

REGLAMENTO DE FUTBOL MASCULINO Y FEMENINO “COPA MARESA”

Estimados colaboradores, tengan un cordial saludo y bienvenida al campeonato interno “Copa Maresa 2023”. El mismo que está planteado para incentivar el deporte dentro de DISTRIVEHIC.

1. Árbitros: Se describen las funciones y responsabilidades de los árbitros, así como los poderes que tienen durante un partido.
 - a. Los partidos serán dirigidos por árbitros designados previamente por la empresa. Estos árbitros deben ser imparciales y conocedores de las reglas del fútbol 7.
 - b. Los árbitros tienen la autoridad para hacer cumplir las reglas del juego y tomar decisiones durante el partido. Sus decisiones son definitivas y no pueden ser impugnadas.
 - c. Los árbitros tienen la responsabilidad de garantizar la seguridad de los jugadores. Pueden detener el juego en caso de una lesión o situación peligrosa y reanudarlo cuando sea seguro hacerlo.
 - d. Los jugadores, entrenadores y espectadores deben mostrar respeto hacia los árbitros en todo momento. Cualquier muestra de agresión verbal o física hacia un árbitro será sancionada de acuerdo con las normas establecidas.
 - e. Los árbitros tienen la autoridad para mostrar tarjetas amarillas y rojas a los jugadores según corresponda, de acuerdo con las infracciones cometidas. Las tarjetas amarillas indican una advertencia y las rojas implican la expulsión del jugador del partido.
 - f. Los árbitros tienen el derecho de negar el ingreso o expulsar a cualquier persona que no esté autorizada a estar en el campo de juego, como espectadores o personas no relacionadas con el partido.
 - g. Los árbitros tienen el poder de suspender o cancelar un partido si consideran que el estado del terreno de juego representa un riesgo para la seguridad de los jugadores.
 - h. Los árbitros deben conocer y cumplir con las reglas y regulaciones específicas establecidas por la empresa para los partidos de fútbol.
 - i. Los árbitros deben documentar cualquier incidente relevante que ocurra durante el partido, como expulsiones, lesiones graves o comportamiento antideportivo, y reportarlo a la empresa después del encuentro.
 - j. La empresa debe asegurarse de que los árbitros estén adecuadamente capacitados y actualizados en las reglas del juego.
 - k. En caso de que surja una situación controvertida en la que las reglas del juego no sean claras, el árbitro tendrá absoluta potestad en tomar una decisión durante el partido, (en caso de haber vocal, el árbitro podrá consultar con éste).
 - l. Los árbitros deben mantener una comunicación clara y respetuosa con los capitanes de ambos equipos antes del inicio del partido y durante el mismo. Esto incluye informar sobre cualquier cambio en las reglas o procedimientos.
 - m. Los árbitros son responsables de llevar un registro del tiempo de juego y detener el reloj en caso de lesiones, pérdida de tiempo deliberada u otras situaciones que requieran detener el juego.
 - n. Se debe establecer estrictamente la prohibición de que los árbitros, jugadores y cualquier persona relacionada con el partido realicen apuestas en los encuentros de fútbol organizados por la empresa.
 - o. Los árbitros deben usar la vestimenta oficial y estar debidamente identificados durante el partido para que los jugadores y espectadores los reconozcan fácilmente.

- p. Los árbitros realizarán 3 llamados a los jugadores a la cancha, con intervalo de tres minutos (se esperará 9 minutos), sin uno de los equipos no se encuentra con el número mínimo de jugadores, el árbitro asignará la victoria al equipo presente.
 - q. Cualquier agresión por parte del público se deberá corregir por medio del capitán del equipo, caso contrario cualquier falta hacia jugadores o árbitro podrá ser sancionada por medio del equipo.
 - r. Cualquier jugador que se presente al campo de juego en condiciones inadecuadas (bajo el estado de sustancias psicoactivas), no podrá jugar el partido. En caso de que el jugador empiece el partido, y se lo descubra bajo condiciones inadecuadas, se lo expulsará del partido con dos amarillas y el equipo no podrá reponer la plaza faltante en el partido.
2. Equipos: Se establecen las reglas relacionadas con el número de jugadores permitidos en el campo, las sustituciones y otras normas relacionadas con la conformación de los equipos.
- a. Los equipos interesados en participar en el torneo de fútbol de la empresa deben inscribirse previamente dentro del plazo establecido. La inscripción puede requerir el nombre del equipo, los nombres de los jugadores y un representante del equipo para fines de comunicación (Esto se lo realiza a través del área de Seguridad, salud y ambiente).
 - b. Los equipos deben contar con máximo de 7 jugadores y mínimo 5 para comenzar el partido (Los equipos deben contar con un máximo de 15 jugadores inscritos y un mínimo de 10 jugadores para poder participar en el campeonato).
 - c. Los jugadores deben ser empleados o representantes autorizados de la empresa.
 - d. Cada equipo debe designar un capitán que será el representante principal del equipo y estará autorizado para comunicarse con los árbitros y el comité organizador.
 - e. Los equipos deben usar indumentaria que les identifique para los partidos. En caso de que ambos equipos tengan colores similares, se designará a uno de ellos chalecos.
 - f. Se establecerá un sistema de puntuación para los partidos (3 puntos por victoria, 1 punto por empate, 0 puntos por derrota). Los equipos serán clasificados en función de sus puntos acumulados durante el torneo.
 - g. Se fomentará el juego limpio y el respeto hacia los oponentes y árbitros. Se aplicarán sanciones a los equipos que incurran en comportamiento antideportivo o violen las reglas del juego.
 - h. Durante los partidos los equipos podrán realizar cambios ilimitados (en caso de haber vocal estos serán verificados por este, si no el árbitro revisará que el jugador este con el equipamiento adecuado y en condiciones adecuadas).
 - i. Se establecerán horarios y fechas para los partidos, y los equipos deben presentarse a tiempo (en caso no cumplir con el mínimo de jugadores, el equipo tendrá un plazo de 9 minutos para completar). En caso de retraso, se dará como victoria al equipo presente por un marcador de 3-0.
 - j. Se espera que los equipos controlen a sus seguidores y espectadores para mantener un ambiente de respeto y deportividad en los partidos.
 - k. En caso de violación grave del reglamento, conducta inapropiada o incumplimiento reiterado de las reglas, un equipo puede ser descalificado del torneo.
 - l. Los equipos son responsables de sus propios jugadores y deben tomar las precauciones necesarias para evitar lesiones durante el juego.

