



FUNDACIÓ VALLDOR7
REGLAS DE JUEGO DEL FÚTBOL 7

(*) Toda referencia al género masculino en las Reglas de Juego por lo que respecta a árbitros, árbitros asistentes, mesas, jugadores u oficiales equivaldrá (para simplificar lectura), tanto a hombres como a mujeres.

FUNDACIÓ VALLDOR7
REGLAS DE JUEGO DEL FÚTBOL 7

Í N D I C E

REGLA I EL TERRENO DE JUEGO

REGLA II EL BALÓN

REGLA III NÚMERO DE JUGADORES

REGLA IV EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

REGLA V ÁRBITRO

REGLA VI ÁRBITROS ASISTENTES Y AUXILIAR DE MESA

REGLA VII LA DURACIÓN DEL PARTIDO

REGLA VIII EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

REGLA IX EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

REGLA X EL GOL MARCADO

REGLA XI EL FUERA DE JUEGO

REGLA XII FALTAS E INCORRECCIONES

REGLA XIII EL TIRO LIBRE

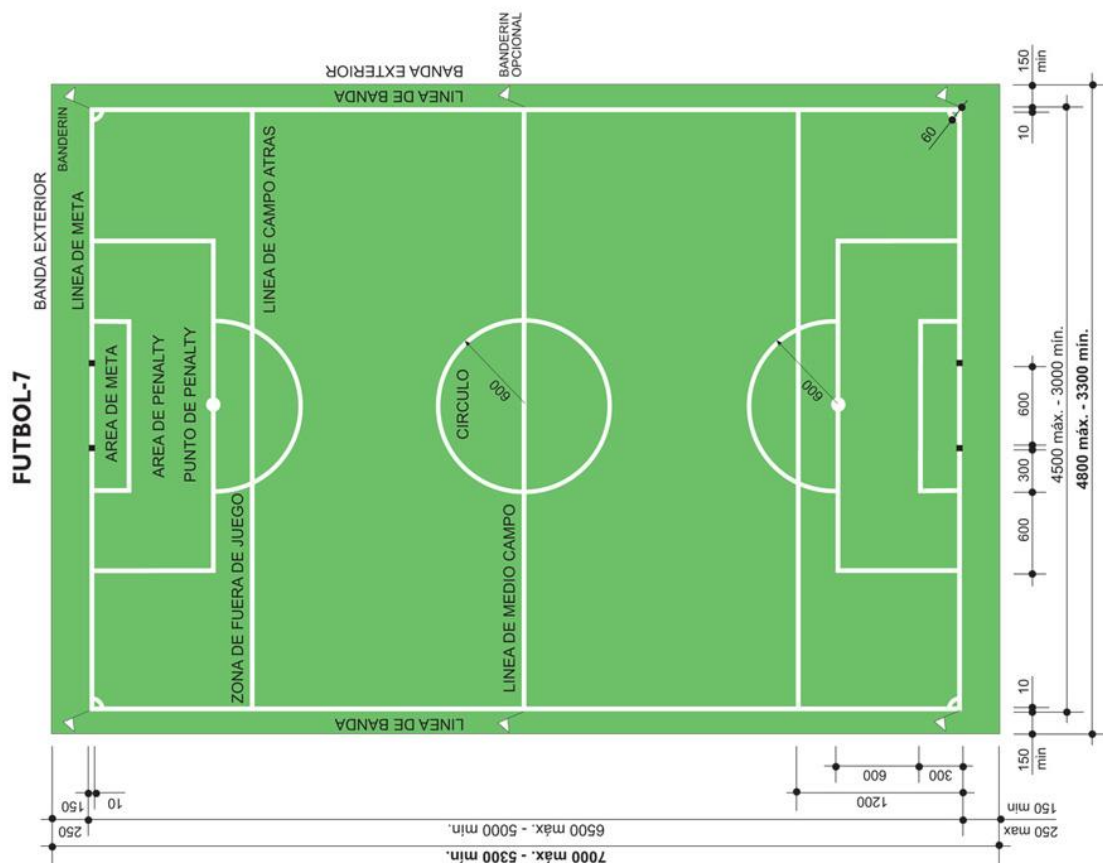
REGLA XIV DEL PENALTY Y SU LANZAMIENTO

REGLA XV EL SAQUE DE BANDA

REGLA XVI EL SAQUE DE META

REGLA XVII EL SAQUE DE ESQUINA

ANEXO | REGLAMENTO INTERNO



REGLA I EL TERRENO DE JUEGO.

El terreno de juego y sus características se determinan con arreglo al plano de la página anterior, siendo su forma rectangular.

