



# **LIGAS MASTERS BRAFA**

## **REGLAMENTO**

### **FUTBOL 7**

## **PREMISA**

La inscripción de un equipo en " **Brafa**" implica la aceptación por parte de éste de todas las normas y reglamentos que se hayan determinado para el desarrollo de los campeonatos.

### **Art. 1 FICHAS y APLAZAMIENTOS**

1. Antes de iniciar el campeonato todo equipo debe haber entregado la ficha de equipo debidamente rellena. No hay límite de inscripción de jugadores.
2. Está permitido fichar nuevos jugadores una vez iniciada la competición.  
Se puede inscribir nuevos jugadores hasta 15 minutos antes del inicio del partido.  
El jugador que no disponga de ficha no podrá participar en el partido.
3. Un jugador no puede fichar por dos o más equipos pertenecientes a un mismo grupo.
4. Un jugador no puede darse de baja de un equipo para fichar por otro equipo del mismo grupo durante el campeonato.
5. - Solicitud aplazamiento partido: puede solicitarse el aplazamiento de un partido hasta 24 horas antes de su inicio. El partido se disputará en una nueva fecha designada por la organización, pudiendo, o no, coincidir con el día habitual de juego del grupo al que pertenece el partido

### **ART. 2 PUNTUACIÓN**

1. La puntuación que se obtendrá en la competición será la siguiente:
  - Partido ganado: tres puntos.
  - Partido empatado: un punto.
  - Partido perdido: cero puntos.
2. En caso de empate en la clasificación por igualdad de puntos entre dos o más equipos, se utilizarán las siguientes fórmulas de desempate por el siguiente orden:
  - Gol average particular
  - Diferencia de goles de los partidos jugados entre ellos.
  - Diferencia de goles general obtenida a lo largo de todo el campeonato.
3. Si se disputan partidos de play off y el resultado al acabar el partido es de empate, se chutarán 3 penaltis por equipo ganando el equipo que más goles consiga. En caso de seguir el empate se pasa al sistema de muerte súbita (un penalti por equipo).

### **ART. 3 EQUIPACION DE LOS JUGADORES**

1. Cada equipo vestirá con pantalón corto y camiseta numerada. El portero tendrá que ir con un equipamiento distinto al de los jugadores. Si lo desea el portero puede utilizar pantalón largo.
2. No se permitirá jugar con botas de tacos de aluminio.
3. El equipo que actúa de visitante tendrá que usar petos (que serán facilitados por la organización) si el color de la camiseta coincide con la del equipo local.
4. Si algún jugador no dispone de camiseta, jugará todo el equipo con petos.

### **ART. 4 DURACIÓN DEL PARTIDO**

El partido consta de dos partes de 25 minutos cada una, con un tiempo de descanso de 2 minutos. Sólo se detendrá el tiempo en los casos que el árbitro considere oportuno, y siempre de forma muy

excepcional.

## **ART. 5 INICIO DEL PARTIDO. NÚMERO DE JUGADORES**

1. Los partidos se tendrán que iniciar a la hora estipulada. El tiempo máximo de espera de un equipo para empezar el partido es de cinco minutos en el campo a partir del momento en que el árbitro ponga en funcionamiento el cronómetro.
2. El equipo que esté presente en el terreno de juego sin encontrarse el contrario en el tiempo máximo de espera decidirá si gana el partido por (7-0) o juega de forma oficial el tiempo que queda hasta la finalización de la 1ª parte y la totalidad de la 2ª parte.
3. El capitán del equipo se presentará en la oficina Masters situada en el campo, donde se le indicará la pista en la que juegan y se le dará un balón y el acta del partido.
4. Cada equipo sólo puede alinear en el terreno de juego a siete jugadores de los cuales uno actuará de portero. No se puede alinear un jugador con vendaje de escayola u otra protección que pueda causar lesión.
5. Al equipo que presente menos de cinco jugadores se le dará el partido por perdido (wo).
6. Si un equipo quedase en inferioridad numérica (4 jugadores o menos), durante el transcurso del partido se suspenderá el encuentro, decidiendo el Comité de Competición el resultado final.
7. La retirada de un equipo en un partido antes de que el árbitro lo dé por finalizado, supone la pérdida del mismo, así como la deducción de punto/s en la clasificación general, siendo el Comité de Competición quien lo decida.
8. La organización de "**Brafa**" se reserva la facultad de sustituir a un equipo que, por diversos motivos, cause baja de la competición, siendo ésta quien decida en qué condiciones de carácter clasificatorio se integra el nuevo equipo.
9. La estancia en el banquillo de suplentes sólo le está permitida a componentes del equipo que dispongan de ficha, de la ropa adecuada y que vayan a disputar el partido. Asimismo puede permanecer en el banquillo el entrenador y un delegado siempre que estén en ficha y en el acta. Los acompañantes de los equipos permanecerán fuera del recinto de juego.

