



REGLAMENTO DE JUEGO LIGA ROMPE REDES



Nota: el reglamento del presente documento, se encuentra sujeto a modificaciones, con el objetivo de favorecer la actividad deportiva para todos los integrantes que sean partícipes de esta.



1 reglamento:

El torneo se regirá por el reglamento universalmente conocido, salvo las modificaciones que se señalan en estas bases:

1.1 Tiempo de juego: Dos periodos de 25 minutos cada uno y 5 minutos de descanso.

1.2 Tiempo adicional: El árbitro tiene la facultad de agregar en cada periodo minutos adicionales según su criterio, los cuales serán agregados al momento de finalizar cada tiempo de juego.

1.3 De los cambios: Los cambios serán ilimitados y rotativos (un jugador puede salir de la cancha y volver a entrar al juego). Los cambios se realizarán del campo de juego dando aviso al árbitro, si un jugador ingresa sin la autorización del árbitro al campo de juego, este será amonestado con tarjeta amarilla. Si un jugador es expulsado, este no podrá ser reemplazado por otro jugador en cancha. Quedando así el equipo con un jugador menos durante el desarrollo del partido.

1.4 El balón: Se utilizará balón de fútbol 7 dispuesto por la Organización.

1.5 Saque de esquina: Se realizará siempre con la mano, bajo las mismas condiciones técnicas del saque de banda.

1.6 Saque de meta: Se realizará con la mano.

1.7 El arquero: No podrá tomar la pelota con la mano previo al pase o lanzamiento lateral de un compañero de equipo.

1.8 Lanzamientos penales: El lanzador, deberá colocarse en la línea del área, el jugador dará un paso atrás definido por árbitro del balón para lanzar el penalti.

1.9 Definición a penales: En caso de requerir una definición de lanzamientos penaltis, se ejecutarán 3 penales por equipo. Podrán ejecutar los penaltis los jugadores inscritos en partido, expulsados no podrán ejecutar lanzamiento penal. En caso de que el empate persista, se lanzarán penaltis, uno por equipo hasta que se determine un ganador. El penalti es del borde del área, con un paso dado por el jugador dado por el árbitro.

1.10 Fase regular: Tres tarjetas amarillas acumuladas equivalen a una fecha de suspensión en caso de obtener la tercera tarjeta amarilla en último partido de fase regular, quedará suspendido en su primer partido a disputar eliminación directa. En fase de eliminación directa, se eliminarán las tarjetas amarillas acumuladas en la fase anterior. Las fechas libres no cuentan como suspensión.

1.11 En eliminación directa: Dos tarjetas amarillas equivalen a una fecha de suspensión. La tarjeta roja equivale como mínimo a una fecha de suspensión y en caso de que el informe final del árbitro determine la gravedad de la sanción, el jugador podrá ser sancionado desde una fecha hasta la expulsión de la liga.



Nota: La organización tiene la facultad de sancionar previo, durante o posterior al partido ya sea a jugadores, cuerpo técnico, o integrantes del club, los cuales no tengan un comportamiento adecuado y ajustado al reglamento de Liga Rompe Redes, ya sea desde una tarjeta amarilla, tarjeta roja o la expulsión de Liga Rompe Redes.

1.12 Posición de adelanto: No se aplica en los partidos de Liga Rompe Redes.

1.13 Anotaciones: Se puede anotar desde cualquier ubicación de la cancha.

1.14 El gol de arquero: El gol de arquero con los pies es válido, el gol de arquero con las manos es inválido.

1.15 En cancha: Si es sorprendido un jugador en cancha que no pueda jugar, ya sea por suspensión o por no estar en la nómina, se dará por ganador al equipo contrario con un marcador de 5-0 en contra y equipo perderá garantía de comportamiento (ver sanciones por equipo/jugador).

1.16 Para iniciar un partido: Se debe presentar como mínimo cuatro jugadores en cancha por equipo, en caso de no tener el número de jugadores exigidos por la organización, se considerará W.O., declarando al equipo contrario como ganador con un resultado a favor de 5-0. Equipo en cancha, podrá esperar a equipo rival 10 minutos en caso de retraso, pasado los 10 minutos tendrá la opción de pasar W.O. por marcador 5-0 a favor, o jugar partido restando a tiempo de juego el retraso adicional a los 10 minutos de espera permitidos.

