

REGLAS DEL TORNEO

COPA MAZATLÁN CALZZAPATO 2017

FÚTBOL 7 vs 7

1.- Los participantes son:

Categoría	Rama	Descripción
U-6	Mixto	Nacidos en los años 2011-2012
U-8	Mixto	Nacidos en los años 2009-2010
U-10	Mixto	Nacidos en los años 2007-2008
U-12	Mixto	Nacidos en los años 2005-2006
U-14	Varonil	Nacidos en los años 2003-2004
U-16	Varonil	Nacidos en los años 2001-2002
LIBRE FEM	Femenil	Edad Libre
LIBRE VAR	Varonil	Edad Libre

En todas las Categorías podrán participar jugadores menores a la fecha de nacimiento máxima permitida.

*Por Ej: en la Categoría U-10 (2007-2008) podrán participar jugadores nacidos en 2007, 2008, 2009, etc.

**Las niñas tendrán la oportunidad de jugar un año mayor en las Categorías Mixtas y Varoniles.

2.- El Terreno de Juego:

El terreno de juego será rectangular. La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta. Será de pasto sintético.

Longitud: Mínimo 50 Mts.
Máximo 68 Mts.

Anchura: Mínimo 30 Mts.
Máximo 45 Mts.

3.- El Balón:

El Comité Organizador proveerá de balones(2) para el Torneo, los cuales estarán con el Staff en Cancha, siendo responsabilidad de ellos presentarlo al terreno de juego en perfectas condiciones de uso; en caso necesario serán utilizados los balones de los Equipos (para agilizar el juego). El Balón Molten No. 3 para la Categoría U-6; el Balón Molten No. 4 será para las Categorías U-8 / U-10 / U-12 / U-14 / U-16 / Femenil Libre / Varonil Libre.

4.- El Número de Jugadores:

Cada Equipo podrá inscribir un máximo de 12. Todo equipo que alinee a jugadores no registrados, será penalizado conforme al Reglamento de Sanciones. Los Jugadores deberán presentar Uniforme Completo y Homogéneo como el resto de su Equipo. **Obligatorio estar presentes en la Inauguración.**

El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por no más de 7 (siete) jugadores, de los cuales uno jugará como portero. Un Capitán deberá ser elegido por cada equipo de entre los jugadores quien llevará un brazalete en el brazo identificándolo como tal (Obligatorio). Cada equipo iniciará el partido, al menos, con 5 (cinco) jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes. Si un equipo inicia su partido con menos de 7 jugadores, tendrá hasta antes de finalizar el primer tiempo para completarse. Cuando durante el desarrollo del partido, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedará con 4 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido con derrota del equipo sancionado con el resultado de cuatro a cero. Si el resultado hasta el momento beneficia al equipo ganador, quedará el juego con el marcador parcial.

5.- Duración de Partidos (Todas las Categoría / Tiempo de Juego)

- 2 periodos de 20 minutos a tiempo corrido c/u con 5 minutos para el cambio de lado. (U-6, 8, 10, 12, 14 y 16)
- 2 periodos de 22 minutos a tiempo corrido c/u con 5 minutos para el cambio de lado. (Libre Femenil y Varonil).

El Comité Organizador de la Copa Mazatlán a través de su Coordinador General o Sede, tiene derecho a cambiar la duración de los partidos, así como el horario de los mismos, si las condiciones del tiempo o de los campos de juego lo requiere; así como cambiar de canchas sedes en caso de ser necesario por el mal estado o necesidad del Comité Organizador para llevar a cabo la Jornada. **Los partidos serán dirigidos por 1 Árbitro y 1 Anotador.**

6.- Equipamiento de los Jugadores

El Jugador deberá portar su Uniforme homogéneo al de sus compañeros de equipo, así como espinilleras y medias. El árbitro determinará la participación o no del jugador dentro de la cancha. El empleo de calzado (suela lisa, multitacos, tacos, tachones, etc.) quedará a elección de cada jugador y cuerpo técnico (bajo su responsabilidad).

7.- Revisión

La verificación de jugadores para alinear estará a cargo del cuerpo arbitral el cual revisará las credenciales. Igualmente, los propios capitanes podrán informarse de la alineación del equipo contrario, así como de cada sustitución.

8.- Falta de Asistencia

La hora del juego será la hora programada; habrá tiempo de espera, siempre y cuando haya justificación alguna (previo aviso). El Tiempo de espera será máximo 10 minutos. Y este se realizará siempre y cuando sea avalado por el Coordinador de Sede. Para el inicio del partido se requiere un mínimo de 5 jugadores debidamente uniformados, el equipo podrá complementar su equipo durante el primer tiempo (El tiempo de espera será descontando del Tiempo de Juego). El equipo que no se presente perderá el partido, el equipo ganador recibirá 3 puntos y el resultado a favor 4-0.

9.- Sustituciones

Los equipos podrán sustituir cuantos jugadores deseen sin ningún tipo de límite, siempre y cuando la pelota no esté en juego; el árbitro y/o anotador autorizará.

