



CITYFUT

Reglamento 2023

FÚTBOL 7

www.CITYFUT.com



REGLAS DE JUEGO

Art. 1. En caso de ser Liga Corporativa. Los equipos deben de representar a una razón social o marca (liga 100% empresarial)

Art. 2. Los equipos deben ser integrados únicamente por hombres. (Categoría varonil) y mujeres (Categoría femenil) cada uno de los participantes deben ser mayores de edad.

Art. 3. Cada equipo tiene que iniciar con un máximo de 7 jugadores o un mínimo de 5 jugadores (Pudiéndose incorporar posteriormente los restantes).

Art. 4. En caso de no reunir los requisitos que se estipulan en el Art. 3 de este reglamento el equipo tiene derecho a 5 minutos de tolerancia descontables del tiempo de juego. Una vez transcurrido el tiempo de tolerancia sin poder completarse, el equipo perderá su partido por default (5-0) sin acreditar los goles a ningún jugador en específico.

Art. 5. Un jugador no puede participar en 2 equipos a la vez dentro del mismo torneo.

Art. 6. Todo equipo debe estar registrado desde la jornada 1, después de este periodo los jugadores que no aparezcan registrados en el portal no podrán participar en caso de no cumplir con el artículo 3 de este reglamento, se harán acreedores a la sanción correspondiente.

Art. 7. Cada una de las fotos de los integrantes debe corresponder a su persona, después de este periodo, los jugadores que no aparezcan registrados correctamente en el portal no pueden participar.

No se permite acuerdo entre equipos para intentar evitar este artículo.

Como parte del registro, todo jugador debe firmar una carta responsiva antes de jugar su primer partido, el negarse a firmarla, será motivo de impedirle participar en los torneos de CITYFUT.

La última fecha para hacer modificaciones en las plantillas es una jornada antes del inicio de la fase final del torneo.

SISTEMA DE COMPETENCIA

Art. 8. De acuerdo con el número de equipos participantes, el comité organizador determinará el sistema de competencia.

Art. 9. sólo en fase final, en caso de empate al término del partido, se llevarán a cabo 3 tiros penales por equipo. De persistir el empate, se continuarán a muerte súbita, los únicos jugadores que pueden participar en la tanda de penales y en la muerte súbita, son los que terminen el partido en el terreno de juego.

TERRENO DE JUEGO

Art. 10. Duración del partido: 2 tiempos de 20 minutos cada uno, con 2 minutos de descanso a medio tiempo y 3 minutos para cambio de equipos. La duración de cada periodo es prolongada a fin de permitir únicamente la ejecución de un tiro penal sin opción a rematar.

Art. 11. El tiempo del crono se detiene únicamente en caso de lesión y con intervención paramédica.

Art. 12. La barrera se coloca a 6 metros de distancia y no hay límite de jugadores en la barrera.

Art. 13. Las barridas son consideradas como faltas, así como las acciones en las que algún jugador dispute o intente disputar el balón estando en el suelo exceptuando las del portero dentro de su propia área.

Art. 14. Las faltas se borran en el medio tiempo y comienzan de cero para la segunda parte.

Art. 15. Los cambios deben hacerse de manera correcta, esperando a que salga el jugador de cambio, de lo contrario el jugador que ingrese será sancionado con tarjeta amarilla.

SAQUES

Art. 16. El juego comienza con un saque inicial, al iniciarse cada periodo del partido y después de cada anotación. Este saque es desde la marca central de la media cancha, en cualquier dirección.

Saque de meta: se reanuda con saque de meta cuando el balón rebase la línea de meta y el último jugador en tocarla haya sido del equipo atacante. La reanudación solamente la puede hacer el portero y esta debe ser con las manos, el balón está en juego cuando el portero la lance y no es necesario que el balón salga del área penal.

Saque de esquina: se reanuda con saque de esquina cuando el balón rebase la línea de meta y el último jugador en tocarla haya sido del equipo defensor. La reanudación es desde el cuadrante de esquina más cercano por el cual haya salido el balón.