1.17 Zapatos de fútbol: Cada jugador se debe presentar con zapatillas de baby futbol o similar, queda estrictamente prohibido la utilización de zapatos de fútbol con estoperoles, en caso de ser sorprendido a un jugador en cancha utilizándolos, deberá salir del campo de juego, pudiendo reingresar solo con zapatillas de baby futbol. Cabe destacar, que el staff de la organización tanto como el árbitro, tienen la facultad de intervenir y/o sorprender a jugadores que no utilicen la indumentaria establecida por la organización.

1.18 Indumentaria autorizada por la organización: Cada jugador deberá presentarse de forma **obligatoria** con short, medias de fútbol (que cubra hasta borde inferior de la rodilla), camiseta deportiva numerada, canilleras y zapatillas de baby fútbol o similar, si es sorprendido un jugador en cancha por el árbitro o la organización jugando sin alguno de estos elementos, se solicitará el abandono del campo de juego. Podrá integrarse al campo de juego al poner en orden su indumentaria. Si el jugador no hace caso a la instrucción señalada, será amonestado con tarjeta amarilla. Solamente el portero podrá utilizar pantalón de buzo.

1.19 Se prohíbe: El uso de aros, piercing, cadenas, lentes ópticos de vidrio, reloj y/o cualquier accesorio externo que posea el jugador están estrictamente prohibidos, si es sorprendido un jugador en cancha por el árbitro o la organización jugando con alguno de estos elementos se solicitará el abandono del campo de juego. Podrá integrarse al campo de juego al retirar el elemento en cuestión. Si el jugador no hace caso a la instrucción señalada, será amonestado con tarjeta amarilla. Se permitirán cuellos deportivos en temporada de invierno.



1.20 Shoot Out: Se concederá la ejecución de un Shoot Out contra el equipo que acumule seis (6) faltas sancionadas con tiro libre directo o penal, en cada periodo de juego y mientras el balón está en juego. Se debe intentar marcar un gol directamente de un tiro de Shoot Out.

1.21 Posición del balón y los jugadores ante un Shoot Out:

El balón: Deberá colocarse sobre la línea marcada a cinco (5) metros de la línea central.

El ejecutor del Shoot Out: Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor: Deberá permanecer por lo menos con un pie sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el árbitro de la señal. Tratará de evitar el gol con todos los recursos permitidos por las reglas de juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar:

En la superficie de juego.

Los jugadores defensivos: Deben ubicarse frente a la línea del Shoot Out y atrás de la línea central. Podrán tomar parte en la jugada a la señal del árbitro.

Los jugadores ofensivos: Deben ubicarse fuera de la línea del Shoot Out y atrás de la línea central. Podrán tomar parte en la jugada a la señal del árbitro.

Procedimiento: Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, uno de los árbitros dará la señal para que se ejecute el Shoot Out.

El ejecutor del Shoot Out: Deberá poner el balón en movimiento con el pie y en dirección de la portería contraria.

El balón estará en juego en el momento que el árbitro de la señal (única jugada que se realiza de esta manera).

A la señal del árbitro (silbato) la jugada se iniciará y todos los jugadores dentro del terreno de juego podrán participar.

Tratará de anotar el gol con todos los recursos permitidos en las reglas de juego.

1.21.1 - Infracciones y sanciones

Si los árbitros dan la señal de ejecutar el Shoot Out:

Un jugador del equipo que ejecuta el Shoot Out infringe las Reglas de Juego de juego: Los árbitros detendrán la jugada y reanudarán el partido con un tiro libre directo (se acumula) o indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción, si es la sexta falta o subsecuentes se ejecutará un Shoot Out a favor del equipo contrario.

Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego: Los árbitros permitirán que el juego continúe si pueden aplicar la ventaja, de no poder aplicarla, interrumpirán el juego, sancionarán al infractor según la gravedad de la falta y repetirán el Shoot Out. Si es el guardameta defensor, los árbitros permitirán que el juego continúe si pueden



aplicar la ventaja, de no poder aplicarla, interrumpirán el juego, sancionaran al infractor según la gravedad de la falta. Si la falta es dentro del área penal, se otorgará un tiro penal a favor del equipo contrario y si la falta es fuera del área penal, repetirán el Shoot Out.

Uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego de juego antes de la señal el árbitro: Se repetirá el Shoot Out y él o los infractores recibirán sanción disciplinaria.

El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante y antes de ser pateado en dirección de la portería: Se repetirá el Shoot Out.

El balón rebota hacia la superficie de juego del guardameta, del travesaño o de los postes, y toca luego cualquier otro objeto: Los árbitros interrumpirán el juego. El juego se reanuda con un balón al suelo en el lugar donde el balón tocó el objeto, a menos que lo haya tocado en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Si el balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado los postes, travesaño o a un jugador: Se repetirá el Shoot Out.

1.22 Infracciones e incorrecciones:

1.22.1 Las faltas e incorrecciones son infracciones a las Reglas de Juego que se sancionarán de la siguiente manera:

Las faltas se sancionarán con un tiro libre directo, un tiro penal o un tiro libre indirecto.

1.22.2- Faltas sancionadas con tiro libre directo:

Se concederá un tiro libre directo a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete faltas de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

Dar o intentar dar una patada a un adversario.

Poner una zancadilla a un adversario.

Saltar sobre un adversario.

Cargar sobre un adversario.

Golpear o intentar golpear a un adversario.

Empujar a un adversario.

Realizar una entrada contra un adversario.

Realizar una entrada deslizándose, cuando el adversario tiene el balón o está cerca para impedir que sea jugado o controlado por este.

Se concederá asimismo un tiro libre directo a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres faltas:

Sujetar a un adversario.



Escupir a un adversario.

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

Obstaculizar a un adversario mediante un contacto físico.

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables.

1.22.3- Faltas sancionadas con tiro penal: Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las doce (12) faltas antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

1.22.4- Faltas sancionadas con tiro libre indirecto:

Se concederá un tiro libre indirecto si un jugador:

Juega de forma peligrosa.

Obstaculiza el movimiento de un adversario sin que exista un contacto físico.

Actúa mostrando desaprobarción, utilizando lenguaje ofensivo, insultante o humillante y/o gestos u otras infracciones verbales.

Impide que el guardameta lance el balón con las manos o patea o intenta patear el balón cuando el guardameta está en el proceso de lanzar el balón con las manos.

Comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego, por la cual el juego sea detenido para amonestar o expulsar a un jugador.

1.22.5- Se concederá un tiro libre indirecto si un guardameta comete una de las siguientes infracciones dentro de su propia área de penalti:

Controla el balón con las manos durante más de cinco (5) segundos antes de lanzarlo.

Toca el balón con las manos después de que lo haya lanzado y sin que un jugador contrario lo haya tocado.

Toca el balón con las manos después que un compañero se lo haya cedido intencionadamente con el pie

Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero de su equipo.

Para cobrar tiro libre indirecto, el balón se colocará en el borde del área, en caso que el arquero infractor cometa la falta en la línea del arco.

El balón se colocará para cobrar tiro libre indirecto, donde el arquero cometa la falta sancionada.

1.22.6- El guardameta estará en posesión del balón cuando:

Tenga el balón en las manos o entre la mano y una superficie (p. ej. el suelo, su propio cuerpo, los postes de la portería) o cuando lo toque con cualquier parte de las manos o los brazos, excepto si el balón rebota accidentalmente en él, por ejemplo, después de haber efectuado una "salvada". Tenga el balón en la mano abierta y extendida.



Cuando el guardameta tenga posesión del balón con las manos, ningún adversario podrá disputarle el balón.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción. Si se produjera dentro del área de penal del infractor se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en la línea de demarcación más cercana al área de meta donde se cometió la infracción.

1.22.7- Incorrecciones: Las incorrecciones se sancionarán con una amonestación o una expulsión (a criterio de los árbitros).