## **ART. 6 CAMBIOS**

Durante un partido se pueden realizar todos los cambios que un equipo considere convenientes, respetando las siguientes normas:

- El árbitro autoriza los cambios.
- Los cambios se podrán hacer desde cualquier lugar del campo, estando el juego parado.
- En los saques de centro, cualquier equipo puede efectuar el cambio.
- El jugador que sustituye no puede entrar en el campo hasta que el sustituido no haya salido del mismo.

## **ART. 7 ÁRBITRO Y TARJETAS**

1. El árbitro es el encargado de dirigir el partido. Éste sancionará las faltas que a su interpretación considere justas, controlará el tiempo de juego, amonestará a los jugadores que cometan faltas de una manera reiterada y expulsará del terreno de juego a quienes tengan un comportamiento agresivo o soez.
2. La suspensión de un partido por parte del árbitro ha de ser constatada por el Coordinador de Campo, una vez conocidos los hechos.
3. Durante el transcurso de un encuentro, el árbitro puede mostrar tres tipos de tarjetas:
  - **amarilla** (amonestación).
  - **verde** (descalificación). El jugador tendrá que abandonar el

terreno de juego, pero podrá ser sustituido por otro jugador. La tarjeta verde no comporta sanción posterior.

- **roja** (expulsión). El jugador abandonará el terreno de juego y no podrá ser sustituido durante el partido por otro jugador. La tarjeta roja comporta sanción posterior por parte del Comité de Competición.

4. Un jugador no podrá continuar jugando si durante el partido recibe dos tarjetas amarillas; en tal caso, será descalificado, pero podrá ser sustituido por otro jugador.
5. La tarjeta verde puede ser de forma directa por entender el árbitro que ha habido una infracción que sin llegar a ser merecedora de tarjeta roja, ha de ser sancionada con descalificación. Se castigarán con tarjeta verde las acciones antideportivas.
6. Toda descalificación del terreno de juego con tarjetas verde o roja obligará al jugador infractor a dirigirse a los vestuarios, siendo obligación del delegado o capitán de que así proceda, no reanudándose el juego hasta que se cumpla esta premisa.
7. Mientras se esté mostrando una tarjeta, el juego estará detenido, hasta su anotación en el acta.

## **ART. 8 FALTAS E INCORRECCIONES**

1. Se penalizará con **falta directa** al jugador que cometa una de las faltas siguientes:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Hacer la zancadilla a un contrario, o agacharse delante o detrás de él.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar o empujar a un contrario.
- Golpear o sujetar a un contrincante.
- Jugar el balón con la mano o el brazo, excepto el portero dentro de su área.

Todas las faltas directas son acumulativas.

2. Se penalizará con **falta indirecta** al jugador que cometa alguna de las infracciones que se señalan:

- Pedir el balón o engañar al contrario, intentando sacar provecho de la jugada. (“mía”, “voy”, “déjala”, ...) a excepción del portero dentro de su área.
- Obstruir intencionadamente a un contrario sin estar a distancia de jugar el balón.
- Jugar de forma peligrosa (levantar el pie por encima del torso, entrar en plancha, intentar quitar el balón de las manos al portero contrario, etc.).
- Golpear el balón en forma de "tijera" estando un adversario a una distancia inferior a 2 metros.

