

REGLAMENTO DE JUEGO

SERIE SIETE FÚTBOL

2025

Regla 01 - EL BALÓN DE JUEGO

01-A Será esférico

01-B Será de un material avalado por la organización "SERIE SIETE"

01-C Tendrá una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm.

01-D Tendrá un peso no superior a 450 gr y no inferior a 410 gr al comienzo del partido.

01-F Tendrá una presión equivalente a 0.6- 1.1 atmósferas (600-1100 g/cm²) al nivel del mar

01-G Si el balón explota o se daña estando en juego:

- Se interrumpe el juego.
- El juego se reanuda con un balón a tierra en el lugar donde se dañó el balón anterior

Si el balón explota o daña NO estando en juego:

- Se reanuda conforme a las reglas

Si el balón explota en la ejecución de un tiro de penal, mientras se desplaza hacia adelante y antes de que toque un jugador, el travesaño o los dos postes de meta:

- Se repite el tiro penal

01-H El balón no podrá ser cambiado sin previa autorización del árbitro

Regla 02 - NÚMERO DE JUGADORES

02-A JUGADORES: Un partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por 7 jugadores, de los cuales uno será el arquero.

02-B MÍNIMO NECESARIO: Para poder iniciar el partido cada equipo deberá contar con un mínimo de 5 jugadores, de los cuales uno será el arquero.

02-C PERSONAL DE LA BANCA: Todo personal registrado en la aplicación oficial y no se esté dentro del campo de juego estará bajo la jurisdicción de los árbitros, incluyendo los jugadores sustitutos y DT.

02-D CAPITÁN DEL EQUIPO: Un capitán deberá ser elegido por cada equipo de entre sus jugadores, quien llevará un brazalete en su brazo identificándose como tal

(obligatorio). El capitán tendrá el privilegio de dirigirse al árbitro de forma respetuosa en cuanto a cuestiones administrativas o aclaraciones de las mismas.

02-F SUSTITUCIONES DURANTE EL JUEGO: Cambios ilimitados. El cambio podrá hacerse solo con el balón fuera de juego y previa autorización del árbitro en cancha. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar al terreno de juego sustituyendo a otro jugador.

**Si el árbitro considerase que el equipo está aprovechando un cambio para retrasar el tiempo de partido, El mismo podría hacer uso de la tarjeta amarilla para el capitán.*

**Un jugador que sale de la superficie de juego, deberá hacerlo por donde el árbitro lo indique. El jugador que entra a la superficie de juego deberá hacerlo por la misma área de sustitución(MITAD)*

La sustitución se completa cuando el jugador sustituto entra a la superficie de juego, momento en el cual se convierte en jugador activo; mientras que el jugador a quien reemplaza se convierte en sustituto. Todo jugador que entra al terreno de juego no podrá jugar el balón mientras que su compañero se encuentre dentro del mismo.

02-G SUSTITUCIÓN DEL GUARDAMETA: El guardameta podrá ser sustituido por cualquier compañero, siempre y cuando el jugador sustituto ingrese con una playera que lo distinga de sus demás compañeros, del equipo contrario y de los árbitros; y que esta sustitución se realice cuando el balón no esté en juego y esté en posesión del equipo que va a realizar la misma.

02-H SUSTITUCIONES INCORRECTAS: Si un jugador comete una sustitución incorrecta, el árbitro emitirá una sanción disciplinaria y se sancionará con un tiro libre indirecto en su contra, en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la suspensión.

- Tener demasiados jugadores en el terreno de juego.
- Jugar sin guardameta.
- Cualquier jugador que ingrese al terreno de juego sin estar previamente registrado por los árbitros.
- Cualquier jugador que ingrese al terreno de juego a sustituir al guardameta, y no cuente con el uniforme reglamentario.

**(A) al equipo que no presentase esta cantidad de jugadores al momento de iniciar un partido será sancionado con un (1) apercibimiento)*

****(A) En caso de que un equipo no cumpla con el MINIMO NECESARIO antes o durante el partido, se suspenderá el mismo dándose como perdido por 3 a 0. Por dicho motivo el equipo será expulsado sin ningún tipo de reclamo o devolución.*

REGLA 03.- INDUMENTARIA DE JUGADORES

03-A Requerimiento de vestimenta básico:

- Camiseta con mangas, con número visible en la parte posterior.
- Todo jugador activo (Que este verificado por el VEEDOR) deberá contar su camiseta numerada.

- No se permite repetición de número (número “bis”)
- Short Deportivo: No se permite el uso de pantalón largo.
- Medias que cubran completamente la pantorrilla.
- Multi-tachos: Un jugador que pierde un zapato durante el partido podrá continuar con la acción de juego no permitiéndole así participar en una segunda acción.
- Espinilleras (a consideración y responsabilidad del jugador el ingresar al terreno de juego, sin el material de protección)

03-B Para Arquero:

- Vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, el arquero contrario y de los árbitros.
- Guantes
- En cualquier sustitución del guardameta, ya sea por lesión o no, el sustituto puede ingresar sin número en la playera y sin guantes.

03-C EQUIPO PELIGROSO: Los jugadores no utilizarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores, incluyendo cualquier tipo de joyas, piercings, pulseras de cualquier tipo, etc.

NINGÚN JUGADOR PODRÁ PARTICIPAR DEL ENCUENTRO SI NO CUMPLE CON LOS REQUERIMIENTOS DE INDUMENTARIA. SIN EXCEPCIÓN

REGLA 04 - ÁRBITROS Y VEEDORES

04-A Los árbitros: El juego será dirigido por un (1) árbitro principal. El mismo tendrá toda la autoridad que le otorga este reglamento; su competencia y ejercicio de sus poderes empezará al ingresar a las instalaciones, antes, durante y después del juego.

04-B De la función de los árbitros:

Su función se extenderá a sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego y cuando el balón esté fuera de juego, sus decisiones de hecho en relación con el juego deberán ser definitivas en tanto se refiera al resultado de juego.

Deberes:

- Hará cumplir las reglas de juego
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla con las exigencias de la Regla 4.
- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego si juzga que un jugador está levemente lesionado.
- Interrumpirá el juego si juzga que el algún jugador ha sufrido una lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego para su

atención. Un jugador lesionado solo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado.

- Se asegurará que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego.
- Castigará la falta más grave cuando un jugador cometa dos o más faltas simultáneas.
- Señalará el reinicio de juego y después de toda interrupción con el silbato.