- 1. SUPERFICIE DE JUEGO.** Podrá ser de hierba natural o artificial.
- 2. DIMENSIONES.** El campo de juego será un rectángulo de una longitud máxima de 65 metros y mínima de 50 metros, y de una anchura no mayor de 45 ni menor de 30.
- 3. MARCACIÓN DEL TERRENO.** El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más larga se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llaman líneas de meta. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media. El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor de la cual se trazará un círculo con un radio de 6 metros. Todas las líneas tendrán un grosor de 12 centímetros, como máximo.
- 4. ÁREA DE META.** El área de meta, situada en ambos extremos del terreno de juego, se determinará de la siguiente manera:
 - 1.** Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 3 metros de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 3 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas será el área de meta.
- 5. ÁREA DE PENALTY.** El área de penalti, situada en ambos extremos del terreno de juego, se determinará de la siguiente manera:

1. Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 9 metros de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 9 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta, será el área de penalti.

2. En cada área de penalti se marcará un punto (punto de penalti) a 9 metros de distancia del punto medio de la línea entre los poste y equidistantes entre éstos. Al exterior de cada área de penalti se trazará un semicírculo con un radio de 6 metros desde el punto de penalti.

6. ZONA DE FUERA DE JUEGO. Queda abolida la zona de fuera de Juego aún estando ésta señalizada, y, por lo tanto, no existirá fuera de juego.

7. ÁREA DE ESQUINA. Con un radio de 0.6 metros, medido desde cada banderola de esquina, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno.

8. LOS MARCOS.

1. En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos, que estarán formados por dos postes verticales, equidistantes de las banderolas de esquina (opcionales), separados 6 metros entre sí (medida interior) y unido en sus extremos por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a 2 metros del suelo. La anchura y el grueso de los postes y del larguero transversal no podrán exceder de 12 centímetros. Los postes y el larguero transversal deberán tener el mismo ancho.

2. Podrán ponerse redes enganchadas a los postes, al larguero y al suelo por detrás de los marcos, debiendo estar sujetas en formas convenientes y colocadas de manera que no estorben al guardameta. Está permitido el uso de redes hechas de cáñamo, yute o nylon. Sin embargo, las cuerdas de nylon no pueden ser más delgadas que aquéllas hechas de cáñamo o yute.

3. Los postes y travesaños deberán de ser de color blanco, de madera, metal u otro material aprobado y homologado oficialmente. Pueden tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles en caso que se cumpla esta última condición.

REGLA II EL BALÓN.

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.

El balón tendrá una circunferencia no superior a 66 centímetros ni inferior a 62 centímetros.

El balón, al inicio del partido, tendrá un peso no superior a 390 gramos ni inferior a 340 gramos, y una presión equivalente a 0,4 - 0,6 atmósfera (400 – 600 g/cms) a nivel de l mar.

De acuerdo con las descripciones técnicas que anteceden, dicho balón corresponde, precisamente, al número 4 de fútbol, siendo de uso obligatorio para esta modalidad. Los mismos serán facilitadoS, por Fundació Valldor7.

2. REEMPLAZO DE UN BALÓN DEFECTUOSO.

El balón no podrá ser cambiado o reemplazado durante un partido sin la autorización del árbitro.

Si el balón se explota o se daña en un partido:

Se interrumpirá el juego. El juego se reanudará por medio de un balón a tierra (bote neutral), ejecutándose con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero.

Si el balón explota o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, saque de banda, tiro libre ó tiro penal):

El partido se reanudará conforme a las reglas.

REGLA III NÚMERO DE JUGADORES.

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos por cada uno de ellos por siete jugadores, uno de los cuales actuará como guardameta.

No obstante, a efectos de asistencia médica, los equipos participantes tendrán la obligación de abonar a requerimiento de la organización 11 fichas de jugadores, dado que ese es el mínimo que exige el prestatario de la asistencia para cubrir a un equipo completo. Igualmente, si durante la temporada un equipo realizara un fichaje y este no tuviera cubierto las 11 fichas, no tendrán que abonar más por este concepto, hasta no superar la cantidad de fichas mínimas exigidas.

Las fichas de jugadores son individuales e intransferibles.

2. Cada equipo podrá iniciar el encuentro con, al menos, cinco jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.

3. No obstante cuanto antecede, sólo podrán incorporarse jugadores hasta el final del descanso de cada partido, considerándose como tal, la salida del árbitro al terreno de juego para iniciar la segunda parte.

4. Cada equipo podrá presentar, antes de iniciarse el partido, hasta veinticinco licencias de jugadores, delegados y técnicos, como máximo, las cuales figurarán inscritos en el acta del mismo.

5. Una vez comenzado el partido de que se trate, podrán realizarse cuantos cambios o sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria. De igual manera los jugadores sustituidos podrán volver al juego cuantas veces se considere conveniente.