Estas faltas no serán acumulativas, se sancionarán siempre desde el lugar donde se produzcan, excepto las que cometa el defensor dentro de su área, que se sancionarán desde el borde del área.

- Ceder el balón al portero intencionadamente, con el pie y este tocarlo con la mano.
- Retener el balón el portero con las manos dentro del área, estando el balón en juego. El portero dispondrá del tiempo suficiente a criterio del árbitro.

Se penalizará con saque libre indirecto en el borde del área

3. Si el equipo que ha de ejecutar el saque libre directo o indirecto, no pidiera distancia al árbitro (barrera a 6'50 metros (7 pasos)), podrá jugar el balón sin necesidad de que el árbitro indique su ejecución, pero estando el balón completamente parado, a excepción de cuando se produzca la 5ª falta de equipo. Ningún jugador del equipo contrario podrá impedir el saque ni colocarse a una distancia inferior de un metro, siendo sancionado con tarjeta amarilla el infractor.

En los lanzamientos de saque libre directo o indirecto no se podrá adelantar ningún jugador de la barrera hasta que el balón lo toque un componente del equipo que ha de ejecutar el lanzamiento, el infractor será sancionado con tarjeta amarilla.

Si el tiro libre fuera directo podrá ganarse gol automáticamente, si fuera indirecto debería tocarla cualquier jugador.

4. El árbitro concederá la ley de la ventaja siempre que lo considere oportuno, anotando la correspondiente falta acumulativa al finalizar la jugada y avisando al equipo infractor.

## **ART. 9 SAQUE DE SALIDA**

Para empezar cada parte del partido o después de un gol, el equipo pondrá el balón en juego desde el centro del campo; el balón estará en juego en el momento que sea golpeado por cualquier jugador del equipo que realiza el saque hacia adelante. Los jugadores contrarios se colocarán a una distancia de tres pasos del balón, repitiéndose el saque si se adelantan antes de poner el balón en juego. Se podrá conseguir gol desde un saque de salida.

#### **ART. 10 SAQUE DE BANDA**

Se efectuará con las manos y por detrás de la cabeza, estando los pies situados en el suelo (sin saltar). Los lanzamientos de banda directos (sin que los haya tocado ningún jugador) quedarán invalidados si fueran gol.

El ejecutor del saque no podrá volver a tocar el balón antes de que sea tocado por otro jugador, se sancionará con libre indirecto.

El portero no podrá tocar el balón con la mano si el balón viene de un saque de banda a favor de su equipo, sin que lo haya tocado un jugador del equipo contrario. Se sancionará con falta indirecta en el borde del área

#### **ART. 11 SAQUE DE META**

Cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta por detrás de la portería se producirá saque de meta.

El balón estará en juego cuando haya sido puesto en el césped dentro del área (en cualquier lugar) y sea golpeado por un jugador con el pie, saliendo del área, en caso contrario se repetirá el saque. Ningún jugador del equipo contrario podrá encontrarse dentro del área, pero sí en el borde de la misma, teniéndose que retrasar el balón para efectuar el saque.

Se podrá conseguir gol de saque de meta.

#### **ART. 12 SAQUE DE ESQUINA**

Cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta por detrás de la portería, habiendo sido tocado en última instancia por un jugador del equipo defensor (incluido el portero) se producirá saque de esquina o corner. Se efectuará con el pie con el balón ubicado en la intersección de las líneas de banda y meta, y se podrá ganar gol aunque el balón no haya sido jugado anteriormente por nadie. Los jugadores defensores se no se podrán colocar más cerca que en la línea lateral del área.

#### **ART. 13 PERDIDA DE TIEMPO**

La perdida de tiempo en cualquier saque se sancionará con tarjeta amarilla al infractor, reanudando el juego el mismo equipo.

#### **ART. 14 PENALTI**

Cuando se produzca una de las faltas directas dentro del área del equipo que defiende se sancionará penalti. Se ejecutará desde el punto señalado en el borde del área cuando lo indique el árbitro. Todos los jugadores deberán colocarse por detrás del balón a una distancia de tres pasos.

El portero debe colocarse encima de la línea de meta en el punto que desee, pero no puede moverse hacia adelante hasta que el balón haya salido de los pies del jugador que lo lanza.