*Tribunal de disciplina :El árbitro podrá realizar un reporte del juego que incluya información de cualquier sanción disciplinaria tomada contra los jugadores y/o técnicos del equipo, y de cualquier otro incidente que ocurrió antes, durante o después del juego, siempre y cuando les conste al veedor de cancha y encargado general de la sede. La influencia del informe NO es determinante, solo un elemento más para el tribunal.

PODERES:

- Tendrá poder discrecional para detener el partido cuando se cometan infracciones a la regla de juego, para interrumpir o suspender definitivamente el partido, cuando lo estime necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores o por algún otro motivo. En tales casos la suspensión será supervisada y aprobada por el encargado general. *De tal suspensión se hará llegar un informe al Tribunal de Disciplina.

04-B2 De la función general del veedor:

Controlar e informar todo acontecimiento relevante ordinario y extraordinario. El mismo NO PARTICIPARÁ de ninguna decisión durante el desarrollo de un partido. El veedor es personal clave en su accionar para determinar las decisiones posteriores del Tribunal de Disciplina.

04-B3 Control de Registro. Podrá informar en caso de que un equipo:

- Iniciara el partido con el Registro incompleto (1 o mas jugadores que no están registrados/habilitados)
- Iniciara el partido habiendo manipulado la identidad de algún jugador en planilla

*(A): En caso de que un equipo no cumpliera con el debido uso del registro, correrá el riesgo de ser sancionado con uno (1) a (3) apercibimientos y la quita inmediata de 3 puntos.

04-B4 Control de Indumentaria: Efectuará el debido control amparándose en la Regla 4.

04-B5 Llevará la estadística del encuentro en el acta de juego.

04-B6 Control de tiempo: El control del tiempo NO es responsabilidad del veedor. El mismo solo puede informar en caso que el árbitro del encuentro no haya cumplido con los tiempos amparados en la regla ""

04-B7 Pelotas: El mismo se asegurará que siempre haya 2 pelotas en la circunferencia de la cancha. NO es responsabilidad de él que haya una pelota en juego. Será el árbitro quien determine cuando es necesario el ingreso de una nueva pelota al campo de juego.

04 – B8 Situación de penal: En situación de tiro de penal (tanto durante un partido ordinario como en definición por penales), será apoyo complementario del árbitro para determinar la convalidación o no del gol. En caso de haber una duda, el árbitro podrá requerir a la posición de veedor. En caso de persistir la duda el penal se vuelve a patear. El veedor actúa de apoyo, quien toma la decisión final es siempre el árbitro.

05- Otros

- Indicará la acumulación de la segunda amarilla por parte de un jugador (si no lo advirtiera el árbitro del encuentro)
- Se cerciorará de que la herida de un jugador haya dejado de sangrar y que en su uniforme no se encuentre rastros de sangre, permitiendo el reingreso del mismo al terreno de juego.

REGLA 05 – REANUDACIONES

La “reanudación” es la manera de empezar el juego después de un paro que no es el saque de inicio o reinicio de juego. La reanudación se hace ya sea con un balón a tierra, un tiro libre, un saque de manos hecho por el guardameta, saque de banda y saque de esquina, de las formas definidas en sus propias reglas. El árbitro señalará esta reanudación ya sea con voz o silbato, el jugador tiene 6 segundos para poner el balón en juego.

El jugador no puede tocar el balón una segunda vez, hasta que haya sido tocado por otro jugador, exceptuando cuando se realice la reanudación de un balón a tierra.

05-A Saque de banda

- Cuando el balón haya traspasado la línea de banda.
- El saque de banda se concede a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire.
- No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

05-A1- Procedimiento

- Estar de frente al terreno de juego.
- Tener ambos pies sobre la línea o al exterior de la misma.
- Lanzar el balón desde el sitio donde este salió del terreno de juego.
- El ejecutor del saque lo realizará con ambas manos y desde atrás y por encima de la cabeza, no podrá caminar o adelantar pasos, deberá estar estático y solamente girando su cintura, empleando solo la fuerza de su tórax y abdomen para ejecutar el saque de banda.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 metros del balón, hasta que esté en juego.
- El balón estará en juego cuando sea ejecutado por el jugador que lo realiza y este entre en el terreno de juego.
- Después de un saque de banda el portero no podrá jugar el balón con la mano, si lo realiza un jugador de su propio equipo.
- Se tendrá 5 segundos para realizar el saque, de no hacerlo, pasará al equipo contrario.

05-B Saque de esquina

- Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber sido tocado en última instancia por jugador del equipo defensor.

05-B1- Procedimiento

El jugador que ejecute el saque deberá colocar el balón dentro del diametro marcado en la cancha. No podrá adelantar la pelota a más de 50cm del vértice. Habrá una excepción en caso de que el árbitro advirtiera que hay un objeto (ej. red separadora) molestando la carrera del ejecutor.

- Los adversarios deberán estar como mínimo a 5 metros de distancia del jugador que realiza el saque.
- El balón será puesto en juego por un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego cuando sea ejecutado por el jugador que lo realiza y este entre en el terreno de juego
- El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.

05-C Saque de meta o de arco

Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber sido tocado en última instancia por un jugador del equipo atacante.

05-C1 Procedimiento

- El balón estará en juego una vez que haya salido del área penal.
- El guardameta no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya sido tocado por otro jugador del equipo contrario.
 - El guardameta podrá jugar con la mano. Cualquier jugador rival puede estar fuera de los límites del área.
 - No se permite que el guardameta haga un gol desde el saque de meta.
 - El guardameta tendrá 8 segundos para sacar de meta. Si pasa ese tiempo y el tiro no se ejecutó, el árbitro sanciona saque de esquina para el equipo rival.

05-D Tiros de tiros libres

05-D1 Los tipos de tiro libre son dos (2): Directos e Indirectos

05-E Tiro Libre Directo.

05-E1-Procedimiento

- El balón debe estar inmóvil.
- El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado por otro jugador.
- Todos los adversarios deberán de estar por lo mínimo a una distancia de 6,5 metros del balón.
- El ejecutor tendrá 5 segundos para reanudar después de señalización del árbitro.
- Ningún jugador del equipo ofensivo o que cobra el tiro libre directo, podrá colocarse en la barrera defensiva.
- Si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol.
- Si un tiro libre directo entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

05-F Tiro Libre Indirecto

05-F1- Señal: El árbitro indicara un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Mantendrá su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y hasta que el balón haya tocado a otro jugador o esté fuera de juego.

