REGLAS DE JUEGO TORNEO REGIONAL “DE SELECCIÓN” 2026 REGLAS GENERALES:

- El torneo se jugará de acuerdo con el reglamento oficial de la Confederación Americana de Fútbol 7 (CAF7), a la que estamos afiliados desde hace 10 años, salvo los detalles aquí expresados.
- Cada equipo deberá presentarse en el predio una hora antes de cada partido para controlar identificaciones de cada integrante, planilla y chequeo de indumentaria
.- El partido comenzará en el horario fijado en el fixture
.- Categoría libre. 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
.- Lista de buena fe: máximo 21 jugadores y 5 integrantes de cuerpo técnico. Una vez cargados deberán tener OBLIGATORIAMENTE foto cargada en el sistema.
- La organización se reserva el derecho de modificar cualquier punto del reglamento, avisando previamente a los delegados de los equipos, en pos de favorecer al normal desarrollo de la competencia. A su vez cabe aclarar que los equipos son responsables de accidentes de sus jugadores.
- la cobertura médica y La organización y el predio no se hacen cargo de lesiones ni de gastos derivados.

1. TERRENO DE JUEGO

- Zona de sustituciones: La zona de sustitución estará junto a la línea de Banda, al centro del campo y se marcará con dos líneas en cada extremo y se extenderá 7 metros
.- Zona de castigos: Las zonas de castigos estarán en la línea de Banda cuya función será la ubicación de los jugadores o sustitutos amonestados. La zona de castigo de un equipo estará ubicada en la parte del terreno de juego que defienda dicho equipo, cambiándose en el segundo periodo del partido Los Jugadores y sustitutos amonestados deberán permanecer en la zona de castigo sentados, ya sea en un banco o sillas.
- Sistema de cambios (Zona Libre): Las sustituciones pueden realizarse con el balón en juego (sin detener el partido), siempre que se respeten estas normas:
  • Procedimiento: El jugador que ingresa debe entregar una pechera en la mano al jugador que sale. El intercambio debe ser efectivo en el momento en que el jugador saliente abandona el campo.
• Zona de Cambio: Se realizará obligatoriamente a la altura de la mitad de cancha, en el área delimitada.Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el arquero, siempre y cuando se coloque una remera que los distinga de los compañeros, del equipo contrario y de los árbitros; esta sustitución es la ÚNICA que debe realizarse cuando el balón no esté en juego y esté en posesión del equipo que la realiza informándole a los árbitros, quienes detendrán el juego y esperarán a que el arquero esté posicionado en su portería.

2. EL BALÓN:

En caso de que un segundo balón entre en el terreno de juego estando el balón en juego, los árbitros deberán interrumpir el partido únicamente si el segundo balón interfiera en el juego.

3. PARTIDOS: El partido se desarrollará en dos mitades iguales de 22 minutos de juego corrido, con 3 minutos de entretiempo.Se detendrá el cronómetro cuando el árbitro considere que un jugador debe recibir atención médica, pero siempre tras la señal de los

árbitros y también se detendrá el cronómetro en los tiempos muertos solicitados. El jugador que es atendido por el médico no necesariamente debe salir del campo de juego y ser reemplazado.
- El mínimo de jugadores en el campo de juego es de 5 (cinco) jugadores en cancha. El encuentro se da por finalizado con un 3-0 para el equipo contrario si un equipo queda con 4 jugadores por sanciones o lesiones y no puede reingresar
.- Tiempo muerto: Los equipos tendrán derecho, a través de sus cuerpos técnicos, a solicitar un minuto de tiempo muerto en cada uno de los períodos, únicamente cuando tengan la posesión del balón. El tiempo de juego se detiene en cada tiempo muerto.
● ● ● ● - Durante el tiempo muerto, los jugadores deberán permanecer en el interior del área de meta que defienden. Podrá ingresar el técnico para dar instrucciones y dos miembros del cuerpo técnico para dar hidratación. La sustitución de jugadores se podrá efectuar al conceder el tiempo muerto y durante el mismo (siempre cumpliendo con el procedimiento de sustitución). Durante el tiempo muerto, los sustitutos deberán permanecer en el exterior del terreno de juego. Si un equipo no solicitara en el primer período el tiempo muerto, no se acumula para el segundo período. Es decir, contará con un único tiempo muerto en el segundo periodo.
-Tolerancia: 10 minutos; pasado ese tiempo, el equipo presente podrá reclamar los puntos y ganar

3 4. INICIO Y REANUDACIÓN DE JUEGO

:-. En toda situación de balón detenido (laterales, tiros de esquina, tiros libres o saques de meta), el equipo tiene un máximo de 5 segundos para ejecutar la acción.
• Sanción: Si se excede el tiempo, la posesión pasará al equipo contrario para que reanude desde la misma situación. (lateral vs lateral, tiro libre vs tiro libre, saque de meta vs córner, córner vs saque de meta)
- No se puede jugar de cabeza al portero para devolución inmediata. Cuando el arquero tenga el balón en sus manos durante el juego también se contabilizarán los 5 segundos.