- Si el portero se mueve antes de ser lanzado y es gol: será válido.
- Si el portero se mueve antes de ser lanzado, y no es gol, se repetirá el lanzamiento.
- Si el balón da en el poste y vuelve al campo podrá ser rematado por cualquier jugador excepto el que ha realizado el lanzamiento.
- Si el portero rechaza el balón, éste puede ser rematado por cualquier jugador.

#### **ART. 15 DOBLE PENALTI**

A partir de la 6ª falta de equipo cometida en cada una de las partes, se sancionará al infractor con el lanzamiento de doble penalti.

Se realizará desde el punto marcado para tal efecto sin barrera y estando los jugadores por detrás del balón a una distancia de tres pasos sin invadir la zona del jugador que va a efectuar el lanzamiento.

El lanzamiento se producirá directo a portería con intención de conseguir gol.

El jugador que efectúe el lanzamiento no podrá volver a tocar el balón si este sale rechazado por los postes o el larguero, sancionando la infracción con libre indirecto desde donde toca el balón.

El portero podrá colocarse en el lugar que quiera dentro de su área pero a una distancia de 7 pasos del balón.

## **ART. 16 INTERRUPCIÓN DEL JUEGO**

Cuando por cualquier causa se produzca una interrupción del partido, estando el balón en juego, se reanudará con bote neutral en el lugar donde estaba el balón, excepto si es dentro del área que se reanudará en el borde de la misma.

## **ART. 17 LLUVIA**

1. La lluvia no será motivo expreso de suspensión de un partido. Todos los equipos tendrán que presentarse en las instalaciones, salvo casos en que la organización comunique previamente la suspensión.
2. Si un equipo no presenta el mínimo de jugadores (cinco), necesarios para disputar el partido, éste perderá el encuentro por el resultado de siete a cero. Si la falta de jugadores es por parte de los dos equipos, el partido se dará por perdido a ambos.
3. La organización es la única responsable de tomar la decisión de que se juegue o no un partido.

## **CUADRO DE SANCIONES**

-  La descalificación por tarjeta verde o por dos tarjetas amarillas no será motivo de suspensión.
-  Las tarjetas rojas conllevan sanción, a expensas de lo que decida el Comité de Competición.
-  Las sanciones no serán notificadas al resto de equipos salvo en casos excepcionales.
-  Las sanciones se harán efectivas a partir de la jornada siguiente a la que fue expulsado el jugador.
-  Las sanciones son de cumplimiento obligado, por lo que la organización no permitirá la participación de ningún jugador sancionado hasta el cumplimiento de la misma.
-  Insultos graves y agresiones a un jugador o al árbitro pueden acarrear la expulsión del agresor y su equipo del torneo según lo considere oportuno el Comité de Competición.

## **COMITÉ DE COMPETICIÓN**

- ✓ La actitud de cualquier jugador será valorada y tenida en cuenta siempre que se produzca dentro del recinto de Brafa (sea cual fuere el lugar).
- ✓ La organización considera que todo equipo tiene que responsabilizarse de sus acompañantes.
- ✓ Todos aquellos hechos o circunstancias irregulares que pudieran motivar sanciones o alterar puntuaciones, clasificaciones o el mismo desarrollo del campeonato, serán estudiados por el Comité de Competición, de tal modo que será este Comité quien anuncie el alcance de sus decisiones, así como la oficialidad o no de los resultados o hechos, estudiando cada caso particular.
- ✓ Las sanciones pueden ser desde una advertencia a la expulsión de jugadores y/o equipos del campeonato.
- ✓ El Comité de Competición decidirá, dependiendo de la gravedad de los hechos, si expulsa a un equipo/jugador de la competición o si le da un aviso. En caso de que opte por el aviso, si el equipo/jugador no rectifica su actitud será expulsado del Torneo, siendo esta decisión irrevocable.
- ✓ Si un equipo es descalificado de la competición: se le devuelve el importe entregado descontando lo equivalente a los partidos jugados hasta el momento de la expulsión.
- ✓ La organización se reserva el derecho de modificar las normas en beneficio del buen funcionamiento del campeonato.