05-F2- Procedimiento:

- El balón debe estar inmóvil.
- El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado por otro jugador.
- Todos los adversarios deberán de estar mínimo a una distancia de 6.5 metros del balón hasta que este se ponga en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y haga un movimiento visible.
- Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante dentro del área penal, se lanzará desde la línea de incorrección del equipo defensivo; los jugadores defensivos deberán estar a 6.5 metros de distancia del balón (ya sea las incorrecciones del portero o saque de meta ver regla 6 y 12).
- Un gol NO será válido directamente de un tiro libre indirecto, solamente si el balón es tocado por otro jugador antes de que entre en la meta.
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá un saque de meta.
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

05-G Pique o Balón tierra

Dejar caer el balón a tierra es un método para reiniciar el juego en el caso de que, con el balón en juego, el árbitro deba interrumpir el partido por cualquier motivo no indicado en las reglas de juego.

05-G1-Procedimiento

- El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa en el área penal, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la 5 metros delante la línea de la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.
- El juego se considera reanudado cuando el balón toca el suelo.

05-G2- Sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

- Si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo
- Si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido jugado por un jugador.

Si el balón entra en la meta:

- Si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra directamente en la meta contraria, se concederá un saque de meta.
- Si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra directamente en la propia meta, se concederá saque de esquina al equipo contrario.

REGLA 06 - DURACIÓN DEL PARTIDO

07-A DURACIÓN DEL PARTIDO: El juego tiene DOS PERIODOS de 23 minutos cada uno, la duración de los periodos puede ser modificada conforme a cada categoría según lo disponga la organización de SERIE SIETE. (NO HAY TIEMPO ADICIONAL)

07-B ENTRETIEMPO: Los jugadores tienen un descanso al finalizar el PRIMER periodo entre el término del primer periodo y el inicio del segundo. El descanso no deberá ser menos de 2 minutos ni excederse más de 4 minutos.

07-C TIRO DE PENAL: En caso que se tenga que lanzar o repetir un TIRO PENAL, se prolongará el periodo hasta que la jugada termine quedando esto a discreción del árbitro.

REGLA 07 - INICIO DEL JUEGO

07-A Saque de inicio o de salida. El saque de inicio es una forma de arrancar o reanudar el juego:

- Al comienzo del partido
- Tras haber marcado un gol
- Al comienzo del segundo tiempo del partido
- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

07-A1 Procedimiento antes del inicio de saque:

- Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido.
- El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.
- El equipo favorecido tras lanzar la moneda al aire ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo. ● En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y también de bancas, atacarán en la dirección opuesta.

07-B Saque de Salida

Después de que un equipo marque gol, el equipo contrario procederá al saque de salida.

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del campo.
- Los adversarios del equipo que efectuara el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que sea jugado.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará señal.
- El balón estará en juego en el momento en que un jugador contacte con el mismo.
- El gol estará permitido una vez que se realicen 2 toques del balón entre diferentes jugadores.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que esté que haya tocado a otro jugador.

B1- SANCIÓN: En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción. Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque de salida:
- Se repetirá el saque de salida.

REGLA 08 - BALON EN JUEGO

08-A Balón fuera de juego:

-Haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.

-El juego haya sido interrumpido por el árbitro.

08-B Balón en juego. El balón estará siempre en juego, incluso cuando:

-Rebote de los postes, travesaño o poste de esquina y permanezca en el terreno de juego.

-Rebote del árbitro o de un árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego.

Regla 09 - GOL MARCADO

09-A Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente por tierra o por aire la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las reglas de juego

09-B Un gol podrá marcarse:

- De un saque de inicio o reinicio, saque de esquina y tiro libre directo.

09-B1 Un gol NO se concederá cuando:

- No será válido un gol cuando el balón haga contacto con un objeto extraño.
- El balón no ha traspasado la línea de gol y el árbitro silba el final del periodo o juego.
- Cobro de falta que fue sancionada en el área penal propia y el portero al reanudarla ingrese el balón en su propia portería (se reanudara con un saque de esquina).

REGLA 10.- FALTAS, INCORRECCIONES Y SANCIONES.

10 -A Las faltas e incorrecciones se sancionan de la siguiente manera:

TIRO LIBRE DIRECTO: Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes 10 infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva. El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.**INFRACCIONES (SANCIONES TÉCNICAS):**

10-A1- Cargar sobre un adversario

10-A2- Golpear o intentar golpear a un adversario

10-A3 Empujar a un adversario.

10-A4 Realizar una entrada o barrida contra un adversario.

10-A5 Sujetar a un adversario

10-A6 Escupir a un adversario

10-A7 Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

10-A8 Saltar sobre un Adversario

10-A9 Poner o intentar poner una zancadilla al adversario

10-A10 Dar o intentar dar una patada a un adversario.

10-B- TIRO PENAL: Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de la diez infracciones antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último este en juego.

10-C-TIRO LIBRE INDIRECTO: Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes 2 infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva. Si es dentro del área penal NO se sancionará con tiro de penal. INFRACCIONES (SANCIONES):

10-C1- Jugar de manera peligrosa el balón

10-C2-Obstruir a un adversario que corre en dirección al balón

10-C3- Impedir que el arquero pueda sacar el balón con las manos

10-C4- Comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en la Regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

10-D- INCORRECCIONES DEL PORTERO

- Tardar más de 5 segundos en poner el balón en juego, después de haberlo controlado con las manos.
- Volver a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
- Tocar el balón con las manos después de que un jugador de su propio equipo se lo haya cedido con el pie.
- Tocar el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
- El portero rebase en saque de meta, la meta contraria sin que ningún jugador haya tocado el balón antes de rebasar la meta contraria.

SANCIONES DISCIPLINARIAS: La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido amonestado. La tarjeta roja se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido expulsado. Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los sustitutos o a los jugadores sustituidos. El árbitro posee la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que ingresa en el terreno de juego hasta que lo abandona después del silbatazo final. Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, un árbitro asistente o en contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

INFRACCIONES SANCIONABLES CON UNA AMONESTACION:

SE LE MOSTRARÁ LA TARJETA AMARILLA SI SE COMETE UNA DE LAS SIGUIENTES 8 INFRACCIONES:

- Ser culpable de Juego Brusco.
- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones las decisiones del árbitro.
- Infringir persistentemente las reglas de juego.
- Retardar la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
- Demasiados jugadores en el terreno de juego.
- Tres faltas personales durante el juego.