10.- El Inicio y la Reanudación del Juego

Procedimiento del saque de inicial: todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo, los jugadores del equipo contrario a aquél que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a cinco metros del balón hasta que sea jugado, el balón se hallará inmóvil en el punto central, el árbitro dará la señal, el balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva HACIA ADELANTE, y el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador.

11.- El Fuera de Juego

En el fútbol 7 NO EXISTE EL FUERA DE JUEGO.

12.- Faltas y Conductas Antideportivas

Se concederá un **tiro libre directo** al equipo adversario (desde el lugar donde se cometió la falta) si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario
2. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
3. Saltar sobre un adversario
4. Cargar por la espalda a un adversario
5. Golpear o intentar golpear a un adversario
6. Empujar a un adversario
7. Realizar una entrada sobre un adversario.

Se concederá asimismo un **tiro libre directo** al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres faltas:

1. Sujetar a un adversario
2. Escupir a un adversario
3. Tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

Se concederá un **tiro libre indirecto** al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta si un guardameta comete una de las siguientes faltas:

1. Tarda más de cinco segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos
2. Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado
3. Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
4. Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero
5. Estando fuera del área con balón controlado, no podrá ingresar a su área penal y tomarla con las manos.

****Estás faltas no serán consideradas acumulativas.**

13.- Tiros Libres Directos e Indirectos

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador. Adicionalmente todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 7 (siete) metros del balón hasta que esté en juego, salvo que se encuentren ubicados entre los postes sobre su propia línea de meta.

Cuando se señale una falta el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del tiro libre siempre que el beneficiario pida pasos para distanciar la barrera. En caso contrario el juego se podrá reanudar sin necesidad de señalarlo el árbitro.

***Se concederá un gol si el balón se introduce directamente de un Tiro Libre Directo en la Portería, en el caso del Tiro Libre Indirecto deberá ser tocada por otro jugador antes de ingresar a la Portería.**

14.- Amonestaciones

Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes faltas:

1. Ser culpable de conducta antideportiva (incluye juego brusco).
2. Desaprobar con palabras o acciones
3. Infringir persistentemente las Reglas de Juego
4. Retardar la reanudación del juego
5. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre

En el caso de aplicar la ley de la ventaja, el árbitro podrá disponer de cinco segundos para rectificarla.

15.- Expulsiones

Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja (Después de haber transcurrido 5 minutos podrá ingresar un jugador diferente por el expulsado) si comete una de las siguientes faltas:

1. Ser culpable de juego brusco grave
2. Ser culpable de conducta violenta
3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona
4. Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (NO aplica para el portero dentro de su propia área penal)
5. Emplear lenguaje o gestionar de manera ofensiva, grosera y obscena
6. Malograr oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta contraria mediante una falta - tiro libre o penal)
7. Recibir una segunda amonestación en el tiempo del partido.

Las faltas, la conducta antideportiva y la violencia tanto dentro como fuera del terreno de juego se sancionará a criterio del Comité Organizador. Estas sanciones pueden ir desde suspensión temporal (1, 2, 3 juegos hasta definitiva del torneo).

16.- Tiro Penal

El tiro penal será a 7 metros de distancia de la línea de gol o su proporción de acuerdo a las medidas de la instalación. Se concederá un tiro penal en contra el equipo, si un jugador comete una de las 10 infracciones de las Faltas y Conductas Antideportivas (Regla 12), dentro de su propia área penal, independientemente de la posesión del balón.

Se cobrará un Tiro Penal cuando un equipo sume 6 (seis) faltas, y a partir de ese momento cada vez que sume 3 (tres) faltas. Las faltas son acumulables en los dos tiempos de juego.

*Son consideradas Faltas acumulativas, sólo las faltas sancionables con Tiro Libre Directo, a excepción del Penal.

17.- Saque de Banda

El saque de banda se hará con ambas manos, lanzándolo por detrás de la cabeza, con los pies juntos y no levantándolos o saltando al momento de sacar.

*No será válido un gol directo de un saque de banda.

*El Portero no podrá jugar el balón con las manos, si un compañero realiza el saque de banda.

18.- Saque de Meta

El saque de meta lo hará únicamente lanzándolo con las manos.

*No será válido un gol directo de un saque de meta.

