



REGLAMENTO CAMPEONATO DE FÚTBOL 7 ENCUENTRO DEPORTIVO NACIONAL

COLEGIO DE CIRUJANO DENTISTAS DE CHILE

DESCRIPCION DEL EVENTO

Campeonato deportivo de Fútbol 7, categorías masculina y femenina, que se realizará los días 19 y 20 de octubre del 2024 en la ciudad de Santiago, como parte de una serie de disciplinas que se celebraran durante el Encuentro Deportivo Nacional (EDN) del Colegio de Cirujano Dentistas de Chile.

El formato de juego para cada categoría será el siguiente:

- Por cada categoría se enfrentarán 4 equipos, uno por cada macro zona (Norte, Metropolitana, Centro y Sur).
- Por sorteo se definirán los primeros dos encuentros.
- El tercer encuentro se disputará entre los perdedores de los primeros dos encuentros, partido que definirá el tercer lugar de la categoría
- El cuarto encuentro (final) se disputará entre los ganadores de los dos primeros encuentros, en donde se definirá al ganador y el segundo lugar de la categoría.
- El tiempo de duración de cada encuentro será de 50 minutos, dividido en dos períodos de 25 minutos cada uno, habrá un breve descanso de 5 minutos para el cambio de lado.
- Por ser un campeonato corto, los encuentros serán de eliminación directa, es decir, ante un empate en el marcador final, se procederá a la ejecución de lanzamientos penales (5 por cada equipo), si persiste aun así el empate, se procederá a la ejecución de penales en forma individual hasta conseguir el desempate. Esta modalidad se mantendrá hasta el final del campeonato hasta conseguir al campeón.
- Cada equipo participante deberá estar en cancha a la hora fijada para su encuentro, con un tiempo de espera máximo de 10 minutos. De sobrepasar los 10 minutos el equipo contrincante ganara el encuentro por WO.
- Se disputarán dos finales por separado: categorías masculina y femenina.

PARTICIPANTES

Los equipos competidores en las categorías masculina y femenina estarán compuestos cada uno por no más de 7 (siete) jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta.

Los participantes serán exclusivamente Cirujanas y Cirujanos Dentistas colegiados y no colegiados que hayan obtenido el título de campeones en sus respectivas clasificatorias



macro zonales y que hayan sido inscritos por las respectivas comisiones organizadoras de los Encuentros Deportivos Zonales vía correo electrónico edn2024@colegiodentistasag.cl.

Si por motivos de fuerza mayor, alguno de los participantes ya clasificados no pudiese competir, podrá ser reemplazado por otro competidor que haya sido parte del campeonato clasificatorio en su macro zona respectiva, presentando previamente las excusas a la Comisión Nacional Organizadora del evento vía correo electrónico edn2024@colegiodentistasag.cl.

EQUIPAMIENTO DE JUGADORES

Los jugadores deberán de vestir ropa deportiva uniforme consistente de shorts, medias y camiseta, la cual debe tener por obligación un número a elección en la espalda. El empleo de calzado de suela lisa o multitacos y de canilleras es obligatorio (queda prohibido el uso de cualquier variedad de estoperoles)

Cada equipo deberá tener un color oficial en su indumentaria. El arquero puede utilizar un color distinto al del equipo, sin embargo, si este color es el mismo del equipo contrario, deberá cambiar su indumentaria antes del inicio del partido.

En caso de no poseer número de camiseta, el jugador comenzará el partido siendo amonestado con tarjeta amarilla.

Los balones de juego N°4, según reglamentación, serán provistos por el Comité Organizador del EDN.

ARBITRAJE

El árbitro del torneo será el encargado de regular las reglas de juego y comportamiento, el cual será provisto por la Comisión organizadora del EDN.

Toda y cada una de las discrepancias en las decisiones técnicas que se presenten durante el desarrollo del campeonato serán sometidas a evaluación por el Tribunal Deportivo Nacional.

NORMAS DE CONVIVENCIA

Cualquier conducta violenta, injuriosa u ofensiva a un rival o compañero, que tenga lugar en el desarrollo de un partido, será sancionada por el árbitro del torneo.

PREMIACION



Se premiará en cada categoría, masculina y femenina, al primer, segundo y tercer lugar.

REGLAMENTO DE JUEGO

EL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego será rectangular. La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud: 50mts. Anchura: 30mts.

