



Reglamento Organizacional de la Competición y núcleo central del juego 2019

v.4.1

Organización Sudamericana de Futbol Amateur
Buenos Aires – Argentina

En caso de que exista alguna discrepancia sobre la interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol 7, la Interpretación de OSFA prevalecerá y será inapelable.



REGLAMENTO ORGANIZACIONAL DE LA COMPETICIÓN – ROC

Presentación

Somos OSFA, ORGANIZACIÓN SUDAMERICANA DE FUTBOL AMATEUR, con sede en Buenos Aires, Argentina, una organización dedicada a la realización de torneos internacionales entre equipos de futbol amateur de distintos países; como ser Argentina, Brasil, Chile, Uruguay y Paraguay y otros países invitados.

OSFA organiza su torneo internacional, denominado Copa Sudamericana de Futbol 7, de la que participan equipos de todos los países, pueden ser equipos con mucho tiempo de formación o equipos selectivos formados por los diferentes organizadores para reunir a jugadores de varios equipos.

Delegaciones:

- Los equipos locales deberán presentarse 30 minutos antes de su partido para completar papeleos
- Los equipos que viajan dentro de una delegación deberán estar pendiente de la hora de salida del hotel para ir al local de juego y viceversa.
- Cada equipo deberá tener 7 jugadores mínimo y 14 jugadores máximo, con 1 delegado
- Cada equipo deberá completar y firmar la planilla de juego antes de iniciar cada juego

Protestas

- Esta competencia no admite protestas de ningún tipo, considerando que OSFA se encargará de verificar todos los detalles concernientes a cada equipo, en lo que refiere a cantidad de jugadores, documentaciones.

---#---



Hospitalidad

Mar del Plata es una ciudad turística de la costa atlántica de Argentina. Entre su larga cadena de playas, destacan Punta Mogotes y Playa Grande, de gran extensión y famosas por sus zonas de surf.

Detrás de Playa Grande, las calles arboladas del barrio Los Troncos albergan casas elegantes de principios del siglo XX que en la actualidad son museos.

Entre estos está el Archivo Museo Histórico Municipal Don Roberto T. Barili, que ilustra el pasado de la ciudad con fotografías y objetos.

La Copa Sudamericana de futbol 7, ofrece varios atractivos para todos los jugadores y acompañantes.

Tipo y esquema de Competencia

- Competencia tipo Mundial por grupos y 2 llaves de Clasificación
- Esquema de desarrollo: Fase de Grupos, Cuartos, Semifinal y Final en ambas llaves, ORO y PLATA.
 - a. **Llave ORO:** Clasifican los equipos mejor ubicados del 1ro al 8vo lugar y van por el premio Mayor, (el Cupo automático al siguiente Sudamericano), además de Trofeo, Medallas y Camisetas.
 - b. **Llave PLATA:** Clasifican los siguientes equipos ubicados del 9no al 16vo lugar, y van por el premio secundario, Trofeo, Medallas y Camisetas.
- Los ítems MENCIONADOS arriba serán aclarados previo al torneo, el mismo puede variar según cantidad de equipos.

Sistema de Puntuación

- Sistema de puntos: El equipo ganador suma 3 puntos, el equipo que empatata suma 1 punto y el equipo perdedor no suma puntos.

Duración del juego

- Tiempo de juego: 17 minutos cada tiempo con 3 minutos de descanso



DEFINICION DE CLASIFICACION EN CASO DE EMPATE:

En caso de empates en la tabla de posiciones de un grupo al término de la Fase de Grupos, la clasificación de los equipos se resolverá por los procedimientos siguientes:

1. Por el número de puntos obtenidos.
2. Por la mejor diferencia de goles.
3. Si no hubiere diferencia de goles, se clasificará el equipo que haya marcado mayor cantidad de goles.
4. Si el empate fuera entre dos equipos del mismo grupo, y aún se mantuviese la igualdad, resultará clasificado el equipo que haya ganado en el partido jugado entre ellos.
5. Si no se lograra la definición luego de la aplicación sucesiva de las precedentes disposiciones, se realizará un partido extra entre los equipos igualados. Si el partido termina empatado van a penales.

Minuto Táctico o Tiempo muerto

- Es un tiempo de 60 segundos en la que se detiene el juego para que cada equipo puede reunirse con su cuerpo Técnico y médico.
- Cada equipo tendrá 1 Minuto táctico por cada tiempo de juego, no acumulables.

Sorteo de Partidos

- El Sorteo de los partidos lo realiza OSFA una vez que todos los equipos confirmen su participación.

Fixture

- El Fixture se publicará luego del Sorteo a través de todas las redes sociales y sitio web OSFA.

