

REGLAMENTO OFICIAL F7 LEAGUE



NO JUEGAS A SER PROFESIONAL,
LO VIVES COMO UNO.



@F7LEAGUEOFICIAL



ÍNDICE

Disposiciones de la Organización.....	3
Responsabilidades del Delegado.....	4
Obligaciones de Jugadores.....	5
Estructura base de los Torneos.....	6
Criterio de Clasificación.....	7
Indumentaria.....	8
Reglas de Juego.....	9
Shootout.....	11
Normas y Sanciones.....	12
Walk Over (W.O.).....	15
Salud y Seguridad.....	16
Disposiciones Finales.....	17





DISPOSICIONES GENERALES

F7 League es una competencia deportiva privada de fútbol 7, orientada a promover la práctica del deporte en un entorno competitivo, organizado, seguro y donde los usuarios puedan vivir una experiencia profesional.

El presente reglamento establece las normas obligatorias que rigen la competencia. La participación en la liga implica la aceptación total de este reglamento por parte de jugadores, delegados, staff y equipos.

La organización será la única autoridad encargada de la interpretación y aplicación de las normas. Cualquier situación no contemplada en el reglamento será resuelta por la organización bajo criterio de equidad, deporte y correcta competencia

AUTORIDAD Y ORGANIZACIÓN

La organización constituye la máxima autoridad de la liga y tendrá las siguientes facultades:

- Interpretar y aplicar el presente reglamento
- Resolver controversias deportivas o administrativas
 - Aplicar sanciones disciplinarias
- Determinar calendario, horarios y programación
- Suspender, reprogramar o finalizar partidos

Todas las decisiones adoptadas por la organización serán definitivas, obligatorias e inapelables.



@F7LEAGUEOFICIAL



DELEGADO Y RESPONSABILIDADES

Todos los equipos que participan en F7 League deberán contar con un delegado responsable, el cual actuará como único interlocutor entre su equipo y la organización. Este Delegado puede ser el Capitán o Director Técnico, pero deberá estar inscrito en la planilla oficial de la liga y deberá crearse un usuario en la página oficial. Es responsabilidad del Delegado:

- 1. Entregar Datos personales a la organización**
- 2. Asistir a la reunión previa al inicio del torneo a disputar**
- 3. Gestionar la inscripción de su equipo (Escudo, Nombre, etc.) y jugadores (Nombres, Rut, etc.) en la plataforma web oficial**
- 4. Mantener actualizada la información del plantel**
- 5. Velar por la conducta deportiva de su equipo**
- 6. Cumplir con las obligaciones administrativas, incluyendo pagos**
- 7. Estar informado de la programación de partidos**
- 8. Representar al equipo ante la organización**
- 9. Velar por el cumplimiento del reglamento**

Al término de cada encuentro, el Delegado deberá firmar la planilla oficial del partido.

IMPORTANTE

- **El delegado deberá revisar detalladamente la información registrada en la planilla, incluyendo resultados y estadísticas.**
- **El delegado deberá confirmar a los jugadores que asistieron al partido, mostrándole al planillero sus documentos de identidad.**
- **La comunicación de una sanción será mediante correo electrónico con el delegado de cada equipo. Las sanciones por 1 Fecha son inapelables, pero si superan las 2 Fechas de sanción, se podrá apelar en un plazo máximo de 48 horas.**
- **En caso de no estar al día con el pago, la organización puede realizar sanciones al equipo (Pérdida de puntos, Sanción por W.O., etc)**





OBLIGACIONES DE JUGADORES

Todo jugador deberá cumplir con el proceso de inscripción definido por la organización.

Requisitos:

1. Estar dentro de la nómina de jugadores enviadas por el capitán
(Debe estar en el excel y en la página web)
2. Entrega de datos personales verificados antes del inicio del partido
3. Aceptación del reglamento
4. La organización podrá solicitar identificación en cualquier momento.

Habilitación:

- Estar dentro de la nómina de jugadores enviadas por el delegado
- Un jugador se considerará habilitado únicamente cuando figure en la planilla oficial.
- **La participación de jugadores no habilitados será considerada falta grave.**
El equipo será sancionado y el jugador será suspendido.

