **OBLIGATORIO**, en caso de no contar con canilleras el árbitro puede retirar al jugador del terreno de juego. En caso de no contar con Canilleras el delegado deberá tramitar el formato de libre responsabilidad para que el jugador pueda ingresar al campo, el formato tiene un costo de 10 soles.

REGLA 02 – TIEMPO DE JUEGO

- 01** – Categorías de hombres, mujeres, jóvenes, y niños. Se divide en dos periodos iguales de 20 minutos, con un tiempo técnico por mitad de 1 minuto por equipo.
- 02** – Solo los árbitros marcan el tiempo oficial.
- 03** – La solicitud de tiempo técnico, debe ser solicitada durante la posesión del balón del equipo solicitándolo y debe ser solicitada por el capitán, técnico y/o jugadores dentro del terreno de juego.
- 04** – Cuando la solicitud de tiempo técnico es aceptada por los árbitros, los jugadores dentro del terreno de juego y el cuerpo técnico, deben reunirse en su área de meta.

REGLA 03– INFRACCIONES

ACUMULACION DE FALTAS: Los equipos que alcancen 5 faltas en cada tiempo o período, sufrirán un Shoot Out en cada infracción subsiguiente, hasta finalizar tiempo o período. Al reinicio del segundo tiempo o período, las faltas empiezan en 0 por equipo.

01 – BANCO DE SUPLENTE:

En el banco de suplentes sólo podrán estar jugadores y un máximo de 2 miembros de Comando Técnico debidamente identificados.

Las infracciones de los suplentes y comando técnico cuentan para la suma colectiva del equipo.

02 – Las siguientes tarjetas disciplinarias y sanciones:

TARJETA AMARILLA: El jugador se le advierte inmediatamente y si está en el terreno de juego, debe ser sustituido. El mismo no debe reingresar al terreno de juego hasta después de 2 minutos del balón en juego.

TARJETA ROJA: El jugador expulsado debe abandonar inmediatamente el terreno de juego, el partido no debe ser reanudado hasta que el jugador haya abandonado el terreno de juego. El equipo infractor se quedara con un jugador menos durante 2 minutos.

03 – PÚBLICO:

El comportamiento del público asistente debe ser ejemplar. En caso de mala conducta por parte del público:

- Ingreso sin autorización al campo de juego.
- Insultos a jugadores, árbitros, asistentes.
- Insistir a la violencia.

Se sancionará con una o dos faltas en el conteo del partido, a criterio del árbitro.

REGLA 04 – SHOOTOUTS

SHOOTOUTS EN JUEGO

- 01** – Cuando un equipo acumula 5 faltas (en cada tiempo) será sancionado con un shootout en contra en cada falta subsiguiente.
- 02** – El conteo de faltas se reinicia a 0 (cero) en el segundo tiempo.
- 03** – El shootout se ejecuta a 7 metros de la línea de medio campo. El jugador es libre de definir con tiro directo o traslado de balón.
- 04** – El shootout finaliza cuando el balón ingresa al arco o sale del campo.
- 05** – A la ejecución del shootouts los defensas deben ubicarse detrás de la línea de medio campo.
- 06** – Cuando el árbitro pita el inicio del shootout los defensores pueden ir tras el delantero y bloquear el tiro.

SHOOTOUTS EN DEFINICIÓN

- 01** – En caso de empates se procederá a definir el partido en tanda de shootouts (3 shootouts por equipo).
El ganador por Shootouts recibe 2 puntos, y el perdedor 1 punto.
Los goles en la definición de shootputs no se contabilizan en los goles del torneo.
- 02** – El shootout se ejecuta a 7 metros de la línea de medio campo. El jugador es libre de definir con tiro directo o traslado de balón.
- 03** – El shootout finaliza cuando el balón ingresa al arco, sale del campo o se cumplen los 5 segundos de tiempo límite.
- 04** – Cuando el árbitro pita el inicio del shootout se inicia el conteo de los 5 segundos.
- 05** – Los shootouts deben ejecutarse sólo por los jugadores que terminaron el partido.
- 06** – Si el arquero recibe amonestación (tarjeta) en la ejecución de shootouts, deberá ser reemplazado por uno de los 6 jugadores que terminó el partido.

REGLA 05 – SAQUE DE META

01 – Se concederá un saque de meta cuando la circunferencia total del balón cruce la línea de fondo por el suelo o aire, siempre y cuando el mismo haya sido tocado por el equipo atacante en última instancia.

