



REGLAMENTO REAL SOCCER FUT 7

LIGA OTOÑO - INVIERNO 2020

Regla No. 1

EL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego será rectangular. La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta. Longitud: 48-50 mts. Anchura: 27-30 mts.

Regla No. 2

EL BALÓN

Antes del inicio del partido cada equipo debe de presentar al árbitro 1 (un) balón del No.5 en buen estado y que cumplan con la regla 2.1

Regla No. 2.1

PROPIEDADES Y MEDIDAS.

EL balón será esférico, su cubierta será de cuero u otro material homologado al efecto. En su confección, no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores.

– Circunferencia: 69 a 71 cm

– Peso: 400 a 450 gramos

– Presión oficial: entre 8.5 a 15.6 PSI

– Diámetro: 22 a 23 cm

– Radio: 11 a 11.5 cm

Estas medidas se corresponden con lo que se conoce como una talla 5

Dichos balones deben estar disponibles en la banca de cada equipo. El árbitro decidirá cuál de los balones será utilizado.

A falta de presentación de los balones por parte de un equipo se decretará vencedor del partido (por default) al equipo contrario. El equipo que sí trajo su balón puede autorizar que inicie el juego aunque el rival no haya presentado sus balón, sin embargo en caso de que el juego no pueda continuar por falta de balón (ej. pinchadura / pérdida) el equipo que sí trajo su balón podrá solicitar al árbitro que se le se marque default a su favor o podrá dar tolerancia para conseguir el balón.



realsoccerrs7



Real Soccer Fut 7



realsoccerfut7

Privada del Carmen S/N Residencial Poniente cp 45138 Zapopan Jalisco



Regla No. 3

EL NÚMERO DE JUGADORES.

El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por no más de 7 (siete) jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta.

Cada equipo iniciará el partido, al menos, con 5 (cinco) jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.

Si un equipo inicia su partido con menos de 7 jugadores, tendrá hasta el término de la primera mitad para completarse.

Los jugadores que no jugaron en la 1ra mitad no podrán jugar la parte complementaria.

Antes de cada juego el equipo deberá recoger sus registros en la oficina. En todos los partidos los 7 jugadores que inician deberán entregar al árbitro sus 7 registros o en su defecto autorización escrita y sellada de la administración. Los jugadores en banca deberán de entregar su registro al árbitro al momento de ingresar al juego.

Al término de cada encuentro el capitán del equipo deberá de ir con el árbitro y entregarle todos y cada uno de los registros de los jugadores, así como firmar la cédula del partido. Cuando, durante el desarrollo del partido, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedará con menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido con derrota del equipo sancionado con el resultado de tres a cero.

Sustituciones

Los equipos podrán sustituir cuantos jugadores deseen sin ningún tipo de límite, siempre y cuando la pelota no esté en juego y el árbitro lo autorice.

Cualquier jugador podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y, siempre también, que el cambio sea efectuado durante una detención reglamentaria del juego.

Cuando cualquier jugador tenga que ser sustituido o reemplazado, tanto éste como su sustituto deberán observar los siguientes requisitos:

a) Que el árbitro y/o auxiliar de mesa hayan sido informados previamente de tal propuesta de cambio, no pudiendo entrar al terreno de juego el sustituto hasta tanto el sustituido lo haya abandonado y éste, reciba del árbitro o auxiliar de mesa la señal de ingreso.



realsoccerrs7



Real Soccer Fut 7



realsoccerfut7

Privada del Carmen S/N Residencial Poniente cp 45138 Zapopan Jalisco



b) Que el jugador sustituto acceda al terreno de juego por la "línea de medio campo", sin que para ello sea requerido o necesario que el juego sea o esté parado, salvo cuando se trate del guardameta que, reglamentariamente, será preceptivo que así se haga.

c) Todos los jugadores inscritos en el acta del partido, quedarán sometidos, durante todo el partido, a la autoridad y jurisdicción del árbitro, ello con independencia de su participación o no en el juego. Todos los jugadores inscritos en el acta del partido deberán actuar en el mismo y por el tiempo que, para cada caso y competición, esté predeterminado en las Normas o Bases Reguladoras de la misma. El incumplimiento del precepto anteriormente indicado será considerado como alineación indebida.

Un jugador que haya sido reemplazado, puede volver a participar en el partido sustituyendo a otro jugador.