6. Cuando, durante el desarrollo de un encuentro, un equipo, por las circunstancias que fueren, quedara con menos de cinco jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por concluido dicho partido, haciéndolo constar en el acta del mismo para que el Comité de Competición decida, en su momento, al respecto.

7. 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 del juego.

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

- a) Que al no contemplarse la limitación de cambios, se podrán realizar cuantas veces se crea necesario, sin que para ello sea requerido o necesario que el juego sea o esté parado.
- 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 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.

INFRACCIONES/SANCIONES. Si un jugador entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, exceptuando las sustituciones o reemplazamientos:

Se interrumpirá el juego.

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

JUGADORES Y SUSTITUTOS EXPULSADOS Ó EXCLUIDOS.

Existe la tarjeta azul, dos tarjetas amarillas, significa la eliminación del jugador del partido, con cambio de jugador. Este cambio se podrá realizar una vez hayan pasado 5 minutos de la expulsión del jugador o bien en caso de recibir un gol en contra.

Un jugador expulsado antes del saque inicial sólo podrá ser reemplazado por cualquier otro jugador que figure en el acta antes del comienzo de dicho encuentro.

Un sustituto, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

REGLA IV EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.

1. 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. Si se usan pantalones térmicos debajo de los cortos y / o mallas, pantis o leotardos, éstos deberán tener 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).

Se podrá utilizar lentes correctoras, si bien, previamente, deberá presentarse al árbitro del partido, el oportuno certificado de homologación extendido por cualquier profesional acreditado en la materia.

El guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, del árbitro, árbitros asistentes si los hubiere y del guardameta contrario.

Las canilleras/espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias y deberán ser de material apropiado y ofrecer una protección adecuada.

Cuando un equipo coincida con el adversario en colores de equipación, el club que juegue como visitante tendrá la obligación de cambiarse el mismo, con el buen propósito y desarrollo del partido en que se trate.

Se contempla igualmente, la posibilidad que, de no haber un equipaje sustituto, éste pueda reemplazarse por petos.

2. 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 por 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 en que el equipo básico de dicho jugador está en orden, en 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 donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción.

Si en ocasión de la disputa de un partido un equipo diera lugar a la suspensión del mismo por coincidir en los colores con su adversario, el árbitro deberá hacer constar dicha incidencia para que el Comité de Competición decida, en su momento, al respecto.

REGLA V EL ÁRBITRO.

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

Además:

a) Aplicará las Reglas

b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos que, al hacerlo, pueda beneficiar al equipo infractor.

c) Tomará nota de las 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, de la intervención de los espectadores o por otros motivos.

e) Desde el momento 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 excluirle temporalmente o expulsarle 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 estimase que algún jugador ha sufrido un golpe o lesión que necesitara de la atención de su médico o auxiliares si los hubiere, 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 que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla IV.

l) Exigirá que todo aquel 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.

m) Castigará la infracción más grave cuando un jugador cometa más de una al mismo tiempo.

n) Tomará medidas disciplinarias contra los jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación, exclusión o expulsión definitiva. No estará obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo a penas 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, excluirlos o expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.

p) Remitirá a las autoridades correspondientes un informe del partido, con datos sobre 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 si lo hubiere, siempre que no haya reanudado aún el juego.

REGLA VII LA DURACIÓN DEL PARTIDO.

1. El partido durará dos tiempos iguales, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes, decidan otra cosa, todo ello por causa justificada y conforme al reglamento de competición.
2. Para todas las categorías de mayores de dieciocho años será de cincuenta minutos, en dos tiempos de veinticinco cada periodo de tiempo.
3. El árbitro deberá añadir a cada periodo de tiempo arriba indicado, aquél que estime oportuno en razón al que hubiere perdido a consecuencia de lesiones y asistencia a los jugadores que la precisen, pérdidas de tiempo u otras causas, debiendo comunicarlo a los dos equipos contendientes.
4. La duración de cada periodo, en cualquier caso, deberá ser prolongado a fin de permitir el lanzamiento de un penalti.
5. Los jugadores tienen el derecho a un descanso en el medio tiempo de cada partido que, en ningún caso, deberá exceder de cinco minutos.
6. Todo acuerdo de alterar los periodos de juego (por ejemplo, reducir cada mitad debido a que la luz sea insuficiente) deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de competición.

REGLA VIII EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO.

INTRODUCCIÓN.

Se hará un sorteo y el equipo que lo gane decidirá la dirección en la que atacará el primer tiempo del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo que gane el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

1. SAQUE DE SALIDA. El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego.

- a) Al comienzo del partido.
- b) Tras haber marcado un gol.
- c) Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- d) Al comienzo de cada tiempo suplementario si lo hubiere.

PROCEDIMIENTO.

1. Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
2. Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectuará el saque de salida deberán encontrarse, como mínimo a 6 metros del balón, hasta que sea jugado.
3. El balón se hallará inmóvil en el punto central.
4. El balón entrará en juego, una vez que el árbitro dé la señal al efecto, en el momento en que sea jugador con el pie y se mueva hacia delante.
5. El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez, antes de que éste sea jugado por otro jugador diferente.
6. Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

INFRACCIONES/SANCIONES. En el caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez, antes de que sea jugado por otro jugador:

Se le concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida:

Se repetirá el saque de salida.

2. BALÓN A TIERRA. El balón a tierra es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando éste está en juego, y a causa de cualquier incidente no recogido en las Reglas de Juego.

PROCEDIMIENTO.

1. El árbitro dejará caer el balón a tierra en el lugar donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego, considerándose reanudado en cuanto aquél toque el suelo.

2. Se volverá dejar caer nuevamente el balón, anulando la ejecución:

Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo.

Si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por un jugador.

CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES:

1. Un tiro libre, concedido al equipo defensor en su área de meta, podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.

2. Un tiro libre indirecto, concedido al equipo atacante en el área de meta adversaria, será lanzado desde la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

3. Un balón a tierra para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área de meta, será ejecutado en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar dónde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

REGLA IX EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO.

BALÓN EN JUEGO: El balón estará en juego en todo momento, incluso cuando:

- a) Rebota de los postes, travesaños o poste de esquina y permanece en el terreno de juego.
- b) Rebota del árbitro ó árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego.

2. BALÓN FUERA DEL JUEGO: El balón estará fuera del juego cuando:

- a) Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- b) El juego ha sido detenido por el árbitro.

REGLA X TANTO MARCADO.

1. Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los poste y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

2. El equipo que haya marcado mayor número de goles ganará el partido.

Si no hubiese marcado ningún gol o si ambos equipos marcaron los mismos goles, el partido terminará empate.

3. Si el Reglamento de la competición establece que debe de haber un equipo ganador de un partido que finaliza empate, se permiten solamente los siguientes procedimientos:

- a) Regla de goles marcados fuera de casa.
- b) Tiempo suplementario.
- c) Tiros desde el punto de penal.

REGLA XI EL FUERA DEL JUEGO.

Esta regla queda abolida para cualquier competición organizada por Fundació Valldor7, no obstante para conocimiento de la misma se procede a su redacción.

1. POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO: El hecho de estar en una posición de fuera de juego, no constituye una infracción en sí.

2. Un jugador estará en posición de fuera de juego, si estando en la zona de fuera de juego:

Se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.

3. Un jugador no estará en posición de fuera de juego si:

- a) Se encuentra fuera de la zona de fuera de juego.
- b) Está a la misma altura que el penúltimo adversario o
- c) Está a la misma altura que los dos últimos adversarios.

4. Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si, en el momento en que el balón toca o es jugador por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro:

- a) Interfiriendo el juego o
- b) Interfiriendo a un contrario o
- c) Tratando de ganar ventaja de dicha posición.

5. No existirá infracción de fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de:

- a) Un saque de esquina.
- b) Un saque de banda o
- c) Un saque de meta.

INFRACCIONES/SANCIONES.

Por cualquier infracción de fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se produjo, salvo que fuera en el área de meta, en cuyo caso se ejecutará como se contempla en la Regla VIII en el capítulo de Circunstancias Especiales.

REGLA XII FALTAS E INCORRECCIONES.

1. Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario.
- c) Saltar sobre un adversario.
- d) Cargar violentamente o peligrosamente a un contrario.
- e) Golpear o intentar golpear a un contrario.
- f) Empujar a un adversario.
- g) Hacer una entrada a un adversario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón.
- h) Tocar el balón deliberadamente con las manos (salvo el portero en su área de penalty).
- i) Sujetar a un adversario.
- j) Escupir a un adversario.

2. Se concederá un lanzamiento de penalty (Regla Nº 14), si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalty, independientemente de la posesión del balón y siempre que esté en juego.

3. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, si un guardameta comete una de las siguientes infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalty:

- a) Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego, después de haberlo controlado con sus manos.
- b) Vuelve a tocar con las manos el balón después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier jugador lo haya tocado.
- c) Toca el balón con las manos después de que el jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- d) Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda, lanzado por un compañero.

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

- a) Juega de forma peligrosa.
- b) Obstaculiza el avance de un contrario.
- c) Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- d) Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en las Reglas, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar, excluir o expulsar

5. El tiro libre directo o indirecto, se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, o en cualquier caso, atendiendo a las normas y reglas de juego al respecto.

INFRACCIONES/SANCIONES.