INFRACCIONES SANCIONABLES CON UNA EXPULSIÓN:

SE LE MOSTRARÁ LA TARJETA ROJA SI SE COMETE UNA DE LAS SIGUIENTES 8 INFRACCIONES:

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impedir con mano intencionada un gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o penal.
- Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y gestos de la misma naturaleza.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

REGLA 11.- TIRO PENAL.

11-A Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las 10 infracciones que indica la Regla 11, que se sancionará con un tiro libre directo desde el punto penal del equipo que cometió la infracción, siempre y cuando el balón haya estado en juego.

- Se podrá marcar un gol directamente de un tiro de penal.
- Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro de penal, al final de cada tiempo. (Solo para que se ejecute el tiro de penal).

11-A1 PROCEDIMIENTO:

EL BALÓN:

- Se colocará en el punto de tiro de penal.
- Estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento en dirección hacia la portería.

EL EJECUTOR DE TIRO DE PENAL:

- Deberá ser debidamente identificado.
- Deberá patear el balón hacia adelante.
- No podrá volver a tocar el balón hasta que sea tocado por otro jugador.

- El balón estará en juego en el momento en el que es jugado con el pie y halla un movimiento visible.

EL GUARDAMETA:

- Deberá permanecer con los dos pies firmes sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta que el balón este en juego.

LOS JUGADORES: Excepto el ejecutor, los demás jugadores deberán estar ubicados:

- En el terreno de juego.
- Fuera del área penal.
- Detrás de la línea de incorrección y detrás del balón.

EXTENSIÓN DE TIEMPO DE JUEGO PARA EJECUTAR EL TIRO:

Cuando se efectúa un tiro penal durante el curso de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado, con el objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro penal, se concederá un gol, si antes de pasar entre los postes y el travesaño:

- El balón toca uno o ambos postes, el travesaño, el guardameta o pega en el poste o travesaño y posteriormente en el arquero y se introduce en la portería.

LOS ÁRBITROS:

- No darán la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la regla.
- Decidirán cuando se ha consumado el tiro penal.

UN COMPAÑERO DEL EJECUTOR, INFRINGE LAS REGLAS DE JUEGO

- El árbitro permitirá que continúe la jugada, si el balón entra en la meta se repetirá el tiro.
- Si el balón no entra en la meta el árbitro interrumpirá el juego y reanudará con un tiro libre indirecto.

EL GUARDAMETA O UN COMPAÑERO INFRINGE LAS REGLAS DE JUEGO:

- El árbitro permitirá que continúe la jugada, si el balón entra en la meta se concederá un gol.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

UN JUGADOR DEL EQUIPO DEFENSIVO Y UN JUGADOR DEL EQUIPO

OFENSIVO, INFRINGEN LAS REGLAS DE JUEGO:

- Se anulará el resultado de la jugada sea cual hubiera sido.
- Ambos jugadores serán amonestados.
- Se repetirá el tiro de penal.

SI DESPUÉS DE QUE SE HAYA LANZADO EL TIRO DE PENAL:

- El ejecutor del tiro, toca por segunda vez el balón antes de que este haya sido tocado por otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto desde el lugar donde se produjo la infracción.

Derechos reservados por SERIE SIETE Org. la retransmisión o reproducción de esta publicación, completa o parcial, sin autorización expresada de SERIE SIETE, está estrictamente prohibida y es considerada una infracción a la ley de los derechos de autor.

Modificaciones

Sujeto a la aprobación al TRIBUNAL DE DISCIPLINA (VER ANEXO) y siempre que se respeten los principios fundamentales de las reglas, se podrá modificar la aplicación de las presentes reglas de juego en los partidos disputados.

Se permiten las siguientes modificaciones:

- Dimensiones del terreno de juego Tamaño,
- peso y material del balón
- Duración de los tiempos del partido
- Modificación de alguna regla antes nombrada previamente notificada a los equipos.
-

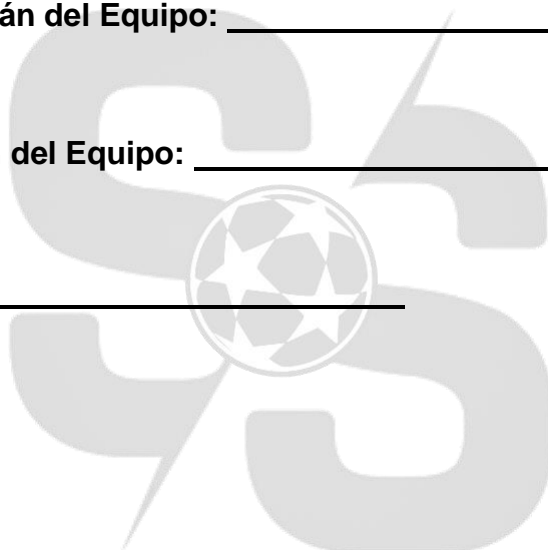
**Solo se permitirán otras modificaciones con el consentimiento de SERIE SIETE Org.*

NOMBRE DEL EQUIPO: _____

Nombre del Capitán del Equipo: _____

Firma del Capitán del Equipo: _____

Fecha: _____



TRIBUNAL DE DISCIPLINA

1- Quedará formado al iniciar el campeonato un Tribunal de Disciplina, compuesto por: -Un (1) representante de la Organización -Encargado general de sede -Veedor (encargado de cancha donde se desenvuelven los hechos sancionables) - Representante del equipo de árbitros.

2- Sanciones

Ordinarias:

El tribunal aplicará la sanción a los jugadores amparado en el reglamento de juego según los informes extendidos por el veedor de cancha, árbitro del encuentro y la extensión/aporte de cualquier otro soporte (video/foto) o cualquier otra persona de la organización que haya atestiguado la acción. Todas las sanciones ejecutadas durante una jornada, serán posteriormente subidas a la APP SERIE SIETE de la organización 24 horas posteriores al último encuentro de la fecha.

