Reglamento F7 Cup Internacional

1. Reglas generales

- El torneo se jugará de acuerdo con las reglas de la FIFA, salvo los detalles aquí expresados.
- La organización puede modificar cualquier punto del reglamento, avisando previamente a los delegados de los equipos.

2. Programa de partidos

- Cada equipo deberá presentarse en el predio una hora antes de cada partido para control de DNI, planilla y chequeo de indumentaria.
- El partido comenzará en el horario fijado en el fixture.

3. Asistencia

- La no presentación a dos partidos consecutivos, sin causa justificada, implicará la eliminación automática del torneo.

4. Formato de juego

- Cada partido lo disputan 7 (siete) jugadores por equipo.
- Puede comenzar si cada equipo cuenta con 5 (cinco) jugadores en cancha.
- El encuentro se da por finalizado si un equipo queda con 5 jugadores por sanciones o lesiones y no puede reingresar.
- Se juegan 2 (dos) tiempos de 20 (veinte) minutos, con descanso de 5 minutos.
- Tiempo muerto: Cada equipo puede solicitar 1 (un) minuto de tiempo muerto por cada tiempo, únicamente cuando tenga la posesión del balón.
- Tolerancia: 10 minutos; pasado ese tiempo, el equipo presente podrá reclamar los puntos y ganar 3-0.

5. Formato de competición

Criterio de clasificación – Fase de Grupos
- Victoria: 3 puntos
- Empate: 1 punto (el partido queda empatado, sin definición por shootout).
- Derrota: 0 puntos

Criterios de desempate:
1. Resultado del partido entre los equipos empatados.
2. Diferencia de goles en los partidos entre los equipos empatados.
3. Diferencia de goles general.

4. Goles a favor.
5. Goles en contra.
6. Sorteo.

6. Definición en Play-off y Finales

- En caso de empate, el partido se define por shootout:
  - 3 ejecuciones por equipo.
  - Todos los jugadores habilitados pueden patear, excepto los jugadores expulsados.

7. Uniforme y equipamiento

- Jugadores uniformados con camisetas numeradas, pantalón corto y medias largas.
- El arquero debe usar camiseta diferente y puede vestir pantalón largo.
- Canilleras obligatorias. Entrar sin medias implica tarjeta amarilla y 2 minutos en el banco.
- Prohibido usar botines con tapones de fútbol 11.
- El capitán debe portar cinta o brazalete durante todo el partido.

8. Saques y reanudaciones

Saque de meta (arco)
- Lo realiza el arquero con la mano en 5 segundos.
- Rivales a 4 m del área.
- No se puede jugar de cabeza al portero para devolución inmediata.
- El balón puede pasar la mitad de cancha, pero no ingresar al área rival; de hacerlo, se concede tiro libre directo en la puerta del área.
- Excepción: si el arquero toma el balón en juego puede volearlo a cualquier sector.

Tiro de esquina (corner)
- Se ejecuta con el pie.
- El ejecutante tiene 5 segundos para sacar.
- Rivales a 5 m del área.

SAQUE LATERAL

- Puede hacerse con pie o mano.
- Debe ejecutarse en un máximo de 5 segundos desde que el árbitro autoriza el reinicio.
- Si se hace con el pie, el balón debe estar sobre la línea lateral o detrás de ella y no puede lanzarse por aire, Puede ingresar al área.

9. Piso

- El piso es válido en todas sus formas siempre que no haya infracción imprudente, temeraria o de juego brusco.

10. Acumulación de faltas

- Toda falta con tiro libre directo cuenta como falta acumulativa.
- Al llegar a la 5.ª falta, el árbitro avisa.
- De la 6.ª a la 10.ª falta: tiro shootout (5 segundos para ejecutar).
- A partir de la 11.ª falta: tiro penal.
- Las faltas acumuladas se reinician al finalizar el primer tiempo.

11. Tiro shootout

- Desde 16 m, 5 segundos para definir.
- Todos los jugadores, salvo ejecutante y arquero, deben permanecer detrás de la mitad de la cancha.
- Si el disparo se ejecuta a tiempo y el balón entra después, el gol es válido.

12. Tiro penal

- Se ejecuta desde el punto penal.
- Jugadores (excepto ejecutante y arquero rival) deben estar a 3 m detrás del punto.

13. Cambios

- Cambios libres e ilimitados, por la mitad de la cancha.
- El suplente espera a que el compañero salga para ingresar.
- Incumplir implica tarjeta amarilla y 2 minutos en el banco.

14. Sanciones

- Tarjeta amarilla: el jugador sale 2 minutos; entra un suplente.
- Doble amarilla: no reingresa; el equipo queda con uno menos 5 minutos o hasta que el rival convierta.
- Roja directa: expulsión definitiva y el equipo juega con uno menos todo el partido.
- Expulsado por doble amarilla puede jugar el siguiente partido; expulsado por roja directa cumple una fecha de sanción (según revisión de la organización).
- Agresiones a árbitros, organizadores o personal se sancionan con expulsión del torneo sin derecho a reclamo económico.

15. Quiénes pueden jugar

- Jugadores/as mayores de 18 años.
- Menores de 18 años pueden participar con autorización escrita de padres o tutor legal.
- Solo pueden jugar quienes figuren en la lista de buena fe, con nombre, apellido, fecha de nacimiento y DNI.

16. Equipos

- Lista de buena fe: máximo 21 jugadores y 5 integrantes de cuerpo técnico.
- Todos los integrantes de la lista pueden ingresar al campo de juego, respetando las reglas de sustitución y el límite de jugadores en cancha.

17. Seguro de vida

- Cada equipo debe presentar un seguro de vida para poder participar.
- Los equipos son responsables de la cobertura médica y accidentes de sus jugadores.
- La organización y el predio no se hacen cargo de lesiones ni de gastos derivados.