Saque de banda: se reanuda con saque de banda cuando el balón rebase alguna de las líneas laterales y se juega en contra del equipo del jugador que haya tocado por última vez el balón. El saque se realiza con ambas manos, el movimiento deberá ser por encima de la cabeza y ser lanzado hacia adelante, deben estar de frente al terreno de juego y ambos pies sobre la superficie.



Art. 17. Tiro libre

- Se realiza donde se sancionó la falta
- Puede ser directo.
- Si el jugador que tiene la posesión del balón solicita distancia, la barrera del equipo que defiende se coloca a 6 metros del balón y el juego puede ser reanudado hasta que el árbitro lo indique
- El equipo infractor no tiene derecho retardar la reanudación del juego.

Art. 18. Penal

- Por cometer una falta dentro de su propia área
- Por faltas acumulativas: si 6 faltas fueron cometidas por un equipo se concederá un tiro penal, a partir de ahí cada falta será sancionada con la misma infracción. Se borran las faltas a medio tiempo.

Art. 19. Equipamiento

- Todos los jugadores deben portar playera idéntica con número short y calcetas del mismo color. Las espinilleras deben estar cubiertas completamente por las medias, estar hechas de un material apropiado (poliuretano o un material similar) debiendo procurar un grado razonable de protección
- Está prohibido el intercambio de playeras
- El equipo debe cumplir con lo anterior de manera obligatoria teniendo como límite 3 jornadas a partir de su fecha de inscripción. De no ser así el o los jugadores que incumplan no pueden participar en esa jornada. Solo en el caso de no contar con número en sus playeras, se les proporciona casacas durante las 3 primeras jornadas. Después de esto se restará un punto por cada jornada al equipo que alineó algún jugador que no cumpla con lo anteriormente establecido
- Calzado permitido: tenis diseñado para pasto sintético o tenis deportivo. Se prohíbe estrictamente el uso de zapatos con tachones (soccer, americano, rugby, etc.)
- Se prohíbe usar pulseras, collares, reloj, aretes y/o cualquier tipo de accesorios que represente un riesgo.

Uniformes de portero

- El portero debe emplear colores que lo distingan de los otros jugadores.

Art. 20. Expulsiones

- Si durante el transcurso del partido, un jugador llegara a ser expulsado dentro del terreno de juego a consideración del árbitro o supervisor, el equipo al cual pertenece dicho jugador se queda durante el resto del partido con un jugador menos. Si el jugador se encontrará fuera del terreno de juego, no puede ser alineado en ese partido y en los que sea suspendido posteriormente
- En caso de roja directa la suspensión es determinada por el Comité Organizador.
- El jugador que acumule 3 tarjetas de amonestación durante el transcurso del torneo se hará acreedor a un partido de suspensión de manera automática.

Art. 21. Incorrecciones de juego

Cada vez que algún equipo comete una incorrección de juego, se sanciona con un saque lateral desde el punto más cercano en donde se suscitó la jugada. Se tomará como una incorrección si algún jugador comete alguna de las siguientes acciones:

- Si un compañero regresa intencionalmente el balón al portero con el pie y este lo toma con las manos
- Si el portero toma el balón con las manos viniendo de un saque de banda proveniente de un compañero
- Si después de reanudar el juego, el jugador que reanuda toca el balón dos veces sin que este haya sido tocado por alguien más. Balón a tierra: Cuando el balón toque al árbitro y este cambie la trayectoria (de posesión), se deberá interrumpir el juego y reanudar con balón a tierra (un bote a tierra.)

REINCIDENCIAS

- Cuando un mismo equipo tenga 2 juegos perdidos por default dentro de un mismo torneo, es sancionados con 2 puntos menos sobre la tabla de posiciones
- Al tercer partido perdido por default el equipo se hará acreedor a una multa de \$5,000.00 (Cinco mil pesos 00/100 MN), siendo posible que al pago de esta multa el equipo pueda seguir jugando en el torneo. Si el equipo faltara a un cuarto partido, la baja sería definitiva.

