

REGLAMENTO

El presente reglamento es aplicable para el **1er. Torneo Copa Aguakan, 2022**. Es de observancia obligatoria para todos los clubes, equipos participantes. Aunque los partidos se jugarán con 9 participantes por equipo en cancha, se seguirán las reglas de fútbol 7.

Número de jugadores

- El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de 9 jugadores cada uno, de los cuales, uno jugará como guardameta.
- Cada equipo iniciará el partido al menos con 7 jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.
- Una vez comenzado el partido podrán realizarse cuantas sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria. Los jugadores sustituidos pueden volver al juego cuantas veces se considere conveniente.
- Cuando, durante el desarrollo del partido, un equipo, por la circunstancia que sea, quedara con menos de 7 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado el partido.
- El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier compañero, avisando al árbitro y colocándose la camiseta de Portero. El juego deberá estar parado para realizar esta permuta.
- Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto por el guardameta siempre que el árbitro haya sido previamente informado y que el cambio se efectúe durante una detención del juego.
- Cuando un jugador tenga que ser sustituido, previamente se avisará al árbitro antes de la sustitución. El sustituto no puede entrar en el terreno de juego hasta que el sustituido lo haya abandonado y deberán hacerlo por la línea de medio campo y estando el juego interrumpido.
- El nombre de los suplentes deben ser dados al árbitro antes del comienzo del partido, si así no se hiciera no se permitirán sustitutos.
- Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados.
- Un sustituto designado expulsado antes o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

Equipamiento de los jugadores

- 1.- Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento u objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas).
- 2.- El equipamiento básico obligatorio será uniforme para todos los jugadores:
 - Camiseta.

- Shorts
- Medias, espinilleras y calzado adecuado.
- 3.- Los guardametas vestirán colores que los diferencien de los demás jugadores y del árbitro.
- 4.- Adicionalmente al uniforme, los participantes deberán utilizar en todo momento la indumentaria que el Comité Organizador designe para identificar a los jugadores activos en cancha.
- 5.- El árbitro deberá vigilar la total corrección de la vestimenta durante todo el partido y hará salir del terreno de juego a todo jugador que haya de corregir cualquier deficiencia en su equipaje, no pudiendo regresar al juego hasta que el árbitro compruebe que ha sido puesto en orden su vestimenta y el juego esté detenido.

Duración

En la categoría de 4-5 años se jugarán 2 tiempos de 20 minutos con un descanso de 5 minutos. En las categorías 6-7, 8-9 y 10—11 años serán 2 tiempos de 22 de minutos con un descanso de 5 minutos.

Faltas y conducta antideportiva

- 1.- Todos los golpes francos previstos como sanciones son directos.
- 2.- El árbitro valorando la gravedad de la falta podrá conceder al equipo contrario, bien un tiro libre desde el punto donde se cometió la falta o bien un tiro libre SIN BARRERA.
- 3.- Las faltas y conducta antideportiva se sancionarán de la siguiente manera:
Se concederá un tiro libre al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera que el árbitro considere temeraria, peligrosa 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 contrario.
 3. Saltar sobre un adversario.
 4. Cargar a un adversario.
 5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
 6. Empujar a un contrario.
 7. En el momento de luchar por el balón, dar una patada al adversario antes de tocar el balón.
 8. Sujetar a un adversario.
 9. Tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área).
 10. El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta, si así lo considera el árbitro.

Faltas sancionables con expulsión temporal (2 minutos)

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones las decisiones arbitrales.
- Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
- Retardar la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre.
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin permiso del árbitro.
- Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

Faltas sancionables con expulsión definitiva

- 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 o malograr una oportunidad manifiesta de marcar un gol (esto no vale para el portero dentro de su propia área).
- Malograr la oportunidad manifiesta de marcar un gol a un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con penal.
- Emplear lenguaje ofensivo, grosero y obsceno.
- Recibir una segunda expulsión temporal en el mismo partido.
- El jugador expulsado, definitivamente deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el banquillo.

Transitorio

Los casos no previstos en el presente reglamento, serán resueltos por el Comité organizador.

El desconocimiento del presente reglamento, no exime a ningún equipo de su cumplimiento y aceptación.