3. Duración del partido: Se indica la duración de cada tiempo de juego, el tiempo de descanso entre tiempos y las condiciones para la finalización anticipada de un partido (por ejemplo, debido a condiciones climáticas peligrosas).
 - a. Los partidos tendrán una duración estándar de dos tiempos de 25 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos entre los tiempos.
 - b. Dependiendo de las condiciones climáticas el árbitro tendrá la potestad de parar el partido, el cual se lo re agendará.
 - c. Si uno de los equipos usa el tiempo que se les da para completar el equipo y poder entrar al campo de juego, se restará 5 minutos de cada tiempo, es decir se jugarán dos tiempos de 20 minutos.

4. Inicio y reanudación del juego: Se detallan las reglas para el inicio y la reanudación del juego después de un gol, un saque de banda, un saque de esquina, un tiro libre, etc.
 - a. Antes de cada partido, se realizará un sorteo entre los capitanes de ambos equipos para decidir qué equipo tiene la elección de saque inicial.
 - b. El partido comenzará con un saque de centro desde el círculo central y al pito del árbitro. El equipo que tenga la elección de saque inicial (según el sorteo) realizará el saque de centro.
 - c. Todos los jugadores del equipo contrario al que realiza el saque de centro deben estar fuera del círculo central y en su lado de la cancha.
 - d. El balón se considera en juego tan pronto como se mueva hacia adelante con el primer toque del saque de centro.
 - e. Cuando el balón sale completamente del campo por los laterales, el equipo contrario al que tocó por última vez el balón será el encargado de realizar el saque de banda desde el lugar donde el balón cruzó la línea lateral. El saque se lo realizara con el pie y el balón debe estar por detrás de la línea de lateral.
 - f. Si el balón cruza completamente la línea de gol por el lado de la portería defendida, y el equipo defensor fue el último en tocarlo, se concederá un saque de esquina al equipo atacante. El saque de esquina se realiza desde la esquina más cercana.
 - g. Cuando se comete una infracción, el equipo contrario al infractor tiene derecho a un saque de falta desde el lugar donde ocurrió la infracción. El balón debe estar inmóvil y los jugadores del equipo infractor deben estar al menos a 6 metros de distancia del balón hasta que se realice el saque.
 - h. Cuando el balón cruza completamente la línea de gol por el lado de la portería defendida y fue tocado por un jugador del equipo atacante, se concede un saque de meta al equipo defensor. El balón se pone en juego cuando el portero realiza un saque de meta desde dentro del área penal. El arquero puede sacar con las manos hasta media cancha y con el pie hasta el área contraria.

5. Faltas y comportamiento antideportivo: Se describen las infracciones y sanciones por faltas, tarjetas amarillas y rojas, así como las conductas antideportivas.
 - a. Faltas Directas:
 - i. Patadas
 - ii. Empujones
 - iii. Sujetar al oponente.
 - b. Faltas indirectas:
 - i. Obstrucción
 - ii. Jugada peligrosa
 - iii. Insultos a los jugadores rivales, compañeros, vocales o árbitro.