Causales de Sanciones Ordinarias
(PENAS)

CAPITULO PRIMERO: Faltas Leves:

Penas

Artículo 1o: un jugador que fuese expulsado del campo de juego por el árbitro del partido, será sancionado con un partido de suspensión cuando:

- a) Demorare el juego en forma indebida;
- b) Arrojar la pelota lejos, estando el juego detenido, con el afán de perder el tiempo;
- c) Cometiere mano intencional después de estar amonestado;

d) Se retirase del campo de juego sin permiso del árbitro y se comprobare que no lo hizo por alguna razón valedera (malestar físico);

e) Agresión de palabra a un compañero;

f) Agresión de palabra a un adversario;

g) Agresión de palabra a los espectadores;

h) Protesta reiterada de los fallos determinados por el árbitro;

i) Retiro del campo de juego visiblemente molesto o contrariado por los fallos, demostrando una actitud antideportiva;

j) Intento de agresión al público realizando ademanes;

k) Doble amonestación.

Artículo 2o: un jugador que fuese expulsado del campo de juego por el árbitro del partido será sancionado con **dos partidos** de suspensión cuando cometiere:

a) Juego brusco con roja directa;

b) Intento de agresión a un compañero o adversario;

c) Agresión verbal al árbitro, veedor o organización;

d) Escupitajo a un adversario, compañero o espectador.

Artículo 3: Los simpatizantes que generen cualquier tipo de violencia/disturbios dentro del complejo o en las inmediaciones del mismo, afectarán a su equipo con la suspensión del partido, quita de puntos o expulsión del equipo del torneo.

CAPITULO SEGUNDO: Faltas Graves - Penas

Artículo 1o: un jugador que fuese expulsado del campo de juego por el árbitro del partido, será sancionado con dos (2) o más partidos de suspensión cuando cometiere:

a) Agresión verbal desmedida y reiterada al juez o jueces del encuentro, veedor o organizador.

b) Agresión física a un compañero;

c) Agresión física a un adversario;

d) Agresión física a los espectadores;

CAPÍTULO TERCERO: Faltas Gravísimas - Penas

Artículo 1o: un jugador que fuese expulsado del campo de juego por el árbitro del partido será expulsado del campeonato cuando cometiere:

a) Agresión física o verbal a los organizadores o veedores del torneo;

b) Agresión física al árbitro;

c) Agresión física a un organizador, administrador, veedor, árbitro, compañero, oponente, o espectador y a cualquier persona que se encuentre en el complejo.

d) Agresión física a un adversario

e) Agresión física a los espectadores

NOTA: **las sanciones que se aplicarán a los jugadores del campo y que quedaren firmes en su aplicación, tendrán alcance para los sustitutos que cometieron iguales faltas a las reglas, no obstante quedaren sin ingresar como jugadores de campo (hayan o no firmado planillas).

**Cualquier sanción tendrá lugar a revisión a través de descargo, pero quedará sujeta a la disponibilidad del tribunal y tipo de sanción cometida para su respuesta.

Sanciones Extraordinarias: *Una sanción extraordinaria será aplicada por el tribunal de la siguiente manera:*

Capítulo 1

Individuales: Sanción **DE OFICIO** a uno o varios jugadores. Se entiende “de oficio” que el tribunal aplica una sanción extraoficial, que no fue propia de una expulsión durante el transcurso del partido.

-Para estos casos los organizadores podrán formar un Tribunal Ad Hoc (para el caso), el que también compondrá el/los delegados y/o capitanes de los equipos afectados, con el objetivo de apelar y llevar la decisión final de cada caso. *El tribunal Ad Hoc sólo podrá ser convocado por los organizadores o a pedido de cualquiera de los capitanes de equipos participantes, haciéndose resaltar su carácter de excepción, es decir sólo en casos de extrema necesidad. Todas las penas se contemplarán en el contexto en que sucedieron los hechos, teniendo los organizadores libertad total para modificar las penas previstas en el Reglamento de Penalidades a discreción.*

Capítulo 2

-Colectivas:

APERCIBIMIENTOS

-Un equipo puede ser apercibido cuando exista una acción (individual o colectiva) que sea perjudicial y esté fuera de los normas y valores estándares de la organización SS.

Como tal existen reglas numeradas, cada una con una escala de gravedad. La acumulación de apercibimientos puede llevar al equipo desde la quita de puntos hasta la expulsión directa del torneo.

- Escala de sanción según cantidad de apercibimientos:

- 5 apercibimientos: quita de 1 punto

- 10 apercibimientos: expulsión del torneo.

- Causas justificadas de apercibimientos /

LISTA

De expulsión directa del torneo (10 apercibimientos)

A- Acción de violencia física colectiva sin ningún tipo de mediación. No se identifica una persona.

B- Falta sin previo aviso del equipo: El equipo no se presenta al partido sin ningún tipo de aviso a la organización. El equipo será expulsado del torneo sin ningún tipo de reclamo o devolución.

De quita de un (1) punto (5 apercibimientos)

C- Manipulación de Lista de Buena fe. Cualquier adulteración de la lista, en la que una persona NO incluida en la misma firmase en representación de otra o al margen del registro en APP SERIE SIETE. Además de perder los puntos obtenidos en ese encuentro.

D- Cuando un jugador del equipo cometiera un acto de violencia física y/o de incentivación a la violencia de manera significativa. En dicho caso se expulsa al jugador del torneo y se apercibe al equipo.

De funcionamiento general (1 apercibimiento)

E- Cuando una persona incluida en la lista jugase el partido sin haber sido chequeada la asistencia por el veedor.

F- Cuando un jugador no esté habilitado (por sanción) juegue.

G- Cuando un equipo llega fuera de los parámetros normales de tiempo (*ver reglamento de juego*)

H- Cuando un equipo NO cumpla con la Indumentaria reglamentaria y comience a jugar el partido (en este caso, se otorgaran de 3 a 8 apercibimientos)

J- Ingreso al campo de juego: Cualquier persona que ingrese al campo de juego (entiéndase que cruce el cerco perimetral de la cancha) y NO integre la lista de jugadores (+DT) que firmaron planilla.

K- Mal comportamiento fuera del cerco perimetral. Sea de jugadores como también simpatizantes que representen al equipo

L- Calentamiento precompetitivo en zona indebida

M- Consumo de estupefaciente y alcohol en cualquier sector del predio (siempre y cuando se identifica a el/los implicados)

N- Jugadores Suplentes o DT ubicados en lugares prohibidos.