Restricciones:

- Ningún jugador podrá estar inscrito en más de un equipo del mismo día de juego
- Se podrán inscribir un mínimo de 10 jugadores y un máximo de 18
- No se permitirá la incorporación de jugadores pasado la Fecha 3

Posteriormente a la Fecha 3 solo se aceptarán cambios:

- **Pagando el valor de \$15.000 por jugador**
- **Presentar un certificado médico 48 hrs antes del partido**
- **Presentar vuelo de avión 48 hrs antes del partido**

En caso de presentar documentos falsos o suplantar una identidad la organización lo tomará como una falta gravísima y sancionará tanto al jugador como al equipo..





ESTRUCTURA BASE DE LOS TORNEOS

La modalidad de los torneos será en relación a la cantidad de equipos que se inscriban, y esta información será entregada al delegados del equipo previamente antes del inicio del torneo. De todas formas, **los torneos siempre se desarrollarán en dos etapas:**

a) Fase Regular

La fase regular se jugará en un sistema todos contra todos, en una o más ruedas. Finalizada esta, los equipos mejor ubicados clasificarán a las copas correspondientes en formato de eliminación directa, o bien podrán quedar eliminados directamente si el formato de la fase regular así lo determina.

b) Fase Play-Off

Clasificación de los mejores equipos según la tabla general. En esta fase, los equipos disputarán rondas de eliminación directa. El equipo que resulte derrotado en cualquiera de estas instancias quedará eliminado, mientras que el ganador avanzará a la siguiente ronda hasta disputar la final.

Sistema de puntuación:

- **Victoria = 3 puntos**
- **Empate = 1 punto**
- **Derrota = 0 puntos**

Duración de partidos:

- **2 tiempos de 25 minutos**
(Total 50 minutos)

Criterio de desempate

1. Diferencia de goles
2. Mayor cantidad de goles a favor
3. Fair Play: Menos cantidad de Rojas y Amarillas
4. Resultado entre equipos involucrados
5. Sorteo organizado por la organización

IMPORTANTE:

- La organización podrá modificar el formato en función del número de equipos como se mencionó al principio de esta página.
- **La liga siempre va a asegurar a todos los equipos con 8 partidos como mínimo y 10 partidos como máximo, por lo que da igual que modalidad se juegue la cantidad de partidos asegurados siempre será la misma.**





CRITERIO DE CLASIFICACIÓN

El presente apartado tiene por finalidad regular los criterios de clasificación a los play-offs y las disposiciones aplicables a la fase eliminatoria, con el fin de garantizar el correcto desarrollo y definición del torneo.

CRITERIO DE CLASIFICACIÓN A PLAY - OFF

En caso de igualdad de puntos en la tabla general, la clasificación a los play-offs se determinará según los siguientes criterios, en el orden indicado:

- 1. Resultado entre los equipos involucrados (enfrentamiento directo).**
(Este criterio no se aplicará en caso de existir empate entre tres o más equipos).
- 2. Fair Play – menor cantidad de tarjetas amarillas.**
- 3. Fair Play – menor cantidad de tarjetas rojas.**

Otros criterios:

Cualquier situación no contemplada en los puntos anteriores será resuelta por la organización de F7 League, quien tendrá la facultad de tomar la decisión correspondiente.

PLAY-OFFS

Los play-offs se disputarán en formato de eliminación directa.

- En caso de empate durante los 50 minutos reglamentarios (divididos en dos tiempos de 25 minutos cada uno), se procederá directamente **a una tanda de penales.**
- La tanda consistirá en el mejor de **5 lanzamientos por equipo. Si el empate persiste, se continuará con lanzamientos uno a uno por equipo** hasta definir un ganador.
- Los penales deberán ser ejecutados **por jugadores diferentes (Solo pueden patear los que terminaron en cancha).** Solo una vez que todos los jugadores hayan ejecutado su lanzamiento, podrán repetirse los pateadores.





INDUMENTARIA DEPORTIVA

Todos los jugadores deberán presentarse con uniforme adecuado para la práctica del fútbol 7, cumpliendo las siguientes disposiciones:

1. Uniforme obligatorio:

- **Camisetas del mismo color** para todos los jugadores del equipo.
- El **arquero** deberá utilizar una **camiseta de color distinto**.
- Uso de **shorts deportivos**.
- **Uso de zapatillas de fútbol sin toperoles** (los zapatos de fútbol están prohibidos), salvo que la organización lo autorice por condiciones climáticas u otros factores.