Será excluido del terreno de juego con tarjeta azul, pudiendo ser reemplazado por otro jugador:

- a) Infrinja persistentemente las reglas de juego.
- b) Desapruebe con gestos o palabras las decisiones arbitrales de forma ostensible.
- c) Juegue el balón con las manos, evitando una clara ocasión de gol.
- d) Impida el normal desarrollo del juego, interrumpiéndolo, agarrando o zancadilleando a un contrario, sin incurrir en agresión y evitando una clara ocasión de gol.
- e) Actúe de cualquier otra forma antideportiva, no contemplada en el párrafo anterior.

Igualmente, será expulsado con carácter definitivo, no pudiendo ser reemplazado, el jugador:

- a) Que se emplee de forma violenta, brutal u ofensiva, con otro jugador, árbitro del encuentro, árbitros asistentes si los hubiere, auxiliar de mesa, técnicos, restantes personas habilitadas en los banquillos o público asistente.
- b) Pronunciar palabras, frases o incurrir en gestos, acciones o actitudes, etc., que resulten ser intolerantes, racistas o xenófobas.

DECISIONES DEL INTERNACIONAL F.A. BOARD

Decisión 1

Si un jugador comete una infracción sancionable con una exclusión con tarjeta azul o expulsión definitiva, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, árbitros asistentes si los hubiere o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Decisión 2

Se considerará que el guardameta controla el balón, cuando lo toca con cualquier parte de sus manos o brazos. La posesión del balón incluirá, asimismo, la parada intencionada del guardameta, pero no incluye cuando-según el árbitro- el balón rebota accidentalmente en el guardameta, por ejemplo, tras efectuar una parada.

Decisión 3

En virtud de las estipulaciones de la Regla XII, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta utilizando la cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para evadir las Reglas, mientras el balón está en juego, el jugador será sancionado con un tiro libre indirecto a ejecutar por el equipo adversario desde el lugar dónde se cometió la infracción.

En tales circunstancias, será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La infracción es cometida por el jugador que intenta burlar la letra cómo el espíritu de la Regla XII.

Decisión 4

Una entrada por detrás, que ponga en peligro la integridad física de un adversario, deberá ser sancionada como juego brusco grave.

Decisión 5

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

Decisión 6

El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol, deberá ser sancionado por conducta antideportiva.

REGLA XIII EL TIRO LIBRE.

1. TIPO DE TIROS LIBRES.

Los tiros libres pueden ser directos e indirectos.

Tanto para los tiros libres directos como 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.

2. EL TIRO LIBRE DIRECTO.

Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá gol.

Si se introduce en la meta propia un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

3. EL TIRO LIBRE INDIRECTO.

Señalización:

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señalización hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del terreno de juego.

El balón entra en la meta:

El gol será válido si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre indirecto jugado con el pie, se concederá saque de meta.

Si un tiro libre indirecto jugado con el pie, se introduce directamente en la meta propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE.**1. Tiro libre dentro del área de penalty:**

Tiro libre directo e indirecto a favor del equipo defensor:

Todos los adversarios deberán encontrarse, como mínimo, a seis metros del balón, y, en todo caso, fuera del área de penalty hasta que el balón esté en juego.

El balón estará en juego apenas haya sido jugado con el pie directamente más allá del área de penalty.

Un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

2. Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante:

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a seis metros del balón hasta que esté en juego, salvo si se encuentran ubicados sobre su propia línea de meta entre los poste de meta.

El balón estará en juego en el momento que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

Un tiro libre indirecto concedido en el área de meta se lanzará desde el punto de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cercana al lugar donde se cometió la infracción.

3. Tiro libre fuera del área de penalty:

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a seis metros del balón hasta que esté en juego.

El balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

El tiro libre se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

INFRACCIONES/SANCIONES.

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria, se repetirá el tiro libre.

Si el equipo defensor lanza un tiro libre jugado con el pie desde su propia área de penalty sin que el balón entre directamente en juego:

Se repetirá.

TIRO LIBRE LANZADO POR CUALQUIER JUGADOR (EXCEPTO EL GUARDAMETA).

1. Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

2. Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

Se concederá un tiro de penalty, si la infracción se cometió dentro del área de penalty del ejecutor.

TIRO LIBRE LANZADO POR EL GUARDAMETA.

1. Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos), antes de que este haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un libre indirecto al equipo contrario.

2. Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, si es dentro del área de meta.

Si es fuera del área, será un libre directo.

REGLA XIV DEL PENALTY Y SU LANZAMIENTO.

El tiro de penalty:

Se concederá un tiro de penalty contra el equipo que comete dentro de su propia área de penalty y mientras el balón esté en juego, una de las diez infracciones tipificadas en la Regla XII y sancionadas con un tiro libre directo.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro de penalty.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro de penalty al final de cada tiempo o al final de los periodos de tiempo suplementario.

POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES.

EL BALÓN:

Se colocará en el punto de penalty.