-----#-----



Premios

- ✓ **EL CAMPEON LLAVE ORO:** Recibirá el pago completo de Hotelería + Inscripción al siguiente Sudamericano, además de Trofeo + Medallas + Indumentarias deportivas (Camisetas + shorts)
- ✓ **SUB CAMPEON ORO** Recibe Trofeo + Medalla + Indumentarias deportivas (Camisetas)
- ✓ **EL CAMPEON LLAVE PLATA:** Recibirá Trofeo + Medallas + Indumentarias deportivas (Camisetas)
- ✓ **SUB CAMPEON PLATA** Recibe Trofeo + Medallas
- ✓ **EL MEJOR JUGADOR DEL TORNEO** Trofeo
- ✓ **EL GOLEADOR DEL TORNEO** - Trofeo
- ✓ **LA VALLA MENOS VENCIDA DEL TORNEO** - Trofeo

Comportamiento Delegaciones

- El comportamiento debe ser ejemplar
- Cada jugador, delegado y acompañantes, están sujetos a; Las Leyes del país anfitrión, los Reglamentos del Hotel, y los Reglamentos de la Competición OSFA.

DESLINDE DE RESPONSABILIDADES

Todo jugador o acompañante de los distintos equipos participan por propia voluntad y decisión del evento denominado COPA SUDAMERICANA DE FUTBOL AMATEUR a desarrollarse en Paraguay, organizado por OSFA/Organización Sudamericana de Futbol Amateur, por lo tanto aclaramos que cada jugador o acompañante, será responsable absoluto de su estado de salud para viajar y practicar un deporte de alta exigencia como es el Futbol 7, y será responsable de todo su accionar desde el momento mismo de confirmar su participación o viaje, hasta el regreso a su ciudad de origen, y en especial deberá cuidar su integridad física durante los partidos que dispute, dejando a OSFA (Organización Sudamericana de Futbol Amateur) y a todas las organización y/o personas que colaboran para el desarrollo de la Copa Sudamericana, fuera de absolutamente cualquier tipo



de reclamo judicial o extrajudicial por cualquier tipo de inconvenientes, accidentes, robos, o incluso por muerte.

OSFA, se encargará de brindar los primeros auxilios a todos los jugadores o acompañantes que la necesiten por cualquier motivo, pero cualquier acción o decisión posterior estará a cargo del jugador o acompañante.

Queda claro que todos somos trabajadores, y que este tipo de eventos son oportunidades de disfrutar de nuestra pasión por el futbol, con otros jugadores de otros países, por lo que el respeto a la integridad física es vital para que todos tengamos buenos recuerdos de torneo y no tengamos que lamentar nada.

Agradecemos la confianza de todos los organizadores, jugadores y staff que en cada edición participan y hacen que esto sea un éxito.

REGLAMENTO GENERAL DEL JUEGO

NUCLEO CENTRAL

El presente Reglamento de juego está basado en el reglamento básico de FUTBOL, pero con las modificaciones adaptadas para el Futbol 7, y adoptadas por OSFA, las cuales se explican aquí;

- a) Todos los equipos deberán contar con atuendos deportivos numerados y unificados (Camisetas con mangas – Shorts, medias de futbol y canilleras o espinilleras)
- b) El Arquero no puede recibir el balón con la mano de un compañero nunca, salvo que sea fortuito a interpretación del árbitro o lo haya tocado un rival.
- c) El Arquero durante la salida de arco podrá recibir un pase del compañero con cualquier parte del cuerpo por sobre la cintura a excepción de las manos y bajarlo al suelo y salir jugando por todo el campo de juego, inclusive podrá marcar gol. Esta acción no se podrá realizar más de una vez por salida de meta, en caso de infracción se sancionará con un tiro libre directo al borde del área penal.



- d) El Arquero no puede pasar el balón al campo rival con su saque de meta con la mano, antes debe picar en su propio campo.
- e) El arquero podrá jugar con el pie tantas veces quiera.
- f) El Arquero y los jugadores tienen 5 segundos, a ser contados por el árbitro a viva voz o con los dedos o ambas, para poner en juego el balón en cualquier situación de inicio de jugada. Salida de metas, cobro de faltas y saques laterales, en caso de infracción el equipo contrario reanudará con un saque de banda en mitad del campo.
- g) Los saques laterales se lanzarán con las manos y no se podrá lanzar el balón en el área del arquero rival. En caso de entrar al área, se concederá un lateral a favor del equipo contrario a la altura del área.
- h) Los corners se lanzarán con el pie y se podrá enviar el balón al área del arquero rival.
- i) No se permiten las barridas defensivas ni ofensivas cuando un rival está involucrado en la jugada, únicamente se permite cuando se actúa en solitario, excepto el arquero dentro de su propia área.
- j) No se permiten las jugadas en la que el jugador tenga 3 puntos de apoyo al suelo o estando en el suelo trate de jugar o retener el balón, excepto el arquero dentro de su propia área, esto se lo denomina "jugada desde Piso" o simplemente "Piso"
- k) El equipo que llegue a la 6ta falta colectiva y las siguientes hasta terminar ese periodo, serán penalizados con un Tiro Libre Directo o un Shoot out para el equipo rival

l) Tiro Libre directo o un Shoot out (el equipo puede elegir)