2. Control de calzado:

- En caso de que, una vez iniciado el partido, se detecte que un jugador utiliza calzado no permitido sin autorización, el árbitro podrá detener el juego y exigir el cambio de calzado.
- Si el jugador no cuenta con el equipamiento adecuado, no podrá continuar participando en el encuentro.

3. Uso de prendas adicionales:

- Solo el arquero está autorizado para utilizar buzo.

4. Elementos de protección:

- Se recomienda el uso de canilleras, aunque no son obligatorias.
- La organización no se hace responsable por lesiones derivadas del no uso de estas.

5. Uniformes similares:

- Si ambos cuentan con indumentaria oficial, se realizará un sorteo con el árbitro para determinar qué equipo utilizará petos.
(Si ambos equipos tienen indumentaria completa, usará peto el equipo con menos camisetas iguales)
- Si solo uno de los equipos cuenta con indumentaria oficial, el otro equipo deberá utilizar petos.

6. Elementos médicos:

- En caso de requerir el uso de implementos por orden médica (por ejemplo, lentes), se deberá informar previamente a la organización.
- El jugador que utilice dichos elementos asume la responsabilidad de su uso.
- Elementos prohibidos:
- No se permite el uso de accesorios u objetos que puedan poner en riesgo la integridad física de los jugadores (joyas, elementos duros, etc.).





REGLAS DE JUEGO

1.Cantidad de jugadores:

Los equipos estarán conformados por 7 jugadores en cancha, pudiendo contar con un máximo de

11 jugadores en la banca (Un total de 18 jugadores en nómina).

2.Sustituciones:

Los cambios son ilimitados, pero deberán realizarse con previo aviso al árbitro.

3.Regla del arquero:

- El arquero no podrá tomar el balón con las manos si recibe un pase intencional con el pie por parte de un compañero.
- Máximo 6 segundos con el balón en las manos.

4.Tiros libres:

En los tiros libres, la barrera deberá ubicarse a una distancia mínima de 6 metros del balón.

5.Fuera de juego:

No se aplicará la regla del fuera de juego (off-side).

6.Reanudación del juego:

- Los saques laterales se ejecutan con las manos.
- Los tiros de esquina se ejecutan con el pie.

7.Barridas:

Las barridas que, a criterio del árbitro, representen un riesgo para la integridad del rival serán sancionadas como falta.

8.Validez del gol:

Se considerará gol cuando el balón cruza completamente la línea de meta dentro del arco.

9.Goles del arquero:

No serán válidos los goles anotados directamente por el arquero con la mano, salvo que exista contacto previo con otro jugador.





REGLAS DE JUEGO

10. Ubicación del público:

El público deberá ubicarse fuera de la cancha, no estando permitido en los costados del campo.

11. Conducta en el recinto:

Está prohibido fumar o consumir alcohol dentro del recinto deportivo.

12. Validez de goles según reanudación:

Se podrán convertir goles desde cualquier punto del campo, excepto directamente desde un saque lateral, salvo que exista un desvío.

13. Ejecución de penales:

En los lanzamientos penales, el ejecutante podrá tomar solo un paso o hasta un metro de carrera.

14. Sanciones disciplinarias:

La tarjeta roja implica suspensión, cuya duración será determinada por el tribunal disciplinario.

Si el árbitro decide finalizar un partido por conducta antideportiva, este no será reprogramado.

15. Elegibilidad de jugadores:

La liga es de carácter abierto ("todo competidor"); sin embargo, no podrán participar futbolistas profesionales ni exfutbolistas con menos de 3 años de retiro.

16. Shootout:

Desde la séptima falta cometida por un equipo en cada tiempo de juego, toda falta posterior otorgará un Shootout al equipo adversario, conforme a las normas de ejecución establecidas por la liga (página 11).