1.22.8- Sanciones Disciplinarias: La **tarjeta amarilla** se utilizará para comunicar al jugador, sustituto o al DT que ha sido amonestado, dos tarjetas amarillas equivalen a una tarjeta roja.

La tarjeta roja: se utilizará para comunicar al jugador, sustituto o al DT que ha sido expulsado y su equipo debe estar con jugador menos por el resto del partido.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores o a los sustitutos. La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública únicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado. En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal a los jugadores y a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada.

Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros, o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

1.23 Expulsados: Si un jugador o DT es expulsado durante un encuentro o durante el torneo, el jugador no podrá estar presente en campo de juego en ningún momento, deberá retirarse del terreno de juego, de lo contrario podrá ser sancionado con mayor cantidad de fechas. Si un jugador hace caso omiso a la instrucción de retirarse del campo de juego luego de ser expulsado, el árbitro tiene la facultad de dar por finalizado el encuentro, teniendo como resultado final un marcador de 10-0 a favor del equipo contrario.

1.24: En el campo de juego: Solo podrán estar en campo de juego jugadores y director técnico debidamente acreditados por la organización, en caso de que un jugador no participe del juego, este deberá firmar y estar con indumentaria distintiva del equipo (camiseta, polerón, entre otros).



2- Sanciones por jugador:

Causa	Sanción	Garantía
Agresión a un rival	Desde expulsión del jugador a expulsión del equipo de la liga, quedará a evaluación de la organización.	Pérdida de garantía
Agresión a un árbitro	Expulsión equipo de la liga y se da partido por finalizado, marcador en contra 10-0.	Pérdida de garantía
Agresión a personal de Liga Rompe redes	Expulsión equipo de la liga y se da partido por finalizado, marcador en contra 10-0.	Pérdida de garantía
Escupos	Expulsión de la liga.	Pérdida de garantía
Insultos al personal, árbitros y cualquier persona que sea parte de la organización de Liga Rompe Redes.	Expulsión de la liga.	Quedará a evaluación staff Liga Rompe Redes
Agresión entre compañeros de equipo	Tres fechas.	-
Conducta violenta y/o juego brusco	Dos fechas.	-
Mano deliberada	Una fecha.	-
Doble amarilla en un partido	Una fecha.	-
Roja directa	Desde una fecha.	-
Provocar a la barra rival	Tres fechas.	-
Insultar o realizar gestos obscenos a la barra rival.	Expulsión de la liga	-
Reclamos reiterados	Una fecha.	-
Acciones fuera del reglamento interno del complejo deportivo.	Será determinado entre la organización de liga rompe redes y administración del complejo deportivo.	Quedará a evaluación staff Liga Rompe Redes
Amenazas a personal del staff y/o árbitros	Será determinada la gravedad de la situación teniendo entre una fecha de sanción hasta la expulsión de la liga.	Quedará a evaluación staff Liga Rompe Redes
Proporcionar información falsa y/o suplantar identidad de un jugador.	Una a tres fechas.	Pérdida de garantía.

Importante: En caso de que un jugador sea expulsado, la organización tiene la facultad de determinar si es que el jugador juega en otro club participante de Liga Rompe Redes, retirarlo de toda competencia.



2.1- Sanciones por equipo:

Causa	Sanción	Garantía
Participación de un o más integrantes de un equipo en agredir a un rival, árbitro, personal del complejo deportivo y/o cualquier persona que participe en la administración de liga rompe redes.	Expulsión de la liga.	Pérdida de garantía
Participación de un integrante y/o barra de un equipo que agrede a personal de liga rompe redes.	Expulsión de la liga.	Pérdida de garantía
Promover e incentivar la violencia dentro del recinto deportivo de forma deliberada.	Expulsión de la liga.	Pérdida de garantía
No avisar con un mínimo de 24 horas de anticipación al horario de inicio de la jornada, la ausencia de su equipo.	-	Pérdida de garantía
Ausentarse a dos partidos de liga.	Expulsión de la liga.	
En caso de que ingrese a la cancha personas externas al equipo (barra, familia, amigos, entre otros) mientras se desarrolle el encuentro deportivo.	Se dará por ganador al equipo contrario.	Pérdida de garantía
Si la barra de un equipo agrede de forma física, escupos y/o se desempeña de manera violenta ante un árbitro, jugador, administrador del recinto deportivo y cualquier personal de Liga Rompe redes, es exclusivamente responsabilidad del equipo al que apoyan.	Expulsión de la liga.	Pérdida de garantía
Daños al recinto deportivo	Expulsión de la liga	Pérdida de garantía
Dejar sucio recinto deportivo	-	Pérdida de garantía.
En caso de que acompañantes del equipo ingresen a recinto deportivo (queda a evaluación de cada complejo deportivo donde se realizará la liga), estos deberán estar exclusivamente en zona asignada y queda prohibido el consumo de alcohol.	Pérdida de puntos/Expulsión de la liga	Pérdida de garantía.



Importante: Equipo que pierda garantía, deberá reponer \$50.000, de lo contrario, no podrá seguir en competencia y será desvinculado de esta en el caso de no ser abonada en un plazo máximo de 48 horas de ser notificado vía correo electrónico. Si un equipo abandona la competencia de manera voluntaria en situación de no pago, jugadores participantes del club moroso, en caso de jugar en otros clubes participantes en Liga Rompe Redes, podrán ser desvinculados de competencia hasta regularizar la deuda pendiente.

Liga Rompe Redes se reserva el derecho de admisión, situaciones ocurridas que evidencien un riesgo para el desarrollo normal de la actividad serán contempladas por la organización, teniendo la facultad de poder retirar jugadores y equipos de competencia para velar por el buen funcionamiento del campeonato. La persona sancionada por mal comportamiento no podrá ingresar al recinto deportivo. En caso de generar problemas se verá afectado el equipo de la persona responsable con la pérdida del partido.

3- W.O. informados: Liga Rompe Redes tiene la facultad de reprogramar W.O. informados por equipos que no asistan durante la competencia en caso de afectar la cantidad mínima prometida de partidos asegurados por campeonato. Se fijarán amistosos entre equipos que afecten la cantidad de partidos prometidos por la organización, los cuales serán realizados finalizado el torneo.

4- Empates y definiciones: Para establecer criterios de clasificación en tabla general, para definir cruces en eliminación directa se establecerá:

- Puntaje.
- Diferencias de goles a favor y en contra.
- Mayor cantidad de goles a favor.
- Menor cantidad de goles en contra.
- Ganador en cancha entre ambos equipos.
- Menor cantidad de tarjetas rojas.
- Menor cantidad de tarjetas amarillas.
- Menor cantidad de faltas en fase regular.

5- Puntaje: Se otorgarán:

- 3 puntos al ganador.
- 1 punto al empate.
- 0 punto al perdedor.

6- Apelaciones: Los equipos tendrán 48 horas desde las 12:00 de la tarde del día siguiente que disputó su partido para enviar solicitud por decisiones arbitrales o de la organización a correo contacto@ligaromperedes.cl. En caso de no enviar en los plazos establecidos su apelación automáticamente quedará desestimada. La organización responderá en un plazo máximo de 48 horas desde enviada su apelación o solicitud.



7- Staff Liga Rompe Redes: La organización tiene la facultad de tomar medidas que se ajusten a situaciones no contempladas en las bases de liga rompe redes, con el fin de priorizar el desarrollo de la competencia, bienestar de los participantes, espectadores y de la organización cuando lo estimen conveniente.

8- Situaciones no contempladas: Cualquier otra situación no prevista por estas bases especificadas, será resuelta por la administración de Liga Rompe Redes.

9- Encuéntranos en:

9.1 **Página web:** www.ligaromperedes.cl



9.2 **Correo electrónico:** Contacto@ligaromperedes.cl



9.3 Administradores:

Sebastián Tudorovic Quiñones +56963953790



Cristian Núñez Vega +56968791336



9.4 Encuéntranos en:

<https://www.instagram.com/ligaromperedes>