19.- Responsabilidad de los Entrenadores

Los Entrenadores serán responsables de:

- A. Proporcionar y llenar la información correctamente en el Registro Oficial de Jugadores.
- B. De que el equipo se presente a jugar a tiempo, uniformado y en el campo correspondiente con las Credenciales Selladas y Autorizadas.
- C. De la elegibilidad de cada jugador y de las sustituciones durante el partido, también se hará responsable a los entrenadores que permitan la participación de jugadores sancionados, no registrados o que no cumplan con los requisitos del Torneo, en estos casos se prohibirá la participación futura tanto del equipo como el Entrenador en la Copa Mazatlán.
- D. Podrá permanecer dentro de las canchas, solamente 2 personas como Cuerpo Técnico que serán acreditadas por el Comité Organizador con su Gafete de la Copa. Si el Equipo cuenta con Médico, podrá ser registrado como la tercera persona.
- E. Son responsables del buen comportamiento de sus jugadores en las canchas sedes del evento, no permitiéndose el uso de las instalaciones no autorizadas por el Comité Organizador o Coordinadores de Sede. (No hacer usos del área de porterías para Calentar, ni antes ni después del partido Oficial).
- F. Verificar el Resultado y Goleadores en la Cédula de Juego (árbitro entregara copia), con firma del Capitán. Igualmente, las Estadísticas deberán ser verificadas en la Página Web Oficial de Copa Mazatlán. (www.copamazatlan.com y/o Redes Sociales – Facebook COPA MAZATLÁN).

20.- Reglamentos de Sanciones

Redactado de acuerdo a los Estatutos de la “9na. COPA MAZATLÁN CALZZAPATO 2017” – Fútbol 7.

21.- Puntuación

La Calificación y Tabla de Posiciones de cada Grupo será determinado por el Sistema de Puntuación:

- Partido Ganado = 3 Puntos
- Partido Empatado = 1 Punto
- Partido Perdido = 0 Punto

Fases Eliminación Directa:

En los Partidos de Cuartos de Final, Semifinales y Finales, en caso de terminar empatados en el Tiempo Regular, se decidirá el ganador en:

***** Penales *****

Se procederá a tirar 3 (Tres Tiros Penales) por equipo en forma alternada, de continuar el empate, se continuará con muerte súbita.

22.- Calificación

El Sistema de Competencia será determinado por Categoría, dependiendo el número de Equipos Inscritos, se formarán Grupos de 4 Equipos, en caso necesario Grupos de 3 Equipos. Todos los Equipos jugarán mínimo 3 Partidos en la Ronda de Grupos. El Rol de Juegos indicará la forma de calificar a Cuartos de Final, Semifinal y/o Final. Para calificar a la primera Fase de Eliminación Directa, en caso de empate en puntos, se decidirá el orden bajo los siguientes criterios:

- A. Mayor Diferencia de Goles
- B. Más Goles Anotados
- C. Menos Goles Recibidos
- D. Resultado entre sí
- E. Menor Cantidad de Faltas
- F. Sorteo

23.- Protesta

Todas las protestas deberán continuar el procedimiento siguiente: (las decisiones del árbitro en relación a las reglas de juego no son protestables):

- A. El Entrenador o Delegado deberá presentarla en forma escrita y entregarla inmediatamente al Coordinador de Sede o directamente a la Comisión Disciplinaria, a más tardar dos horas después de terminar el partido en cuestión, después de ese tiempo, no se aceptará interpelación alguna.
- B. Deberá ser acompañada de (\$1,000.00 por cada situación ó cada jugador en cuestión).
- C. Los involucrados del equipo reportado (Entrenador y Jugadores implicados) deberán presentarse inmediatamente en el Centro Operativo para realizar las aclaraciones necesarias y con ello dar el veredicto final a la misma.
- D. Si no se siguen estas instrucciones, la protesta no será tomada en cuenta.

24.- Premiación

- Campeón Goleador: Serán sumados los goles de todos los partidos (Fase de Grupo y Eliminación Directa).
 - En caso de empate será ganador el jugador que su Equipo haya jugado más partidos. En caso de haber llegado ambos a la Final, se otorgará al jugador del Equipo Campeón.
 - Si 2 ó más jugadores del mismo equipo son ganadores se le entregará trofeo a cada uno.
- Mejor Portero: Se otorgará al Portero que haya recibido menos goles de los Equipos Finalistas.
 - En caso de empate de los Porteros Finalistas se otorgará al Jugador del Equipo Campeón.
- Jugador Más Valioso: Jugador que a juicio del Comité Organizador su desempeño en sus Partidos de Fase Regular, Fases Eliminatorias y/o en la Gran Final de cada Categoría haya sido destacado y de importancia para su Equipo.

25.- Notificación

El Presente Reglamento podrá sufrir modificaciones, las cuales deberán ser notificadas en tiempo y forma, siendo la Junta Previa el momento de la entrega del Reglamento que respaldará a la 9na. Copa Mazatlán Calz zapato 2017 – Fútbol 7.

LOS CASOS NO PREVISTO SERÁN RESUELTOS POR EL H. COMISIÓN DISCIPLINARIA

ATENTAMENTE

H. COMITÉ ORGANIZADOR DE LA COPA MAZATLÁN CALZZAPATO 2017

C. JOSE ANGEL SORIANO ARCE
H. COMISIÓN DISCIPLINARIA

LIC. MIGUEL ANTONIO NORIS MENDOZA
DIRECTOR GENERAL
9na. COPA MAZATLÁN CALZZAPATO 2017

Este Reglamento de Competencia será entregado a cada equipo físicamente, igualmente se encuentra en nuestra

Página web: www.copamazatlan.com