Otras Disposiciones:

- La banca deberá estar ubicada en los costados o en el arco de su arquero. No podrán ubicarse detrás del arquero rival.
- Si un jugador no habilitado participa en un partido, su equipo perderá automáticamente por **6-0 (Regla W.O.)**, y el jugador será expulsado de la liga.
- Si el árbitro considera que no existen garantías de seguridad, podrá **dar por finalizado el encuentro de manera inmediata**.
- La organización se reserva el derecho de **no otorgar premios a equipos que incurran en conductas graves**, especialmente en instancias decisivas.





SHOOTOUT

Con el objetivo de fomentar el juego limpio y sancionar la reiteración de infracciones, se establece la regla de Shootout por faltas acumuladas, la cual se aplicará de la siguiente manera:

1. Faltas acumuladas por tiempo:

- Cada equipo tendrá un **límite de 7 faltas acumuladas por cada tiempo de juego**. El conteo será independiente para cada período y se reiniciará al comienzo del segundo tiempo.

2. Faltas acumuladas por tiempo:

El Shootout consistirá en una situación de uno contra uno entre el jugador ejecutante y el portero rival.

- El balón será ubicado en el punto central de la cancha.
- El ejecutante podrá avanzar con el balón hacia la portería una vez autorizada la ejecución por el árbitro y tendrá 10 segundos para definir.
- El portero podrá abandonar su línea de gol únicamente una vez iniciado el Shootout.
- El jugador dispondrá de una única oportunidad para finalizar la jugada.
- Si el balón rebota en el portero, poste o travesaño y permanece en juego, la acción se considerará finalizada y no podrá existir un segundo remate. Se reinicia el juego con saque de fondo.

4. Faltas que no serán consideradas para el conteo de Shootout:

No se contabilizarán como faltas acumuladas para efectos del Shootout las siguientes infracciones:

- Manos involuntarias, siempre que no impidan una ocasión manifiesta de gol ni eviten una jugada prometedora tocando la pelota con las manos.
- Todas las faltas sancionadas con tiro libre indirecto. Como por ejemplo:
 - Juego peligroso sin contacto físico, como intentar una chilena cerca de un adversario poniendo en riesgo su integridad.
 - Cesión deliberada al portero, cuando un jugador pasa intencionalmente el balón con el pie a su arquero y este lo toma con las manos.
 - Entre otras faltas indirectas, según criterio arbitral.

Toda situación no contemplada en este reglamento será resuelta por la organización junto al cuerpo arbitral, cuya decisión será definitiva.





NORMAS Y SANCIONES

El presente apartado establece las normas disciplinarias y sanciones aplicables a jugadores, equipos, cuerpo técnico e hinchada, con el objetivo de garantizar el respeto, la seguridad y el correcto desarrollo del torneo.

1.SANCIONES GENERALES

- La comunicación de sanciones será realizada por la organización mediante **correo electrónico al delegado de cada equipo**.
- Las sanciones de **1 fecha no serán apelables**. Las sanciones de **2 o más fechas** podrán apelarse en un plazo máximo de **48 horas** desde su notificación.
- En caso de **incumplimiento de pagos**, la organización podrá:
 - No considerar estadísticas del equipo.
 - **Descalificar al equipo sin derecho a reembolso**.
- Una vez iniciado el torneo no habrá derecho a reembolso.
- Cada equipo podrá inscribir un máximo de 18 jugadores para el torneo en el que van a participar.

2.SANCIONES POR TARJETAS

- Los jugadores que acumulen **3 tarjetas amarillas** durante la fase de grupos serán sancionados con 1 fecha de suspensión.
- Las tarjetas acumuladas en fase de grupos se mantienen en la **fase eliminatoria**.
- Una **doble tarjeta amarilla** o una **tarjeta roja directa** en un partido implicará la suspensión automática del jugador para el siguiente encuentro.
- Ambas tarjetas estarán sujetas a un sistema de sanciones por niveles.
La organización determinará la cantidad de fechas de suspensión del jugador, según la sanción aplicada en conjunto con el árbitro.





NORMAS Y SANCIONES

3. STAFF Y ÁRBITROS

- El staff y los árbitros serán considerados testigos válidos (de fe). Sus informes serán utilizados por la organización para determinar sanciones.
- **Si la hinchada de un equipo incurre en conductas inapropiadas**, la organización podrá sancionar tanto al equipo como a su fanaticada, incluyendo suspensiones.
- **El árbitro podrá apoyarse en el staff y en el planillero de turno** para evaluar cualquier falta, comportamiento o situación que se presente durante el partido si así lo desea.