El entrenador podrá estar a nivel de cancha, dentro de su área técnica para impartir instrucciones a los jugadores. Sólo UNA persona podrá fungir como entrenador. Los demás funcionarios oficiales y auxiliares deberán permanecer fuera de los límites del campo, y deberán comportarse en forma correcta. Ninguna persona del público podrá estar dentro de la cancha.

INFRACCIONES / SANCIONES.

Si un jugador entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro o auxiliar de mesa:

- Se interrumpirá el juego
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se encontraba el balón.

Regla No. 4

EQUIPAMIENTO DE JUGADORES

EQUIPAMIENTO BÁSICO.

El equipo básico, obligatorio de un jugador, consiste en una camiseta con mangas, pantalón corto, medias y calzado, que será el adecuado a la superficie del terreno de juego, con su respectivo número en la espalda en correlación a su registro de jugador.



realsoccerrs7



Real Soccer Fut 7



realsoccerfut7

Privada del Carmen S/N Residencial Poniente cp 45138 Zapopan Jalisco



Si se usan pantalones térmicos debajo de los cortos y / o mallas, pantis o leotardos, éstos deberán tener el color principal de los pantalones cortos, asimismo, deberán utilizar canilleras o espinilleras.

Por motivos de seguridad, ningún jugador podrá utilizar equipamiento u objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joya).

El guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, del árbitro y de los árbitros asistentes. Las canilleras/espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias.

**El empleo de calzado DE SUELA LISA o MULTITACOS y de espinilleras es obligatorio (QUEDA PROHIBIDO EL USO DE TACOS O CUALQUIER VARIEDAD DE TACHONES)
POR SER LA 1ER LIGA INAUGURAL LOS EQUIPOS TENDRAN HASTA LA JORNADA 5 PARA CONTAR CONSUS UNIFORMES PREVIAMENTE DESCRITOS, A PARTIR DE LA 6 SEXTA JORNADA, NO PODRAN JUGAR SUS RESPECTIVOS ENCUENTROS.**

INFRACCIONES / SANCIONES.

El árbitro ordenará que abandone el terreno de juego, o permitirá su reemplazo, a cualquier jugador que quebrante esta regla, para que ponga en orden su equipamiento o equipaje o algún elemento que le falte del mismo, en la siguiente ocasión en que el juego esté parado, si a menos que para ese momento, el jugador no lo hubiera corregido. Cualquier jugador infractor de esta regla, sólo podrá volver al campo de juego después de haberse presentado al árbitro, quien tendrá que cerciorarse personalmente de que el equipo básico de dicho jugador está en orden, con ocasión de una detención del juego. Si un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción a esta Regla reingresa en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, provocando una interrupción del juego, será sancionado con un tiro libre indirecto, ejecutado desde el lugar dónde se encontraba el balón en el momento de la interrupción

Regla No.5

EL ÁRBITRO

Poderes y deberes del Árbitro:

Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2, que se cumpla la Regla 3 y se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4. Verificar que los equipos presenten sus respectivas fichas de pago antes de iniciar el encuentro.



realsoccerrs7



Real Soccer Fut 7



realsoccerfut7

Privada del Carmen S/N Residencial Poniente cp 45138 Zapopan Jalisco



Tomará medidas contra la afición (porra) y/o los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y con respeto hacia jugadores, cuerpo arbitral o público en general. El árbitro podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores, e inclusive dar por terminado el partido favoreciendo al equipo contrario.

No permitirá que personas que no sean jugadores entren en el terreno de juego entre partidos ni en los medios tiempos.

Será reglamentariamente obligatorio la designación de un árbitro para dirigir cada partido. Sus competencias, en el ejercicio de las funciones que le son propias, comenzarán en el momento de su entrada al terreno de juego y finalizarán cuando éste abandone las instalaciones.