❖ Saque inicial

Procedimiento:
•Todos los jugadores, excepto el que ejecute el saque, deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego.
• Los adversarios del equipo que efectúe el saque deberán encontrarse como mínimo a 2 metros del balón hasta que éste entre en juego.
• El balón se colocará en el punto central.
• El balón estará en juego en el momento en que se golpee con el pie y se desplace con claridad.
• Será posible marcar un gol directo al equipo adversario con un saque de centro. Si el balón entrara directamente en la propia meta del lanzador, se concederá un saque de esquina al adversario.

❖ Saque de Meta (Arqueros)
El saque de meta deberá ser ejecutado exclusivamente con la mano por el arquero. Al realizarlo, el balón no podrá ingresar directamente al área rival sin haber sido tocado previamente por otro jugador (ya sea compañero o adversario).

• Infracción: Si el balón ingresa y es disputado dentro del área rival sin toque previo, se sancionará con un Tiro Libre Indirecto a favor del equipo defensor (a ejecutarse desde la línea del área).
• Excepción: Si el balón ingresa al área pero es retenido por el arquero rival sin que se produzca una disputa, el juego continuará normalmente por ley de ventaja. Si el balón entrara directamente en la portería del equipo del guardameta que ejecutó el saque, se concederá saque de esquina al adversario. Si el balón entrara directamente en la portería del equipo defensor, se concederá saque de meta a ese mismo equipo.
El balón estará en juego en el momento en que se haya lanzado o soltado y se desplace con claridad.
El saque deberá realizarse en un tiempo máximo de cinco segundos
Los adversarios deberán permanecer fuera del área hasta que el balón esté en juego.Si el balón está en juego y el guardameta agarra el balón por segunda vez dentro de su área penal antes de que este haya tocado a otro jugador o si el saque de meta no se efectúa en los cinco segundos: Se concederá un saque de esquina al equipo adversario

Si el guardameta efectúa el saque de meta con el pie: Se concederá un saque de esquina al equipo adversario. Durante el juego el arquero no puede pegarle al balón de volea. A contracara, sí está permitido que baje el balón y ejecute desde el suelo siempre que no ingrese al área rival.

❖ Tiro libre

Hasta que el balón esté en juego, todos los adversarios deberán permanecer como mínimo a 6 metros del balón.
• Cuando dos o más jugadores del equipo defensor formen una barrera, los jugadores del equipo atacante deberán guardar al menos 1 metro de distancia con respecto a la barrera hasta que el balón esté en juego.
❖ El balón no estará en juego si toca en un miembro del equipo arbitral, permanece dentro del terreno de juego y, además:
➢ ➢ ➢ un equipo inicia un ataque directo,
el balón entra directamente en la portería,
el equipo en posesión del balón cambia.

En estos tres casos, en los que la pelota toca en uno de los árbitros, el juego se reanudará con un balón a tierra a favor del equipo que tocó por última vez con claridad el balón.

Saque lateral (de banda)
En el momento del saque de banda, el lanzador deberá:
• efectuar el saque en los cinco segundos permitidos
• lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza desde el lugar en que salió del terreno de juego.
• Si luego del inicio de la cuenta de los cinco segundos para realizar el saque un jugador se arrepiente de realizar el saque de banda y deje el balón a un compañero para que efectúe el saque; no se detendrá ni reanudará la cuenta de los cinco segundos.
• El balón puede ingresar al área.

❖ Saque de esquina

El lanzador deberá ejecutar el saque de esquina con el pie y el balón deberá estar posado en la esquina entre la linea de meta y la línea de banda
• El ejecutor tendrá cinco (5) segundos para realizar el saque.
• Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 2 metros.
• Si el saque de esquina no se efectúa en los cinco segundos, se concederá un saque de meta al equipo contrario.
• Si luego del inicio de la cuenta de los cinco segundos para realizar el saque un jugador se arrepiente de lanzar un saque de esquina y deje el balón a un compañero para que efectúe el saque; no se detendrá ni reiniciará la cuenta de los cinco segundos
• Para cualquier otra infracción de esta regla, se concederá un saque de meta al equipo contrario

5. RESULTADO DE UN PARTIDO Y DEFINICIONES:
El equipo que haya marcado el mayor número de goles será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o ninguno, el partido se definirá por Shoot Out:
● En caso de empate durante la Fase de Grupos, se ejecutará 1 (un) Shotout para definir un ganador.
• Ejecución: El jugador dispone de 5 segundos cronometrados por el árbitro. Cualquier acción posterior al tiempo cumplido queda invalidada (se cuenta el tiempo de ejecución, no la trayectoria del balón).
• Sustituciones: Es el único caso donde se permite el cambio de arquero.
• Infracción del Arquero: Si el arquero toca el balón fuera del área, el ShotOut se repite. En caso de reincidencia, recibirá tarjeta amarilla y deberá ser reemplazado
. ● En caso de empate en instancias eliminatorias, se realizará una tanda de tres (3) ShotOuts por equipo. Si persiste la igualdad, se ejecutará un (1) ShotOut adicional por equipo hasta que haya un ganador (muerte súbita), siguiendo las mismas reglas de ejecución del punto anterior.