EL EJECUTOR DEL TIRO DE PENALTY:

Deberá ser debidamente identificado.

EL GUARDAMETA DEFENSOR:

Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, hasta que el balón esté en juego.

LOS JUGADORES, EXCEPTO EL EJECUTOR DEL TIRO, ESTARÁN UBICADOS:

En el terreno de juego.

Fuera del área de penalty.

Detrás del punto de penalty.

A un mínimo de seis metros del punto de penalty.

EL ÁRBITRO:

No dará la señal de ejecutar el tiro de penalty hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la Regla.

Decidirá cuándo se ha consumado el tiro de penalty.

PROCEDIMIENTO:

El ejecutor del tiro de penalty jugará el balón hacia delante con el pie.

No podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.

El balón estará en juego en el momento que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro de penalty durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario con objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro de penalty, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

El balón toca uno o ambos postes, o el travesaño o al guardameta.

CONTRAVENCIONES/SANCIONES

Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro de penalty, antes de que el balón esté en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

1. El ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

El árbitro permitirá que continúe la jugada.

Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.

Si el balón no entra en la meta, no se repetirá el tiro.

2. El guardameta infringe las Reglas de Juego:

El árbitro permitirá que continúe la jugada.

Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.

Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

3. Un compañero del ejecutor del tiro penetra en el área de penalty o se coloca delante del punto de penalty o a menos de seis metros:

El árbitro permitirá que continúe la jugada.

Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.

Si el balón no entra en la meta, no se repetirá el tiro.

Si el balón rebota en el guardameta, el travesaño o en un poste de la meta y es tocado por éste jugador, el árbitro interrumpirá el partido y lo reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.

4. Un compañero del guardameta penetra en el área de penalty o se coloca delante del punto de penalty o a menos de seis metros:

El árbitro permitirá que continúe la jugada.

Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.

Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

5. Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:
Se repetirá el tiro.

6. Si después de que se haya lanzado un tiro de penalty, el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que el esférico haya tocado otro jugador:
Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

7. El ejecutor toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:
Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

8. El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:
Se repetirá el tiro.

9. El balón rebota hacia el terreno de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca el suelo cualquier otro objeto:
El árbitro detendrá el juego.
El juego se reanudará con un balón a tierra, que se lanzará desde el lugar dónde tocó el objeto.

REGLA XV EL SAQUE DE BANDA.

1. El saque de banda es otra forma de reanudar el juego.

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

3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. Saque de banda ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:

a) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de banda toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

b) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de banda toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Se concederá un tiro de penalty, si la infracción se cometió dentro del área de penalty del ejecutor.

7. Saque de banda ejecutado por el guardameta:

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

Si la infracción se cometió dentro del área de penalty del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto en el punto más cercano al lugar donde se produjo la infracción.

REGLA XVI EL SAQUE DE META.

1. El saque de meta es, igualmente, una forma de reanudar el juego.

2. De un saque de meta, se podrá anotar un gol directamente, pero exclusivamente, contra el equipo contrario.

3. Se concederá saque de meta:

a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta ya sea por tierra o por aire, ello, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante y, en todo caso, que no hubiera marcado gol conforme a la Regla X.

4. 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 penalty, hasta que el balón esté en juego.

c) El jugador que ejecute el saque, no podrá volver a jugar el balón hasta que éste haya sido tocado por otro jugador.

d) El balón se considerará en juego, únicamente, cuando haya sido lanzado, directamente, fuera del área de penalty.

5. INFRACCIONES/SANCIONES.

a) Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de penalty, se repetirá el saque.

6. 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 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 el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Se concederá un tiro de penalty si la infracción se cometió dentro del área de penalty del ejecutor.

7. Saque de meta ejecutado por el guardameta:

a) Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que este haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

b) Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que este haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si es fuera del área, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si la infracción se cometió dentro del área de penalty del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario en el lugar donde se produjo la infracción.

c) Para cualquier otra contravención a la Regla:

Se repetirá el saque.

REGLA XVII EL SAQUE DE ESQUINA.

1. Como en casos anteriores, el saque de esquina es, asimismo, una forma de reanudar el juego.

2. De un saque de esquina, se podrá anotar directamente un gol, pero solamente será válido contra el equipo adversario.

3. Se concederá saque de esquina:

a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta, bien sea por tierra o por aire, y después de haber tocado por última vez en un jugador del equipo defensor y siempre que, igualmente, no se hubiere marcado un gol de conformidad con la Regla X.