02 – El saque de meta debe ser realizado por el guardameta (*portero*), y es realizado por medio de un lanzamiento de manos. (Sólo en el saque de meta)

Procedimiento del Saque de Meta:

a) Jamás debe ser utilizado el pie para el saque de meta.

b) El guardameta (*portero*), tendrá un tiempo máximo de 05 segundos para lanzar el balón. De no realizar el lanzamiento, el equipo contrario será otorgado un saque de banda.

c) El guardameta (*portero*), no puede poner el balón al piso y patearlo. Para este efecto el balón debe ser tocado por un jugador antes de que el guardameta (*portero*), pueda volver a tocarlo. Si el guardameta (*portero*) lo toca, el equipo contrario debe ser otorgado con un tiro directo.

d) El guardameta no podrá jugar el balón a su compañero para que éste se lo devuelva con la cabeza, pecho, rodilla, y para luego patearlo.

03 – Durante el saque de meta los jugadores de ambos equipos, deben estar fuera del área de meta.

04 – El balón debe ser tocado fuera del área de meta, de lo contrario lo contrario el equipo contrario será otorgado un saque de banda.

REGLA 06 – REINICIO DE JUEGO

01 – Sera obligatorio dos toques (como mínimo) para el saque de salida, reanudación después de un gol (saque del mediocampo), quedando prohibido los goles directos desde el saque del mediocampo. Así como también tiene que jugarse el balón hacia adelante en cada una de las ocasiones ya mencionadas

REGLA 07 – SAQUE DE ESQUINA

01 – Se concederá un saque de esquina al equipo atacante, cuando la circunferencia del balón supere la línea de fondo por aire o por tierra, y el equipo defensor sea el último en tocar el balón.

- a) De igual manera el cobrador del tiro de esquina, debe tener ambos pies frente a 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 adelante.

REGLA 08 – RECLAMOS Y SANCIONES

Los reclamos se entregarán en la planilla al finalizar el partido, por el delegado del equipo que protesta; a más tardar 30 minutos después de que haya concluido el partido en cuestión.

El costo del reclamo es de S/ 100, que será abonado al mismo tiempo que se entrega el reclamo.

* **IMPORTANTE:** La liga siempre velará por la deportividad en el juego, la suplantación de jugadores es una falta grave. Los delegados son responsables de presentar todos los documentos que aseguren la identificación de los jugadores cuando la organización lo solicite.

En caso de suplantación, el equipo será retirado del torneo, y tanto el equipo como todos los jugadores integrantes del equipo quedarán suspendidos de por vida.

* El valor del reclamo será reembolsado al reclamante si el reclamo es aceptado como válido.

Las decisiones del árbitro durante el partido no tienen apelación. No se puede apelar contra las decisiones del comité de honor.

Reclamos de indumentaria deportiva, no son consideradas como ventaja deportiva, estas son validadas por el árbitro durante el partido.

REGLA 09 – WALKOVER

El tiempo máximo de tolerancia en los partidos es de 5 minutos desde el pitazo de llamado del árbitro.

En caso un equipo no se presente a un partido, perderá el partido por walkOver.

El equipo pierde por 3 – 0 en el marcador.

El equipo pierde un punto (-1) en la tabla general.

REINCIDENCIA: En caso de reiniciarse,(2 walkovers) el equipo será retirado del torneo, y tanto equipo como jugadores serán suspendidos 1 año de toda competencia de Fútbol 7 Local e Internacional.

REGLA 10 – DESEMPATE

En caso de empate técnico en fases clasificatorias o de grupos, se definirán las posiciones según los siguientes criterios, y en orden de aplicación.

1. Mayor cantidad de puntos en la fase.
2. Mayor cantidad de Diferencia de goles a favor en la fase.
3. Mayor cantidad de goles anotados en la fase.(No se consideran shootouts de definición).
4. Mayor cantidad de partidos ganados.
5. Menor cantidad de tarjetas disciplinarias (Donde Amarilla= 1 y Roja = 5)
6. Sorteo.

REGLA 11 - VAR

Los campos 3,4 y 5 contarán con la grabación de partidos y opción de revisión de Video por parte del árbitro.

1. El árbitro tendrá la opción de solicitar la revisión de las jugadas que en su criterio crea conveniente revisar.
2. Sólo el árbitro puede revisar las pantallas de VAR. El comando técnico de cada equipo debe mantenerse en su Zona Técnica.
3. Cada equipo puede solicitar como máximo 1 revisión de VAR en el partido, una vez usada esta revisión no podrá hacer más solicitudes.

ANEXO I – CODIGO DE SENALES



Foul 4



Foul 5



Goal



Card



Shoot Out



5 Seconds



Indicating Side



Game End



Time Out