Art. 20. Partido suspendido

Si durante el desarrollo del partido, un equipo quedara con 4 jugadores o menos sobre el terreno de juego, el árbitro da por finalizado dicho partido. El equipo que queda con 4 o menos jugadores pierde el partido y el marcador será definido por el Comité Organizador

- a) El equipo que queda con 4 o menos jugadores pierde el partido por default (5-0).
- b) Cuando el equipo que cumple con el número de jugadores va ganando, el marcador con el que finalizó el encuentro se queda oficial.

En caso de que el partido sea suspendido por el árbitro del encuentro por causas meteorológicas o cualquier otra anomalía, se tomarán los siguientes criterios:

- a) Si fue suspendido en el 1° tiempo hasta el minuto 10 se jugará otro partido sin importar el marcador
- b) Si fue después del minuto 10 o hasta (el minuto 10 del 2° tiempo) el final del primer tiempo se jugará lo que resta del partido en las mismas circunstancias de juego
- c) Si pasa del después de iniciar el segundo tiempo (minuto 10 del 2° tiempo,) el marcador quedará como está el partido.



Art. 21. Reprogramación

En caso de que una empresa no pueda presentarse a un partido por causas laborales, debe:

- Avisar con 1 semana antes del horario del partido
- Contar con el visto bueno de la empresa que si pueda jugarlo
- El comité buscara un horario disponible, dentro de la planeación del torneo para poder reprogramarlo (con la condición de que dicha reprogramación no afecte las fechas del torneo en curso).
- En caso de no contar con alguno de los 3 puntos anteriormente mencionados el equipo que solicitó la reprogramación perderá el partido por default con marcador 5-0
- Durante la segunda fase y fase final, no habrá posibilidad de reprogramar partidos
- No se aceptan cancelaciones el mismo día en el que se tiene programado el partido. Si un equipo envía un mensaje al grupo oficial de WhatsApp creado por el comité organizador solicitando reagendar o mencionando que no asistirán, se le decretara el partido perdido por default de manera automática.

Art. 22. Uso de balones

Los balones son de uso exclusivo para los partidos de la liga corporativa y no para calentar

- A partir del 4to balón volado por torneo, el equipo se hará acreedor a cubrir la cantidad de \$500.00 por cada balón

(Se llevará un registro el cual tendrá que ser firmado por el capitán del equipo. En caso de no cubrir la cuota en el próximo encuentro, el comité organizador determinará la sanción correspondiente.

General

El Comité Organizador está en plena facultad de tomar las decisiones pertinentes, para el buen desarrollo de las jornadas; esto incluye las problemáticas que no estén especificadas en el presente reglamento. La decisión del Comité Organizador es única e inapelable.

Queda prohibido participar en un partido en CITYFUT con aliento alcohólico o en estado inconveniente.

Si se detecta a un jugador con aliento alcohólico antes de participar en un partido, se le invitara a abandonar las instalaciones.

Si se detecta a un jugador con aliento alcohólico participando en un partido, el equipo al que pertenezca dicho jugador estará perdiendo en automático por default.





CAUSALES DE SANCIONES DISCIPLINARIAS Y REGLAMENTARIAS

N°	CAUSAS DE AMONESTACIÓN
1	Retardar la reanudación del juego.
2	Desaprobar con palabras o acciones decisiones arbitrales.
3	Entrar o volver a entrar en el terreno de juego, o bien abandonarlo, de manera deliberada sin permiso del árbitro.
4	No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
5	Infringir reiteradamente las Reglas de Juego.
6	Conducta antideportiva.
N°	CAUSAS DE EXPULSIÓN
1	Impedir con mano deliberada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol.
2	Malograr una oportunidad manifiesta de gol a un adversario que se dirige hacia la portería contraria del jugador.
3	Juego brusco grave.
4	Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
5	Conducta violenta
6	Emplear lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o humillantes.
7	Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

CÓDIGO DE SANCIONES

1 PARTIDO DE SUSPENSIÓN POR:

Al jugador que sea expulsado por 2 tarjetas amarillas en el encuentro, a menos que la causa de la expulsión le incremente la misma o bien sea reportado por cualquier índole al verse expulsado.