- **El Tiro Libre Directo** será un disparo sin barrera desde el segundo punto/linea señalado por el árbitro, este disparo se puede realizar con carrera, todos los jugadores deberán estar en la línea del mediocampo, el pateador SI PUEDE tocar de nuevo el balón si le rebota al arquero y NO PUEDE tocarla de nuevo si rebota por los palos, quedando en ese caso habilitados todos los demás jugadores a pelear los rebotes en ambos casos.
- **El Shoot Out** se sancionará a la sexta falta colectiva en cada tiempo. El Shoot out es un mano a mano con el golero, el jugador partirá desde un punto/linea señalado por el árbitro



cerca del centro de cancha en el campo del infractor. Y todos los jugadores rivales se posicionarán en el otro punto/linea del campo opuesto para luego de la orden de juego del árbitro, poder seguir al ejecutante y evitar el gol.

m) El Tiro Libre Penal

- implica un disparo directo al arco desde el punto penal con un pie al lado del balón y el otro atrás, no se puede realizar carrera ni amagar. todos los demás jugadores deberán estar alineados al punto penal, el pateador SI PUEDE tocar de nuevo el balón si le rebota al arquero o va por el Arquero y rebota en los palos y NO PUEDE tocarla de nuevo si rebota únicamente en los palos, quedando en ese caso habilitados todos los demás jugadores a pelear los rebotes en ambos casos incluyendo el arquero.

n) **En caso de definición por penales**, solo podrán patear los jugadores que estaban en la cancha jugando hasta el último minuto y serán 3 tiros por equipo, en caso de empate seguirán con tiros 1x1 hasta la muerte súbita (Tie Break)

o) **Los cambios serán** ilimitados, Los jugadores siempre deberán avisar al árbitro de línea o al árbitro principal para ingresar o salir. Para evitar cortes de jugada el cambio se podrá realizar de forma rápida entrando y saliendo por el punto donde se encuentra el árbitro de línea quien autorizará el ingreso, pudiendo ser amonestado por infringir este punto.

p) **Cantidad mínima de jugadores** para iniciar o proseguir un partido es de 5 jugadores y máximo 7 jugadores

q) **El equipo que al momento de iniciar** o en algún momento del partido quede con igual o menos de 4 jugadores en cancha ya sea por no contar con todos los jugadores disponibles o por expulsiones, perderá los puntos por WO con los goles que tenga el rival en caso de una victoria o recibirá 2 goles a favor en caso de estar perdiendo o empatados al momento del WO.

r) **Todos los jugadores** deben utilizar medias de futbol y espinilleras o canilleras por su seguridad y protección. La falta de canilleras o



espinilleras no es sancionable pero el jugador se responsabiliza de cualquier lesión que pudiera sufrir.

- s) **Todos los jugadores suplentes y cuerpo técnico** deberán permanecer fuera del campo de juego en la zona que el Arbitro les indique.
- t) **Descripción de Tarjetas**
- Una (1) **Tarjeta Amarilla** es amonestación para el jugador.
 - Dos (2) Tarjetas Amarillas es Tarjeta Azul, el jugador es expulsado del partido por 3 minutos, puede volver a reingresar, pero debe esperar los 3 minutos sin que ingrese nadie, o puede ingresar otro jugador y el expulsado ya no regresa al partido, y puede jugar el siguiente partido.
 - Una Tarjeta Azul Directa, implica ser expulsado del partido por 3 minutos, puede volver a reingresar, pero debe esperar los 3 minutos sin que ingrese nadie, o puede ingresar otro jugador y el expulsado ya no regresa al partido, pero podrá jugar el siguiente partido, no obstante, en el caso que reingrese y sea amonestado nuevamente será **EXPULSADO CON TARJETA ROJA**, y no podrá jugar el próximo partido.
- Observación:**
- **La Tarjeta Azul solo se utiliza en la Fase de Grupos, y no se la utiliza más en la Fase Final.**
 - **Una Tarjeta Roja** implica que el jugador es expulsado del partido y ya no ingresa nadie y tiene una suspensión automática de 1 (Un) partido, y depende de la gravedad pueden ser mas partidos de suspensión y hasta expulsión del torneo. **La Tarjeta Roja estará presente en la Fase de Grupos y en la Fase Final.**
- u) **Todos los tiros** libres son directos todas las faltas suman para shoot out/Tiro libre (tubo), la barrera deberá ubicarse a 7 pasos de distancia y podrá ingresar hasta la línea de gol. Ningún jugador podrá ponerse a menos de dos pasos del ejecutante con el fin de evitar la rápida reanudación, esta infracción se sancionará con tarjeta amarilla. En un lanzamiento de tiro libre ningún jugador



atacante podrá estar a menos de dos metros de la línea de gol (esto para permitir el libre desempeño del arquero).

- v) Se podrá marca un gol directamente desde el saque inicial o desde cualquier reanudación del centro del campo luego de un gol.
- w) El arquero no podrá jugar de bolea ni de sobre pique en el saque de meta, podrá bajarlo al suelo y jugarlo con el pie.
- x) El gol es válido desde cualquier parte del terreno de juego

-----Final del Reglamento Oficial de la Competencia-----