O- Cuando un equipo mostrase a través de uno o más jugadores conductas o gestos ofensivos/violentos ante cualquier representante de la organización antes/durante/después del transcurso de un partido.

**Cualquier otra acción que pusiera en riesgo el orden y estructura de la organización que NO esté enumerada en la lista desarrollada en este documento será analizada por el Tribunal Disciplinario. En caso de ser necesario se aplicará la sanción que se crea justa creando una aplicación extraordinaria citando previamente a los implicados.*

I- Cualquier deuda arancelaria:

- **Planilla de partido:** Si el equipo llegase a comenzar el partido sin haber abonado la totalidad del costo de partido (2 apercibimientos) / **Ficha Provisional:** Será apercibido en pagar la ficha el mismo día de uso.

Nombre del Capitán del Equipo: _____

Firma del Capitán del Equipo: _____

Fecha: _____

REGLAMENTO DE FUNCIONAMIENTO GENERAL DE COMPETENCIA – SERIE SIETE (SS)- 2024

Se define de “Funcionamiento General” a las reglas básicas e indispensables para el correcto funcionamiento de la organización SS. Cualquier norma descrita en este documento tiene aplicación en todas las sedes donde se dispute la competencia. Cualquier alteración de dichas normas por parte de participantes (jugadores, cuerpo técnico) como de cualquier personal que integre la Organización será analizado por el ente Tribunal Disciplinario aplicando posteriormente la sanción correspondiente.

Para el debido funcionamiento de competencia enumeramos las siguientes reglas:

1- De la serie de juego

Se llamará serie a los grupos/zonas de equipos que comparten sede y calidad de competencia.

3- De la Cantidad de Equipos

La cantidad de equipos por serie será un **mínimo** de ocho (8) equipos máximo de doce (12)

4- Del Formato de Juego

SERIE SIETE presenta múltiples competencias a lo largo del calendario anual, estas son:

TORNEO SERIE SIETE

SERIE SIETE se divide en dos competencias anuales, denominadas “Apertura” y “Clausura”. Las mismas pueden durar entre 7 a 11 semanas la fase regular y 2 a 3 semanas la fase de Playoffs. Se caracteriza por ser regular, ya que todos los equipos de una zona se enfrentan entre sí, donde posteriormente, el posicionamiento en la tabla determinará quien tendrá acceso a los playoffs. La LIGA puede estar dividida por Series marcadas (A,B) entre las cuales los equipos pelean por **ascender o descender** y al mismo tiempo, clasificar y pelear para entrar a las diferentes copas.

Sistema de Clasificación de la Liga SERIE SIETE

A- Los parámetros a tener en cuenta:

- En **FASE REGULAR** los parámetros son los siguientes:
CANTIDAD DE PUNTOS, en caso de persistir el empate se toma la
DIFERENCIA DE GOLES en caso de persistir el empate se toma la
CANTIDAD DE GOLES A FAVOR en caso de persistir el empate se toma al equipo con
MENOR CANTIDAD DE EXPULSIONES

- Para los **PLAYOFFS**

En caso de empate en tiempo regular, definición en 3 penales siendo elegibles los 7 jugadores que terminaron el partido, si persiste el empate, muerte súbita hasta que resulte un campeón.

5- De los Horarios y días de juego

Los horarios de los partidos es (únicamente) el establecido en el **calendario** del torneo, el cual se realizará de manera extendida y NO podrá ser modificado, sin excepción y bajo ningún concepto.

Para averiguar los horarios, cada jugador deberá ingresar a nuestra aplicación oficial **"SERIE SIETE"** y posteriormente elegir el campeonato correspondiente que estará dividido en "Series"

6- De las estadísticas

-**Las estadísticas** serán subidas al instante que termine el partido.

**Con excepción de las sanciones que serán confirmadas 24 hs posteriores al día de partido (VER SANCIONES)*

- En temporada regular se otorgarán 3 puntos por triunfo, 1 punto por empate.

- Goleadores, asistencias, valla menos vencida y mejor jugador MVP también serán contabilizadas y premiadas.

7- De la indumentaria

Todos los equipos deberán presentar la indumentaria obligatoria (normativa en reglas de juego). Aquel equipo que NO presente la indumentaria correspondiente podrá ser sancionado (ver reglamento de Disciplina en faltas colectivas)

En caso de haber igualdad en la indumentaria, el equipo con más años de competencia dentro del torneo SERIE SIETE tendrá la potestad, siendo el rival el obligado a usar camisetas alternativas. la organización solo en este caso, podrá proveer de indumentaria para diferenciarlos)

8- De las sanciones a jugadores y descargos

A- Tanto las estadísticas como las sanciones de cada fecha serán subidas a través de la aplicación 24hs posteriores a la finalización de cada fecha.

B- Todas las sanciones sin importar su contexto serán remitidas oficialmente 24 horas posteriores a la fecha disputada. En el caso de SANCIONES EXTRAORDINARIAS *también* se enviará un “aviso” vía sistema de autogestión a cada equipo/delegado.

C- **Reclamos por sanción:** Un reclamo por expulsión deberá realizarse en un plazo máximo de 48 horas posteriores a la fecha disputada.

¿Cómo hago el reclamo?

Enviar mensaje al siguiente mail : seriesietefutbol@gmail.com indicando el asunto “SANCIONES”

- Se podrán adjuntar archivos (fotos) en caso de que el delegado así lo quiera.
- Toda sanción que pase por revisión será dictaminada con resolución final los 72 hs previas a cada jornada.

9- De las sanciones colectivas y apercibimientos

Cualquier equipo puede ser apercibido si incumpliese una de las normas impuestas en la “lista de apercibimiento” amparada por el “*Reglamento de Sanciones del Tribunal de Disciplina*”. Todo apercibimiento será notificado al delegado y posteriormente el mismo deberá firmar un documento que avale dicho procedimiento.

10- De lista de Buena Fe

A- Cada equipo consta de un límite de 18 JUGADORES registrados por el tiempo que dure cada torneo(EJ: CLAUSURA 2024).

B- El **mínimo** a cargar son diez (9) jugadores y el **máximo dieciocho** (18).

C- **La fecha límite** para entregar la lista completa, es previo al arranque de la **FECHA 3**.

El equipo que no registre a tiempo y debidamente llenada la Lista de Buena Fe, perderá el partido en cuestión sin necesidad de ser reportado por el equipo contrario.