4. FALTAS GRAVES Y EXPULSIONES

La organización y el árbitro de turno podrán sancionar o expulsar a jugadores y/o equipos en los siguientes casos respecto a su nivel de gravedad:

- **Nivel 1 (Leve):** Conductas indebidas sin impacto directo grave.
 - *Sanción: Advertencia verbal o tarjeta amarilla.*
- **Nivel 2 (Moderado):** Conductas antideportivas con posible escalamiento.
 - *Sanción: Tarjeta amarilla. En caso de reincidencia, suspensión de 1 fecha.*
- **Nivel 3 (Grave):** Infracciones que afectan el desarrollo del partido o la integridad.
 - *Sanción: Tarjeta roja + suspensión de 1 a 2 fechas.*
- **Nivel 4 (Muy grave):** Conductas que comprometen seriamente la seguridad o el reglamento.
 - *Sanción: Tarjeta roja directa + suspensión de 3 a 5 fechas o posible expulsión del torneo, según evaluación de la organización.*
- **Nivel 5 (Extrema):** Situaciones críticas que atentan contra la integridad física o el desarrollo del torneo.
 - *Sanción: Expulsión inmediata del torneo del jugador o equipo + posibles sanciones adicionales (prohibición de futuras ediciones).*





NORMAS Y SANCIONES

4.1. LISTADO DE EJEMPLOS DE FALTAS GRAVES

- Agresiones verbales a rivales, árbitros o staff — **Nivel 3**
(*Roja + 1 a 2 fechas*)
- Agresiones físicas a rivales, árbitros o staff — **Nivel 5**
(*Rojas + 3 A 8 fechas o Expulsión del torneo*)
- Provocaciones que generen conflictos o peleas — **Nivel 2**
(*Amarilla / 1 fecha en caso de reincidencia*)
- Participación en peleas colectivas (“batallas campales”) — **Nivel 5**
(*Expulsión del torneo*)
- Daños al recinto deportivo — **Nivel 5**
(*Expulsión del torneo*)
- Inclusión de jugadores no inscritos o sancionados — **Nivel 4**
(*Roja administrativa + 3 a 5 fechas / sanción al equipo*)
- Conducta reiterada inapropiada de jugadores, cuerpo técnico o hinchada — **Nivel 3**
(*Roja + 1 a 2 fechas*)
- Incumplimiento general de normas de conducta — **Nivel 2**
(*Amarilla*)
- Negarse a abandonar el recinto tras indicación del árbitro — **Nivel 4**
(*Roja + 3 a 5 fechas*)
- Uso de elementos no autorizados (Bengalas, pirotecnia, etc.) — **Nivel 4**
(*Roja + 3 a 5 fechas / sanción al equipo*)
- Consumo de alcohol o tabaco dentro del recinto deportivo — **Nivel 2**
(*Amarilla / posible suspensión*).
- Amenazas (no físicas) a jugadores, árbitros o staff — **Nivel 4**
(*Roja + 3 a 5 fechas*)
- Simulación o engaños reiterados — **Nivel 2**
(*Amarilla*)
- Interrupción intencional del juego (invasión, lanzamiento de objetos) — **Nivel 4**
(*Roja + 3 a 5 fechas*)





WALK OVER (W.O.)

Se considerará W.O. (Walkover) la inasistencia o imposibilidad de un equipo para disputar un encuentro bajo las condiciones mínimas establecidas. Las situaciones se resolverán de la siguiente manera:

1. Inasistencia de un equipo:

- Un equipo deberá presentarse con al menos **4 jugadores dentro de los 10 minutos posteriores a la hora pactada.**
- **En caso de no cumplir** con este requisito, **perderá el partido por 6-0**, otorgándole los 3 puntos al rival. No se asignan goles a los jugadores.

2. Inasistencia de ambos equipos:

Si ninguno de los equipos se presenta sin previo aviso, el partido se registrará con un marcador de **0-0**, sin asignación de puntos.