Criterio de clasificación
•Victoria: 3 puntos– Fase de Grupos:
•Empate: 1 punto para cada equipo más instancia de Shootout (el equipo ganador suma un punto extra). En fase de grupos será un shootout por equipo, en caso de igualdad se mantiene la dinámica de muerte súbita hasta que haya ganador.
•Derrota: 0 puntos

Criterios de desempate:
1. Puntos obtenidos
2. Resultado entre sí entre los equipos empatados.
3. Diferencia de goles
4. Goles a favor.
5. Goles en contra.
6. Fair Play
7. Sorteo.

6. SHOOT OUT - Se concederá la ejecución de un Shoot Out contra el equipo que acumule seis (6) o más faltas acumulables con tiro libre directo en cada periodo de juego y mientras

el balón está en juego. A partir de la sexta falta del equipo (la 7ma, 8va y 9na) seguirán siendo Shoot Out.. Mientras que a partir de la 10ma y siguientes se concederá tiro penal.

La contabilización de faltas se reinicia en el entretiempo.
El balón deberá colocarse a siete 5 m de la línea central.
El ejecutor del Shoot Out: Deberá ser debidamente identificado.Los demás jugadores, excepto el ejecutor del tiro y el guardameta defensor, deberán estar en el terreno de juego, por detrás de la línea central y NO podrán formar parte de la jugada.
Si el jugador dentro de sus cinco (5) no anota un gol. Se concederá saque de meta. Si anotase un gol se reanuda con saque de salida.

En definición:Solo pueden lanzarlo los jugadores que terminaron en cancha al finalizar el juego.
• Solo podrá ser sustituido el Guardameta previamente a la definición.
• El balón estará en juego al momento que el árbitro da la señal con el silbato y el jugador tendrá 5 segundos para marcar gol o ejecutar. Cualquier acción posterior a los 5 segundos, y al pitido del árbitro, no será válida.

❖ El guardameta defensor:- Deberá permanecer con un pie sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta sonar la señal del pitido del árbitro. El mismo NO podrá salir del área para defender. En caso de cometer dicha infracción el shoot out se repetirá y si vuelve a cometer la infracción será amonestado (y por ende reemplazado)
.Si en definición por Shootout comete una falta sancionable será amonestado o expulsado según la gravedad de la infracción y deberá ser reemplazado por otro jugador que haya terminado en campo.
Si durante el tiempo regular de un partido comete una infracción dentro del área será sancionado con tiro penal.
Si un equipo finaliza el partido con menos de siete jugadores en campo, el equipo rival deberá igualar la cantidad de jugadores disponibles para ejecutar. Es decir, por ejemplo, si un equipo finaliza con seis jugadores dentro del campo, para la definición el equipo rival deberá elegir qué jugador no será parte de la tanda de shoot outs.

7. FALTAS Y CONDUCTAS INCORRECTAS
Las faltas que NO se contabilizan son las personales y las indirectas. Todas las faltas directas suman a la contabilización de faltas de cada equipo y se “limpian” al finalizar el primer tiempo..
No están permitidas las Barridas para disputar el balón con un adversario
Se reanudará con Saque de Esquina si un guardameta controla el balón con las manos en su área de meta durante más de cinco segundos.

● Sanciones Disciplinarias (Temporales)
• Tarjeta Amarilla: El jugador amonestado deberá abandonar el campo de juego por un periodo de dos (2) minutos. Un suplente podrá ingresar de manera inmediata en su lugar por la zona de cambios, manteniendo el equipo la totalidad de sus integrantes en canc ha. • - Tarjeta Roja: El jugador expulsado deberá abandonar el campo definitivamente y no podrá regresar ni permanecer en el banco. El equipo infractor deberá jugar con un integrante menos durante cinco (5) minutos cronometrados. Bajo ninguna circunstancia podrá ingresar

un reemplazo hasta que se cumpla el tiempo de penalización, independientemente de si el equipo recibe goles en ese lapso. Si un jugador es sancionado y antes de cumplir la penalización llega el entretiempo el jugador debe cumplir el tiempo restante en el segundo tiempo. Si no cumple el tiempo de penalización y el partido finaliza no podrá ejecutar shootouts. Si es sancionado podrá ingresar nuevamente.durante los shootouts

El tiempo de penalización que se cuenta es el neto de juego (no cuenta demoras propias del juego o si algún jugador requiere asistencia médica o cualquier otro evento que afecte al normal desarrollo del juego)