4. En el saque de esquina:

- a) El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano al lugar por donde éste salió, no estando permitido que para ejecutarlo, pueda quitarse el poste de dicho banderín de “córner”.
- b) Los jugadores contrarios al ejecutor, deberán permanecer a una distancia mínima de seis metros del balón y hasta que éste esté en juego.
- c) El balón habrá de ser jugado con el pie por un jugador del equipo atacante, no pudiendo jugar por segunda vez hasta tanto no haya sido jugado por otro jugador.
- d) El balón se considerará en juego a todos los efectos, en el momento en que es jugado con el pie y es puesto en movimiento.

5. INFRACCIONES/SANCIONES.

1. Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:

a) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

b) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si es fuera del área, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

Se concederá un tiro de penalty si la infracción se cometió dentro del área de penalty del ejecutor.

2. Saque de esquina ejecutado por el guardameta:

a) Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que este haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

b) Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que este haya sido tocado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si es fuera del área del ejecutor, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

Si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

3. Para cualquier otra contravención a la Regla:

Se repetirá el saque.

ANEXO I REGLAMENTO INTERNO

1.- En todas las competiciones de la Fundació Valldor7, todos los equipos participantes tendrán la obligación de ir correctamente uniformados en los partidos, y, deberán llevar el número en lugar visible que deberá coincidir con el indicado en la ficha de cada jugador.

2.- Los equipos nuevos que se inscriban y participen seguidamente en la competición, tendrán un margen de tres jornadas para ir uniformados correctamente, no aquéllos que lo vienen haciendo con mayor antigüedad. Para los nobel, la organización les facilitará unos petos durante el periodo reglamentario que disponen para organizar su indumentaria.

3.- Cuando en un encuentro dos equipos coincidan con los colores de sus indumentarias, el equipo que figure como visitante, tendrá la obligación de cambiar su equipaje.

4.- Las competiciones bajo la jurisdicción de la Fundació Valldor7, contemplan dos categorías de edades, mayores de 16 años y mayores de 35 años, llamada en adelante "Veteranos".

5.- Fundació Valldor7 dará prioridad a la creación de sus competiciones por categorías, con el fin de que exista una mayor igualdad en cada una de ellas. La primera de éstas se llamará Superliga, la segunda, Primera División, la tercera, Segunda División, la cuarta, Tercera División, la quinta, Cuarta División y la sexta, Quinta División. Igualmente cada una de las competiciones podrá ser organizada bajo un criterio distinto, siempre y cuando se estime necesario.

6.- Los equipos participantes en las competiciones que se han establecido en el apartado anterior, tendrán la obligación de asistir a las reuniones que sean convocadas por sus organizaciones para tratar aquéllos asuntos que consideren de su interés. De no acudir a las mismas, conllevará una sanción económica que impondrá cada organización bajo su propio criterio.

8.- Todos los participantes en dichas categorías estarán obligados a ayudar a sus organizaciones cuando ésta lo requiera, en todos aquéllos asuntos que tengan que ver con su existencia y su supervivencia.

9.- Igualmente, queda reglada la obligación de todos los participantes en las distintas categorías, a solicitar por medio de las páginas Web en aquéllos lugares que existan, todo tipo de información, consultas, reclamaciones, sanciones, apelaciones, calendarios, horarios, etc., y, cuántas cosas guarden relación con la competición en que se trate.

10.- Las tarifas o cuantías pecuniarias que se establezcan por parte de la organización serán de debido cumplimiento, de lo contrario, dará lugar a la "expulsión" de aquél o aquéllos equipos que lo incumplan. Asimismo, cada organización acordarán las cuantías que estimen oportunas para sus competiciones. Serán responsables subsidiario cada uno de los componentes de un equipo de aquéllas cuantías que se deriven por la participación en las competiciones.

11.- Cada temporada será obligatorio que cada equipo tenga hechas sus credenciales antes del comienzo de la competición, sin ello, no podrá participar en la misma. El número de fichas a

inscribir es ilimitado, pero el mínimo queda establecido en 11. Los clubes que tengan las credenciales reglamentarias y nos la presente en un encuentro que le hayan designado, será sancionado.

12.- El equipo que origine la suspensión de un partido, correrá a cargo con todos aquellos gastos que se originen, quedando a criterio de la organización la cuantía pecuniaria a imponer.

13.- No se permitirán aplazamientos de partidos cuya solicitud no quede dentro del marco del *Reglamento de Aplazamientos de Partidos* disponible en el apartado Reglamentos de la web de Fundació Valldor7.

14.- Se establece, igualmente, que las organizaciones podrán poner cuantías económicas si lo estimasen oportuno, en aquéllos casos, que se interprete incumplimiento o mala fe en todo ó parte de las Normas y Reglamentos de cada competición.

15.- Desde Fundació Valldor7 procuramos llevar un control exhaustivo de todos los participantes, por ello se realizará una revisión de fichas en todos los partidos de la liga sin excepción y con DNI en mano (o fotocopia del mismo a color), siendo esto de forma obligatoria en todos los encuentros. Serán los árbitros o delegados de campo quienes pasen de forma obligatoria estas revisiones de fichas en los encuentros.