- iv. Barridas (Solo se puede barrer el arquero en el área o se puede barrer siempre y cuando no sea hacia un jugador si no para salvar el balón y continuar la jugada).
- c. Cuando se comete una falta directa, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde ocurrió la falta. Los jugadores del equipo infractor deben estar al menos a 6 metros de distancia del balón hasta que se realice el tiro.
- d. Si una falta directa ocurre dentro del área penal del equipo defensor y es cometida por un jugador del equipo defensor, se otorgará un tiro penal al equipo atacante. El tiro penal se realizará desde el punto penal. Debe ser realizado con un pie apoyado a lado del balón.
- e. Las faltas directas graves pueden ser sancionadas con tarjetas amarillas o rojas, dependiendo de la gravedad de la falta y la conducta del jugador.
- f. Si a un jugador el árbitro lo sanciona con dos tarjetas amarillas, estas se convertirán en una roja, por lo que el jugador deberá salir del campo. En caso de roja directa no podrá disputar el siguiente partido.
- g. Los árbitros deben aplicar la regla de ventaja en caso de una falta directa, permitiendo que el juego continúe si el equipo perjudicado sigue en posesión del balón y puede obtener una oportunidad de gol.
- h. Si uno de los jugadores muestra comportamientos antideportivo como, insultos, protestas excesivas, agresiones, entre otros. El árbitro podrá sacar tarjeta roja y retirar al jugador del partido, en caso de que el jugador muestre actitud antideportiva la empresa podrá decidir sacarlo del campeonato.

Nota: Cualquier tipo de agresión a un jugador o árbitro queda totalmente prohibido y en caso de que se suscite alguna situación el comité de organización del campeonato tomara la sanción adecuada para el jugador o equipo.

- 6. Penales: Se detallan las reglas para ejecutar penales y las infracciones que llevan a un tiro penal.
 - a. El jugador que va a ejecutar el tiro penal debe colocarse detrás del punto penal y esperar la señal del árbitro para realizar el disparo.
 - b. Todos los jugadores, excepto el que va a ejecutar el tiro penal y el portero del equipo defensor, deben estar fuera del área penal hasta que se realice el disparo. Los jugadores del equipo atacante deben estar fuera del área penal, mientras que los jugadores del equipo defensor deben estar dentro del área penal, pero fuera de la línea de gol.
 - c. Si el portero o algún jugador infringe las reglas antes de que se realice el disparo y este no entra en gol, el árbitro permitirá que se repita el tiro penal.
 - d. Si el balón entra en la portería sin haber sido tocado por un jugador del equipo defensor o por el portero, se concede un gol al equipo atacante.
 - e. Si el balón toca la portería, el portero o un jugador del equipo defensor después de que el tiro penal haya sido ejecutado y no entra en gol, se concederá un saque de arco (meta) o un saque de esquina, según corresponda.
- 7. Tiro libre: Se explican las reglas para ejecutar tiros libres y las distintas situaciones en las que se conceden.
 - a. Tiro libre directo: Un tiro libre directo se concede como resultado de una falta cometida por un jugador del equipo contrario y se otorga al equipo perjudicado. Los

- jugadores del equipo infractor deben estar al menos a 6 metros de distancia del balón hasta que se realice el tiro.
- b. Si un tiro libre es concedido al equipo defensor dentro de su área penal, el balón se colocará en cualquier punto dentro del área penal para ser sacado en juego.
 - c. En los tiros libres directos, el equipo defensor puede formar una barrera para proteger la portería. Los jugadores de la barrera deben estar al menos a 6 metros del balón.
 - d. El balón debe estar inmóvil y en el suelo antes de que se ejecute el tiro libre. Ningún jugador debe tocar el balón hasta que este esté en juego.
8. Equipamiento y seguridad: Se especifican los requisitos sobre el equipamiento permitido para los jugadores, incluidas las condiciones de seguridad.
- a. Todos los jugadores deben llevar indumentaria apropiada durante los partidos, que consistan en camiseta, pantaloneta, medias, canilleras y calzado adecuado para fútbol 7.
 - b. Solo se permitirá el uso de zapatos con pupillos, siempre y cuando no sean peligrosos para los jugadores y no dañen el campo de juego.
 - c. Se permiten ciertos accesorios, como espinilleras, muñequeras y cintas para el cabello, siempre y cuando no representen un riesgo para los jugadores ni causen daños a otros.
 - d. Queda estrictamente prohibido el uso de joyas, relojes u otros objetos que puedan causar lesiones a los jugadores o a otros durante el juego.
 - e. Los jugadores son responsables de su propia seguridad y la de otros. Deben evitar comportamientos imprudentes o peligrosos que puedan causar lesiones.
 - f. Los jugadores deben mantener un comportamiento deportivo y respetuoso en todo momento para evitar conflictos y situaciones de riesgo.
9. Reglas específicas del torneo: Reglas adicionales sobre el formato del torneo, sistemas de puntuación, desempates, etc.
- a. En play off se realizarán penales en caso de que una vez terminado ambos tiempos los equipos sigan empatados, el equipo ganador en penales pasará a la siguiente fase.
 - b. Si la diferencia de goles no es suficiente para desempatar, se toma en cuenta el número total de goles marcados durante toda la competición. El equipo que haya anotado más goles se coloca en una posición superior.
 - c. Los organizadores tendrán la potestad de tomar cualquier decisión a favor de la limpia competición y el buen desarrollo del torneo. Cualquier decisión tomada durante el campeonato se notificará a los capitanes de los equipos, los cuales tienen el deber de informar a los miembros de su equipo.