Además:

- a) Aplicará las Reglas.
- b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que, al hacerlo, pueda beneficiar al equipo infractor.
- c) Tomará nota de la incidencias, ejercerá de cronometrador cuando no actúe el Auxiliar de Mesa, cuidando de que el partido tenga la duración reglamentaria.
- d) Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas y para interrumpir o suspender definitivamente el encuentro cuando lo estime necesario, bien por causa de los elementos,
- e) Desde el momento en que entre en el terreno de juego, tendrá facultad discrecional para sancionar, según proceda, a todo jugador que observe conducta inconveniente o incorrecta, llegando incluso a expulsar temporal o definitivamente.
- f) No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- g) Reanudará el juego tras una interrupción.
- h) Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a lo previsto en la Regla II
- i) Interrumpirá el juego si estimara que algún jugador ha sufrido un golpe o lesión que necesitará de la atención de su médico o auxiliares, debiendo dar prioridad, sobre cualquiera otra circunstancia o interés competitivo, a la adecuada asistencia del jugador, incluso sobre el mismo terreno de juego, ello, sin menoscabo de cualquiera otra decisión técnica que él considere pertinente adoptar.
- j) Controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes y auxiliar de mesa, si los hubiere, sobre todo en relación con incidentes que no pudiera haber observado.
- k) Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla IV.
- j) Exigirá que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. Dicho jugador sólo podrá reingresar al mismo tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la herida o circunstancia que la motivaron haya dejado de sangrar o existir.



realsoccerrs7



Real Soccer Fut 7



realsoccerfut7

Privada del Carmen S/N Residencial Poniente cp 45138 Zapopan Jalisco



- m) Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una al mismo tiempo.
- n) Tomará medidas disciplinarias contra los jugadores que cometan infracciones merecedoras de expulsión temporal o definitiva. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego.
- o) Tomará medidas contra los oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.
- p) Remitirá a las autoridades correspondientes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

DECISIONES DEL ÁRBITRO

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas. El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte de un árbitro asistente, siempre que no haya reanudado aún el juego.

REGLA NO. 6

EL AUXILIAR DE CANCHA (ANOTADOR)

Son funciones específicas del Auxiliar de cancha:

- Controlar las sustituciones de jugadores que a lo largo del partido puedan producirse de acuerdo con lo establecido.
- Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación con el apartado anterior, puedan producirse.
- Dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto en las bancas, en el área técnica o en las gradas que pudieran tener consecuencias o reflejarse en el terreno de juego.
- Colaborar con el árbitro en la redacción de la Cédula del encuentro, cuidando que queden reseñadas cuantas incidencias se hayan observado.
- Llevar a cabo todas aquellas funciones que le pudieran ser encomendadas o delegadas por el árbitro y que no sean de su exclusiva competencia.
- Tomará nota de las incidencias, ejercerá la función de cronometrador y cuidará que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidentes o cualquier otra causa.



realsoccerrs7



Real Soccer Fut 7



realsoccerfut7

Privada del Carmen S/N Residencial Poniente cp 45138 Zapopan Jalisco



- También llevará la contabilidad de las faltas cometidas durante el partido.
- Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos.

Regla No. 7

DURACIÓN DEL PARTIDO

Periodos de juego: el tiempo de duración del juego es de 40 minutos, dividido en dos períodos de 20 minutos cada uno. Habrá un breve descanso de 5 minutos para el cambio de lado. El tiempo de tolerancia es de 5 minutos para el inicio de cada periodo de juego. La tolerancia se puede extender en periodos de 5 minutos cada vez, si uno de los equipos lo solicita y el otro da su consentimiento. En este caso, el árbitro aplicará dos partes iguales con tiempos reducidos. Si el equipo puntual desea marcar el default deberá notificarlo al árbitro al vencimiento de los últimos 5 minutos de tolerancia.

Regla No. 8

EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

Para poder dar por iniciado el partido los equipos deberán presentar sus respectivas fichas de pago del arbitraje.

Procedimiento del saque de salida: todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo, los jugadores del equipo contrario a aquél que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón hasta que sea jugado, el balón se hallará inmóvil en el punto central, el árbitro dará la señal, el balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva HACIA ADELANTE, AUN COSTADO O PARA ATRAS y el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador.

Regla No. 9

EL FUERA DE JUEGO

En el fútbol 7

NO EXISTE EL FUERA DE JUEGO.



realsoccerrs7



Real Soccer Fut 7



realsoccerfut7

Privada del Carmen S/N Residencial Poniente cp 45138 Zapopan Jalisco



Regla No. 10

FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario (desde el lugar donde se cometió la falta) si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria 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 adversario
3. saltar sobre un adversario
4. cargar por la espalda a un adversario
5. golpear o intentar golpear a un adversario
6. empujar a un adversario

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cuatro faltas:

1. dar una patada al adversario antes de tocar el balón
2. sujetar a un adversario
3. escupir a un adversario
4. tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta si un guardameta comete una de las siguientes faltas:

- tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos
- vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado
- toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
- toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

Se concederá asimismo un tiro libre al equipo adversario si un jugador, en opinión del árbitro:

- se barre intencionalmente en disputa del balón (NO SE PERMITEN LAS BARRIDAS)



realsoccerrs7



Real Soccer Fut 7



realsoccerfut7

Privada del Carmen S/N Residencial Poniente cp 45138 Zapopan Jalisco



Foul tecnico, solo sera marcado cuando se engañe a un adversario con la voz o se obtenga ventaja de la misma, entre compañeros ya no sera sancionado.