EL BALÓN

Antes del inicio del partido cada equipo debe de presentar al árbitro 1 (un) balón del No.4 en buen estado. Dichos balones deben estar disponibles en la banca de cada equipo. El árbitro decidirá cuál de los balones será utilizado. (Estos balones serán provistos por el Comité Organizador del EDN)

EL NÚMERO DE JUGADORES.

Cada equipo iniciará el partido, al menos, con 5 (cinco) jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes. Si un equipo inicia su partido con menos de 7 jugadores, tendrá hasta el término de la primera mitad para completarse. Los jugadores que no jugaron en la 1ra mitad no podrán jugar la parte complementaria.

Antes de cada juego el equipo deberá presentar al delegado de mesa la nómina los jugadores que participarán en el partido.

Al inicio de cada encuentro los jugadores deberán firmar la nómina del partido, con sus respectivas cédulas de identidad.

Cuando, durante el desarrollo del partido, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedara con menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido con derrota del equipo sancionado con el resultado de tres a cero.

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

Cada equipo podrá registrar máximo a 9 jugadores.

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

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



campo, y deberán comportarse en forma correcta. Ninguna persona del público podrá estar dentro de la cancha.

EL ÁRBITRO

Poderes y deberes del Árbitro:

Se asegurará de que los balones y el equipamiento de los jugadores utilizados cumplan las exigencias del reglamento.

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

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

Tendrá la facultad, según criterio, de sancionar una falta con tarjeta amarilla o roja si el caso lo amerita.

Las tarjetas amarillas no serán acumulables mientras dure el respectivo torneo.

Las tarjetas rojas, ya sea directa o por la suma de 2 tarjetas amarillas, implicarán la expulsión inmediata del jugador del partido que se esté disputando.

DELEGADO DE MESA (ANOTADOR)

Son funciones específicas del delegado de Mesa:

Fiscalizar el cumplimiento de la regla: "participantes sólo dentistas".

Controlar las sustituciones de jugadores que a lo largo del partido puedan producirse de acuerdo con lo establecido.

Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación con el apartado anterior, puedan producirse.

Dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto en las bancas, en el área técnica o en las gradas que pudieran tener consecuencias o reflejarse en el terreno de juego.

Colaborar con el árbitro en la recepción de las nóminas de jugadores.

Llevar a cabo todas aquellas funciones que le pudieran ser encomendadas o delegadas por el árbitro y que no sean de su exclusiva competencia.

Tomará nota de las incidencias, ejercerá la función de cronometrador y cuidará que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidentes o cualquier otra causa.



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

EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO

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

EL FUERA DE JUEGO

En el fútbol 7 NO EXISTE EL FUERA DE JUEGO.

FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario (desde el lugar donde se cometió la falta) si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

1. dar o intentar dar una patada a un adversario
2. poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
3. saltar sobre un adversario
4. cargar por la espalda a un adversario
5. golpear o intentar golpear a un adversario
6. empujar a un adversario

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

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

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

1. tarda más de ocho segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos



2. vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado

3. cruza la media cancha de aire con la mano

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

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

LOS TIROS LIBRES

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

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

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

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

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

1. ser culpable de juego brusco grave
2. ser culpable de conducta violenta
3. escupir a un adversario o a cualquier otra persona
4. impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)



5. malograda la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal

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

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

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

PENALTI

Se cobrará como penalti toda falta cometida dentro del área que el árbitro estime según criterios ya señalados.

La ubicación del balón, detenido para la ejecución, estará a 10 pasos contados por el árbitro desde la línea de meta, con la posibilidad del ejecutor de tomar distancia del balón para la ejecución.

EL SAQUE DE ESQUINA

Cada jugador que efectúa un saque de esquina deberá realizarlo con las manos.

SAQUE DE META

Si el saque de meta o despeje con la mano del portero cruza la mitad de la cancha por aire, se otorgará tiro libre que se cobrará desde la línea de la mitad de la cancha, en el punto donde el balón cruzó la línea.

SAQUE LATERAL

Cada jugador que efectúa un saque de lateral deberá realizarlo con las manos. No se podrán realizar saques laterales dentro del área rival, si esto ocurre se dará tiro indirecto al equipo rival.

* Todo Punto no aclarado o desarrollado en este reglamento, será discutido y resuelto por el Tribunal Deportivo Nacional 2024.



**El presente reglamento puede estar sujeto a modificaciones en el transcurso de la competencia, pudiendo eliminarse y/o incorporarse nuevas reglas en caso de que se requiera con el objetivo de velar por el buen funcionamiento del Encuentro Deportivo.