16.- Se impondrán fuertes sanciones económicas que irán desde 100 € hasta 1.000€, a aquéllos participantes en las competiciones que tengan acreditación por parte de la organización, si en algún momento, tuvieran una actitud antideportiva cualesquiera que sean, con todas aquéllas personas o autoridades que guarden relación con las organizaciones y sus Juntas Directivas.

17.- Cualquier equipo que sea expulsado de la competición por cualquier acuerdo de los Comités existentes y con potestad para ello, perderá todos sus derechos deportivos y económicos que haya satisfecho hasta ese momento. Asimismo, el club infractor, a pesar de haber sido expulsado, seguirá teniendo obligaciones con la organización, si ésta se viese perjudicada. Para ello, si fuese necesario, emprenderá todas aquéllas acciones que estime oportuno, con el fin de resarcirse de los daños sufridos.

18.- Se establece “La Tarjeta azul” en todas las competiciones de Fundació Valldor, la cual permitirá que el árbitro en un momento determinado del partido, opte por hacer uso de ésta para excluir al jugador que venga mostrando una actitud antideportiva durante el desarrollo de un encuentro. Dicha exclusión, no permitirá la participación del infractor en ese partido, aunque podrá ser sustituido por cualquier jugador de su equipo que se encuentre en el banquillo, siempre y cuando hayan pasado 5 minutos desde la expulsión, o el equipo damnificado haya recibido un gol en contra.

19.- Todos los participantes en las competiciones, estarán obligados a guardar una conducta propia de buenos modos, respeto a la organización, a los equipos contrarios y a cuántas personas estén relacionadas con la organización. Asimismo, queda incluido en el presente apartado, las instalaciones deportivas donde dé lugar la celebración de los encuentros. El

incumplimiento de este punto, dará lugar a sanciones que se recogen el presente precepto en el punto 16.

20.- Un equipo que realice varias incomparecencias reiteradas a los partidos programados será expulsado de la competición y perderá todos sus derechos deportivos y económicos que haya satisfecho hasta ese momento. Asimismo, el club infractor, a pesar de haber sido expulsado, seguirá teniendo obligaciones con la organización, si ésta se viese perjudicada. Para ello, si fuese necesario, emprenderá todas aquéllas acciones que estime oportuno, con el fin de resarcirse de los daños sufridos.

21.- El tiempo máximo de espera para el inicio de un partido es de 5 minutos, pasados estos 5 minutos el colegiado del encuentro pondrá el cronómetro en marcha. La organización da un máximo de 5 minutos de espera como cortesía. A partir de éste momento el cronómetro se pondrá en marcha y pasados 10 minutos desde la hora de inicio del equipo rival podrá decidir si jugar el partido con el tiempo restante o bien ganar el mismo por 5 goles a 0. En todo caso, la organización siempre intentará que se pueda jugar el partido y en toda su duración (por ejemplo haciendo un tiempo de descanso más corto). El objetivo de esta medida es que el resto de equipos que jueguen en turnos posteriores no se vean afectados por una carencia de puntualidad de otro equipo. Por lo tanto, se ruega puntualidad máxima a todos los participantes

22.- Cualquier acto de indisciplina podrá ser sancionado siguiendo el criterio indicado en los artículos sancionadores que podéis encontrar en el apartado reglamentos del apartado de Reglamentos de la página web de Fundació Valldor7.

23.- En Fundació Valldor7 existe la ficha provisional, ésta da acceso a un jugador que no figura en la plantilla del equipo para un partido puntual. Esta ficha tiene un coste de 5 € y para poder hacer uso de ella el jugador en cuestión deberá presentar su DNI al árbitro del partido antes del inicio del mismo. El límite de fichas provisionales es de 2 por equipo, aunque la organización se reserva el derecho de poder ampliar este máximo en función del caso concreto siempre y cuando el equipo implicado se ponga en contacto previamente con el departamento de competiciones.

24.- En Fundació Valldor7 si llueve se juega y no se cancelará ningún partido. En todo caso, los partidos siempre se suspenderán a pie de campo y en decisión conjunta del delegado de campo y árbitro en cuestión. Desde oficinas únicamente se cancelará un partido cuando a las 19h como hora límite se pueda comprobar claramente que el terreno de juego no se encuentra ni se encontrará en condiciones óptimas a la hora de inicio del partido.

25.- Cualquier equipo que no se presente a un partido y no avise a la organización de ello, perderá su partido por W.O (5 goles a 0) y será penalizado con la resta de -3 puntos en la clasificación.

En caso de que este equipo informe de su incomparecencia pero lo haga más allá de las 18h recibirá también la penalización de la resta de puntos.