- Por protestar las decisiones del árbitro o discutirlos airadamente y sea expulsado
- Insultar a un compañero, señas obscenas
- Abandonar la cancha de juego sin motivo
- Conducta antideportiva
- Conducta incorrecta.
- El jugador que acumule 3 tarjetas de amonestación en primera y segunda fase (antes de la fase final) es acreedor a un partido de suspensión de manera automática.

2 PARTIDOS DE SUSPENSIÓN POR:

- La simple expulsión directa con tarjeta roja
- Por salir reportado en la cedula arbitral aun cuando el juego haya acabado
- Insultar a un contrario, señas obscenas
- Intento de agresión aun contrario, sin llegar a ésta
- Juego brusco grave
- Contestar la agresión de un contrario
- Ofender con palabras o señas al público.

Participar en un juego teniendo conocimiento de estar suspendido (está sanción se suma al anterior) además de provocar la pérdida del encuentro a su equipo en caso de haber ganado. Alineación indebida. (Nos obligamos a tener el registro al día)

- Azuzar a su porra contra el otro equipo o con la porra
- Dirigirse a la banca contraria con palabras soeces
- Ofender con palabras o señas al público.

3 A 5 PARTIDOS DE SUSPENSIÓN:

- Dirigirse a la banca contraria con palabras soeces
- Ofender con palabras o señas al público.
- Cualquier insulto o ademán al cuerpo arbitral o a cualquier autoridad u organizador del torneo
- Por consumir agresión física a un contrario y sea reportado en cedula arbitral
- Conducta violenta, Juego violento, grave, brutal, o mal intencionado
- Ser reportado por intervenir en riña colectiva
- Intento de agresión con cualquier objeto que por naturaleza pudiese causar graves daños
- Intervenir en el juego con aliento alcohólico o habiendo consumido sustancias prohibidas por las autoridades.



8 JUEGOS DE SUSPENSIÓN O BAJA DEFINITIVA.

- Participar en riña colectiva.
- Agredir físicamente al cuerpo arbitral, o cualquier autoridad u organizador del torneo.
- Retar, Insultar, escupir, amenazar a golpes a cualquier autoridad u organizador del torneo.

DE LOS CAPITANES:

- Se castiga con un juego de suspensión:
- Contestar incorrectamente las decisiones del árbitro.
- Negarse a firmar la cédula de partido.
- Hacer causa con los jugadores para abandonar la cancha.
- Por identificar a cualquier miembro de su equipo que este suspendido y se encuentre en las instalaciones deportivas, y siga insultando o agrediendo a cualquier persona, ya sea jugador, arbitro o autoridad de la liga.

SE DARÁ DE BAJA A LOS EQUIPOS QUE:

- Acumulen dos ausencias consecutivas en cualquiera de las etapas de competencia (eliminatória, semifinales, finales). Los marcadores de los juegos celebrados antes de su baja se respetarán y los equipos que no hubiesen jugado con él, Ganarán de acuerdo al reglamento (5-0).

➤ INSTALACIONES:

- En todo momento, antes durante o después de su juego, podrán ser sancionados cualquier persona, jugador, acompañante de equipo, que no respeten Los Reglamentos o al personal interno de las instalaciones de CITYFUT
- Cuando el supervisor de la liga lo considere necesario el o los jugadores expulsados tienen que abandonar las instalaciones, en caso de negarse, se considera como falta de garantías y se suspende el encuentro perdiendo el partido.

➤ TRANSITORIOS.

- Los casos no previstos en los documentos oficiales que forman esta competencia como son: La Convocatoria, Reglamento General y esté Instructivo, serán resueltos por comisión disciplinaria y comité de la liga
- ESTE REGLAMENTO ES COMPLETAMENTE APLICADO Y MOLDEADO AL CONCEPTO DE COMPETENCIA Y CITYFUT.