-Los jugadores deberán ser cargados con foto sin excepción.

Posterior a la fecha 3, no se permite la modificación de la lista de buena fe.

11- De la Ficha Provisional

- Solo utilizable el mismo día de partido, para jugadores NO adheridos a la Lista de Buena Fe. Funcionará solo en los casos en que el equipo NO cumpla con el mínimo (5 jugadores) para esa fecha. Si un equipo presenta en el día de partido cinco o más jugadores, NO podrán utilizar este recurso.

Terminos y condiciones de la Ficha Provisional:

- *Previo al inicio del partido el jugador deberá presentarse con su INE y firmar un documento (ficha provisional) de exención de responsabilidades.*
- *La ficha tendrá un costo de \$150 que deberán ser abonados junto al pago del registro, antes de iniciar el partido.*
- *La ficha provisional será válida para un único partido.*
- *No se permitirán Fichas Provisionales en las etapas de PLAYOFFS.*
- *En caso de expulsión a un jugador con Ficha Provisional, la sanción correspondiente será aplicada al delegado o en su defecto al subdelegado o capitán del encuentro.*

12- De las faltas con o sin previo aviso

A-Si por alguna razón el equipo NO pudiera concurrir a alguno de los partidos asignados en el cronograma, deberá avisar con al menos diez (7) días de anticipación a la organización. De ser así el equipo perderá los puntos, y deberá abonar la **multa. El valor de la multa es proporcional al costo de arbitraje de ese momento (\$1000).**

- Deberá abonar la multa, a través de transferencia bancaria o sede oficial de juego en horario a convenir con la organización
- Tendrá tiempo hasta el lunes previo al inicio de la jornada para pagar la multa. En caso de no abonar se considerará la expulsión del equipo.
- Si el equipo modifica su calendario dentro de los 7 días de anticipación mencionados previamente, obtendrá 2 apercibimientos.

B-Procedimiento de aviso:

- Deberá hacerse por las vías "MAIL Y WhatsApp" explicando los motivos que correspondan al ausentismo.
- El procedimiento de aviso será generando un reclamo de la misma manera que para descargos por sanciones o cambios de lista de buena fe.

C- Aquel equipo que falte a su partido correspondiente sin ningún tipo de aviso previo, será inmediatamente **expulsado del torneo sin excepciones, sin reclamos, sin devolución.**

-En caso de suceder dicha situación la Organización analizará la posibilidad de reemplazar al equipo considerando según la fecha de iniciado el torneo.

13- De los requisitos para iniciar el encuentro

A-Los veedores y árbitros de cada encuentro no darán comienzo si los equipos no cumplen los siguientes requisitos:

- 1) Abonar su cuota correspondiente;
- 2) Aplicar la presencialidad yendo con el veedor de la cancha que toque jugar (LISTA DE BUENA FE CORRECTA).
- 3) Cumplimiento de Indumentaria, tanto titulares como suplentes. No se aceptará el número "bis", y todo jugador deberá presentar su camiseta personal numerada. No se permiten alhajas y soquetes (medias cortas).
- 4) Los jugadores que estén en el área de banca, deberán de permanecer en las zonas indicadas por la organización e identificados con su playera de juego correspondiente.

B- *¿Cuando un equipo está listo para jugar?* Una vez presentado el capitán con el árbitro del encuentro siendo un mínimo de **5 jugadores** y habiendo cumplido los requisitos antes mencionados.

14- De los tiempos de un encuentro

A- El tiempo oficial de juego son dos periodos de 23 minutos cada uno.

El tiempo de adición es mínimo en cada encuentro ya que la organización trabaja para agilizar el juego durante el tiempo oficial. Si hay adición no serán más de 1 minutos y en casos excepcionales que serán interpretados en el momento por el juez del encuentro.

15- De los tiempos de espera para cada equipo

A-El **tiempo de espera** es de 10 minutos a partir de la hora del decreto.

**No es obligatorio esperar el tiempo total de espera para dar comienzo con el partido, dado que por respeto a los equipos que juegan en los últimos horarios, se buscará que no exista ningún desfase y respetar en lo posible el tiempo de juego. (el tiempo empezará a contar a la hora indicada del encuentro)*

B-Procedimiento de espera:

El árbitro dará un silbatazo de aviso en el momento que la cancha esté libre y un equipo se haya presentado.

Si faltara un equipo, el mismo se verá afectado de la siguiente manera:

- El tiempo de retraso de inicio, será descontado del tiempo de juego de la siguiente manera:

A) 5 minutos de retraso = 2 goles en contra. 9 minutos de retraso= 3 goles en contra y default correspondiente (partido perdido)

- Sanción: Si un equipo reincide en dos jornadas retrasando el inicio de un partido, será penalizado con tres (3) apercibimientos según el Reglamento Disciplinario.

**En caso de aplicarse este ítem, el tiempo que tarde un equipo con los goles a favor, será descontado del tiempo real de juego.*

B -): El reglamento obliga a los equipos a presentarse y abonar la planilla de partido minutos antes de la hora de partido. Esto quiere decir que si un equipo juega a las 21 pero paga a las 21:03, ese equipo recibirá una sanción correspondiente a 2 apercibimiento disciplinario

16- Del mínimo de jugadores

-Si al término del tiempo de espera, un equipo no tiene **mínimo de 5 jugadores** dentro de su mitad del terreno de juego vestidos con la indumentaria adecuada, el cuerpo arbitral silbará decretando el default correspondiente de 3-0. Sin que sea necesario que el equipo rival lo solicite. (motivo de expulsión del torneo en caso de no presentarse con al menos 5 jugadores)

17- De los equipos desertores

En el supuesto, que un equipo participante de SERIE SIETE exponga o manifestará en cualquier forma, su deserción, así como también la Organización SS, a través del Tribunal Disciplinario dispusiera la desafiliación, se procederá de la siguiente manera:

-En caso de que el equipo desertor se retirara antes de iniciar competencia (sin ningún partido disputado) se respetará el reinicio dándole la posibilidad al reemplazante de cumplir con el calendario completo de juego

Una vez que ya haya iniciado a jugar (desde la segunda fecha en adelante):

-Se respetará los resultados que ese equipo ya haya obtenido

-Se buscará reemplazar con un equipo nuevo, el cual ingresará con los puntos del equipo "Desertor"

-Si antes de que se consiga un nuevo equipo que "reemplace" al desertor toca disputar un partido, el mismo se le computará como ganado al rival (3 - 0)

18- De la función del veedor

Es un integrante muy importante para el funcionamiento de la competencia y se considera de suma relevancia cualquier tipo de gesto antideportivo hacia la persona que ocupe este puesto.