3. Equipo con menos de 4 jugadores durante el partido:

Si un equipo queda con menos de 4 jugadores en cancha, el árbitro suspenderá el encuentro y el rival será declarado ganador por 6-0, salvo que el marcador existente sea superior. No se asignan goles individuales.

Si la diferencia en el marcador es igual o superior a 6 goles, se mantendrá el resultado y estadísticas obtenidas en cancha.

4. Ambos equipos con menos de 4 jugadores:

En este caso, la organización evaluará la situación y tomará una decisión en base a antecedentes, informe arbitral, staff y testigos.

5. Validez del W.O.:

Todo partido definido por W.O. será considerado como partido jugado para efectos estadísticos y de competencia.

6. Expulsión de un equipo del torneo:

En caso de expulsión de un equipo por motivos como **falta de pago, violencia u otras faltas graves**, se aplicarán las siguientes medidas:

- Los partidos restantes se darán por perdidos con un marcador de **6-0**.
- No se asignarán goles, MVPs ni tarjetas (amarillas o rojas).
- Los partidos disputados previamente a la expulsión **mantendrán sus resultados y estadísticas.**





SALUD Y SEGURIDAD

Con el fin de resguardar la integridad física de los participantes durante el desarrollo del torneo, se establecen las siguientes disposiciones:

- Existirá un kinesiólogo disponible en cada fecha del torneo.
- Se contará con hielo, camilla y un kit de emergencia básico en el recinto.
- La organización no se hace responsable por lesiones sufridas durante la competencia.
 - En caso de requerir traslado a un centro de salud, este deberá realizarse por medios particulares.
- Ante cualquier accidente o conflicto, la organización no se hace responsable por los daños ocasionados.

RESPONSABILIDAD PERSONAL

Cada participante deberá asumir el cuidado de sus pertenencias y actuar con responsabilidad dentro del recinto:

- La liga no cuenta con personal de seguridad privada ni presencia policial permanente.
- Cada jugador es responsable del cuidado de sus pertenencias (mochilas, accesorios, objetos de valor, etc.).
- El recinto no dispone de lockers, por lo que se recomienda mantener siempre sus pertenencias bajo supervisión.
 - La organización no se hace responsable por pérdidas, robos o daños de objetos personales.
- El recinto cuenta con estacionamiento con cuidadores; sin embargo, el resguardo de los vehículos y sus contenidos es responsabilidad de cada usuario.





DISPOSICIONES FINALES

Las siguientes disposiciones complementan el reglamento y establecen condiciones generales aplicables a todos los participantes del torneo:

DERECHOS DE IMAGEN

La participación en la competencia implica la aceptación de las siguientes condiciones:

- Todos los jugadores aceptan la utilización de su imagen, nombre y estadísticas.
- Este uso podrá realizarse con fines promocionales y comerciales relacionados con la competencia.

CASOS EXCEPCIONALES

Ante situaciones externas que puedan afectar el normal desarrollo del torneo, se aplicarán las siguientes medidas:

- En caso de eventos externos (condiciones climáticas, emergencias sanitarias, cierre del recinto u otros), la organización reprogramará las fechas correspondientes.
- No habrá devoluciones de dinero; únicamente se considerará la reprogramación de partidos o el aplazamiento del torneo.
- La organización se reserva el derecho de modificar horarios, formato, premios o recintos, según lo estime necesario.

CONSIDERACIONES FINALES

Se establecen las siguientes medidas para asegurar la continuidad y el correcto cierre de la competencia:

- Si el recinto deportivo enfrenta problemas legales que afecten el desarrollo de la competencia, F7 League adoptará las medidas necesarias para dar continuidad al campeonato en otro lugar que considere adecuado.
- Los partidos que finalicen debido a conflictos no otorgarán derecho a premios en la ceremonia final.
- En caso de expulsión de equipos o jugadores por las situaciones mencionadas, no habrá devolución de dinero. Asimismo, la liga podrá compartir los datos con otras organizaciones para prevenir inconvenientes.

La F7 League establece un estándar competitivo donde la organización, el respeto y el compromiso son pilares fundamentales. Participar implica no solo competir, sino representar los valores de la liga en todo momento.



@F7LEAGUEOFICIAL