La conducta antideportiva y la violencia tanto dentro como fuera del terreno de juego se sancionaran a criterio de la administración de la liga. Estas sanciones pueden ir desde suspensión temporal hasta definitiva del torneo.

Regla No. 11

LOS TIROS LIBRES

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador. Adicionalmente todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 7 (siete) metros del balón hasta que esté en juego, salvo que se encuentren ubicados entre los postes sobre su propia línea de meta.

Cuando se señale una falta el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del tiro libre siempre que el beneficiario pida pasos para distanciar la barrera. En caso contrario el juego se podrá reanudar sin necesidad de señalarlo el árbitro.

Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes faltas:

1. ser culpable de conducta antideportiva
2. desaprobar con palabras o acciones
3. infringir persistentemente las Reglas de Juego
4. retardar la reanudación del juego
5. no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre
6. entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro
7. abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro



realsoccerrs7



Real Soccer Fut 7



realsoccerfut7

Privada del Carmen S/N Residencial Poniente cp 45138 Zapopan Jalisco



Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes faltas:

1. ser culpable de juego brusco grave
2. ser culpable de conducta violenta
3. escupir a un adversario o a cualquier otra persona
4. impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)
5. malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal
6. La conducta antideportiva y la violencia tanto dentro como fuera del terreno de juego se sancionará a criterio de la administración de la liga.

Estas sanciones pueden ir desde suspensión temporal hasta definitiva del torneo.

En el caso de aplicar la ley de la ventaja, el árbitro podrá disponer de cinco segundos para rectificar..

Toda simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro será sancionada como conducta antideportiva.

Regla No.12 PENALTI

Se cobrará penalti cuando se cometa alguna infracción dentro del área penal.

EL SHOOT OUT

Se cobrará un shoot out cuando un equipo sume 6 (seis) faltas, y cada que sume 3 (tres) faltas más después de las 6 primeras.

Una vez que al árbitro de por iniciado el Shoot out, el equipo contrario podrá intentar detener al cobrador.

Regla No.13 EL SAQUE DE BANDA

Un jugador que efectúa un saque de banda hacia su propia portería, el portero no podrá jugar el balón con las manos.

El saque de banda es, también, otra forma de reanudar el juego.



realsoccerrs7



Real Soccer Fut 7



realsoccerfut7

Privada del Carmen S/N Residencial Poniente cp 45138 Zapopan Jalisco



De un saque de banda, en ningún caso, se podrá anotar un gol directamente.

Se concederá saque de banda:

- a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, debiéndose ejecutar desde el punto por donde aquél salió del terreno de juego.
- b) El saque de banda corresponderá realizarlo a uno de los jugadores contrarios de aquél que tocó el balón por última vez y antes de salir del rectángulo de juego.

En el lanzamiento de saque de banda, el ejecutor deberá:

- a) Estar de frente al terreno de juego, teniendo una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma.
- b) Servirse de ambas manos, lanzando el balón desde atrás y por encima de la cabeza, no pudiendo volverlo a jugar hasta tanto éste no haya sido tocado o jugado por otro jugador.
- c) El balón estará en juego, tan pronto haya éste entrado en el terreno de juego.

Si el saque de banda no fue realizado conforme a la Regla, el árbitro determinará efectuar un nuevo saque que, en este caso, habrá de ejecutar un jugador del equipo contrario.

Regla No.14

SAQUE DE META

En el saque de meta:

- a) Un jugador del equipo defensor, jugará el balón con el pie desde cualquier punto de su área de meta.
- b) Los jugadores contrarios deberán permanecer fuera del área de penalti, hasta que el balón esté en juego.
- c) El jugador que ejecute el saque, no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya sido jugado por otro jugador. .
- d) El balón se considerará en juego, únicamente, cuando haya sido lanzado, dentro o fuera del área de penalti.
- e) El despeje podrá pasar del medio campo.