Las funciones del Veedor pasarán de básicas a específicas:

Básicas

- *INFORMES*: El mismo cumple la función de informar cualquier acto que considere relevante durante el transcurso del encuentro. Dicho informe será utilizado por el Tribunal para:

Sanciones oficiales o de oficio

Informe y control al Juez del encuentro

- *CONTROL DEL TIEMPO, LAS PELOTAS E INDUMENTARIA.*

- *CONTROL DE PLANILLAS (LISTA DE BUENA FE).*

**NO INTERVENCIÓN: El mismo no podrá intervenir en los fallos arbitrales durante el transcurso del encuentro. Así, el veedor NO funciona como lineman o apoyo in situ.*

19- Del sistema arancelario

A- Pago de Inscripción: Para asegurar la participación en el campeonato debe abonar el 100% del monto total de inscripción. Este total se debe efectuar antes de la fecha pactada de inicio de torneo, caso contrario se puede liberar el cupo para otro equipo.

B- Pago de arbitraje/registro: el mismo se debe abonar con antelación al inicio de cada jornada en la caja, donde cada delegado recibirá aprobación correspondiente. La misma se firma y es entregada al veedor de la cancha en donde jugará el equipo esa fecha.

C- Pago ficha provisional: Es optativo y responde al régimen explicado anteriormente. El costo de la misma es de \$150.

E- En caso de que dos equipos tengan las mismas indumentaria, la organización le cederá un juego de chalecos que tendrá un “costo de lavado” de \$100.

ANEXO 2023

- Las pelotas que se pierdan, explote, o pierda su función por una acción tendrán un costo de \$350 por equipo que deberá ser abonado por los mismos en sus posteriores partidos.

-No se pueden pedir pelotas antes de iniciar el partido - los equipos deben llevar su pelota para calentar.

-Las dos últimas fechas no podrán ser reprogramadas bajo ninguna circunstancia

¿Hasta cuándo puedo hacer registro para jugar?:

Hasta el entretiempo. Una vez iniciado el segundo tiempo un jugador que no haya firmado no podrá jugar.

-Lesión en el predio: En caso de requerir traslado, es el predio (y no el torneo) el que ejecutará la cobertura de emergencia correspondiente. Si el jugador está en condiciones y presenta una obra social, se recomienda que él mismo vaya al hospital de preferencia acompañado de un tercero. **AVERIGUAR SI EL PREDIO CUENTA CON COBERTURA**

-Sistema de apercibimientos: Ver lista en Reglamento de Tribunal de Disciplina

-Si un equipo no desciende y se va del torneo, pasa a tomar su cupo el mejor posicionado en la divisional B.

DATOS PERSONALES

El jugador declara conocer y aceptar que, a los efectos de la organización de los torneos, SERIE SIETE podrá requerirle el suministro de los datos personales necesarios para el normal desarrollo del torneo. La negativa del jugador a suministrar los datos que sean indicados como obligatorios por SERIE SIETE impedirá la participación en cualquier torneo organizado por SERIE SIETE. Los datos personales que suministre el jugador a SERIE SIETE deberán ser ciertos, adecuados, pertinentes, completos y actuales. SERIE SIETE no se responsabiliza por la veracidad y/o actualidad de los datos personales de los jugadores. En caso que el jugador suministre datos que no sean ciertos, no adecuados, pertinentes, completos y/o actuales, el jugador será excluido del torneo sin derecho a reembolso ni

indemnización alguna. SERIE SIETE se reserva el derecho de supervisar los datos personales del jugador a los efectos de asegurar el estricto cumplimiento del presente y la normativa aplicable. El jugador consiente en que sus datos personales sean almacenados en bases de datos de SERIE SIETE. Los datos personales suministrados por el jugador serán utilizados para los usos especificados en el presente. En todos los casos, el jugador tendrá la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación y supresión de los datos de conformidad con la legislación vigente. El jugador admite que sus datos personales pueden llegar a conocimiento de terceros. Por este motivo, el jugador exime de responsabilidad a SERIE SIETE si, aun habiendo adoptado SERIE SIETE todas las precauciones y medidas razonablemente adecuadas para garantizar la confidencialidad de los datos personales, estos o parte de estos llegaren a conocimiento de terceros por cualquier medio

Apartado de Exención de Responsabilidad

Artículo 1: Aceptación de Riesgos

1.1 Todos los participantes del torneo "Serie Siete" reconocen que la práctica del fútbol 7 implica riesgos inherentes, incluyendo, pero no limitándose a, lesiones físicas, daños a la propiedad o cualquier otro perjuicio que pueda derivarse de la participación en las actividades relacionadas con el torneo.

Artículo 2: Responsabilidad del Capitán de Equipo

2.1 El capitán de cada equipo participante es responsable de informar y hacer comprender a todos los jugadores de su equipo sobre los riesgos asociados con la participación en el torneo "Serie Siete".

2.2 El capitán, al firmar este reglamento, acepta y asume en nombre de todos los miembros de su equipo la responsabilidad total por cualquier tipo de lesión, daño o perjuicio que pueda ocurrir durante la participación en el torneo.

Artículo 3: Exención de Responsabilidad del Torneo

3.1 El torneo "Serie Siete", sus organizadores, patrocinadores, empleados y colaboradores quedan exentos de toda responsabilidad por cualquier lesión, daño, perjuicio o pérdida que sufra cualquier participante, sea directa o indirectamente, como resultado de la participación en el torneo.

3.2 Esta exención incluye, pero no se limita a, cualquier reclamación, demanda, acción legal o cualquier otra instancia que busque responsabilidad civil, penal o de cualquier otro tipo, contra los organizadores del torneo por parte de los participantes o terceros.

Artículo 4: Firma y Aceptación

4.1 La firma del capitán del equipo en este documento confirma que ha leído, comprendido y aceptado todas las condiciones expuestas en este apartado. Además, el capitán confirma que todos los miembros de su equipo han sido informados y han aceptado participar bajo estas condiciones.

Nombre del Capitán del Equipo: _____

Firma del Capitán del Equipo: _____

Fecha: _____