INFRACCIONES / SANCIONES

Saque de meta ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:

- a) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de meta toca por segunda vez el balón (excepto con



realsoccerrs7



Real Soccer Fut 7



realsoccerfut7

Privada del Carmen S/N Residencial Poniente cp 45138 Zapopan Jalisco



sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: • Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

b) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de meta toca intencionadamente.

c) Si el portero sale del área penal a rescatar o disputar un balón no podrá regresarlo a su área penal para tomarlo con las manos a menos que ingrese por un rebote.

Regla No.15

TARJETAS

Tarjeta Amarilla

Cuando el árbitro muestre una tarjeta amarilla, el jugador deberá permanecer fuera del campo por 2 minutos y podrá ingresar antes si, su equipo recibe gol en contra.

Si un jugador recibe doble tarjeta amarilla, el equipo del implicado deberá jugar por 2 minutos con un 1 jugador menos, después podrá entrar 1 jugador que no sea el expulsado.

Se mostrará tarjeta amarilla al jugador que no respete la distancia en los tiros libres (6 metros) y en los saques de banda, aunque el equipo con el balón a favor no lo solicite.

Tarjeta Roja

Cuando el Arbitro muestre la tarjeta roja por una jugada directamente, el equipo implicado deberá jugar por 5 minutos con un jugador menos, después podrá entrar 1 jugador que no sea el expulsado.

En la expulsión por doble amarilla y/o roja directa no se podrá ingresar otro jugador por gol en contra.

Regla No.16

DEPÓSITO

Los equipos tendrán hasta la 4ta Jornada para la liquidacion de su debido deposito, de no ser así; serán sancionados con puntos.

Si para la jornada 6 sexta no se ha liquidado, los equipos no podrán jugar sus debidos encuentros.



realsoccerrs7



Real Soccer Fut 7



realsoccerfut7

Privada del Carmen S/N Residencial Poniente cp 45138 Zapopan Jalisco



ADENDUM AL REGLAMENTO

Partidos perdidos por default: Para efectos de sanción existen dos tipos de default: El "Default Avisado" y el "Default Sorpresa". El Default Avisado es cuando el equipo avisa con al menos 5 días de anticipación que no asistirá a su encuentro, con lo cual se le avisa el otro equipo que no se presente a su partido. El Default Sorpresa es cuando el equipo no avisa (por lo menos 5 días antes) que no va a llegar o a completarse para el partido, con lo cual el equipo contrario se queda "plantado" en la cancha.

Por respeto a los demás equipos, el equipo que acumule la siguiente combinación de defaults quedará dado de baja del torneo:

2 defaults sorpresa, 3 defaults avisados, ó 1 def. sorpresa + 1 def. avisado

El marcador resultante de un partido ganado por default será de 4 – 0 a favor del equipo que si se presentó.

Permanencia en el campo:

Solo los 7 jugadores en turno y 1 entrenador de cada equipo podrán estar dentro del terreno de juego. **Los jugadores suplentes deberán de permanecer sentados en su banca a menos que estén esperando entrar, de lo contrario el árbitro podrá sancionar al jugador en caso de no cumplir con esta observación.**

Los entrenadores podrán permanecer en la contracancha pero nunca entrar sin autorización del árbitro.

Una vez que se termine el primer tiempo queda prohibido que entren a la cancha personas que no son del equipo.

QUEDA EXTRICTAMENTE PROHIBIDO, ENTRAR AL CAMPO EN ESTADO INCONVENIENTE, CON ALIMENTOS Y FUMAR.

ASI MISMO SE LES PIDE A LOS EQUIPOS NO DEJAR BASURA EN LAS BANCAS, EQUIPOS QUE HAGAN CASO OMISO, SERÁN SANCIONADOS.

JUGADOR QUE AGREDE A OTRO JUGADOR, ARBITRO O PERSONAL DEL STAFF, QUEDA VETADO DE LA LIGA Y DE LAS INSTALACIONES, A SU VEZ EQUIPO QUE ARME UNA CAMPAL Y/O PARTICIPE, QUEDA VETADO DE LA LIGA Y DE LAS INSTALACIONES.



realsoccerrs7



Real Soccer Fut 7



realsoccerfut7

Privada del Carmen S/N Residencial Poniente cp 45138 Zapopan Jalisco