



Anexo III del Reglamento Deportivo Reglamento de Fútbol 7 A-Side

Generalidades.

El presente Reglamento Técnico, elaborado de conformidad con las Reglas Deportivas de la Asociación Internacional de Deportes y Recreación para la Parálisis Cerebral [CPIRSA], y las Reglas de Juego de la Federación Internacional de Fútbol Asociación [FIFA], será aplicado en todas los Eventos competitivos de Fútbol 7 A-Side, organizados y/o avalados por la Federación Mexicana de Deportes para Personas con Parálisis Cerebral, A. C. [FEMEDEPC], mismos que comprenden Campeonatos, Copas, Torneos, en sus fases Estatal y/o Nacional.

Elegibilidad.

FEMEDEPC ofrece oportunidades de participación a los deportistas que hayan sido evaluados y se les haya asignado una Clase Deportiva y un Estatus de Clase Deportiva en Fútbol 7 A-Side, como lo establece el Reglamento de Clasificación.

Particularmente, en las competencias nacionales selectivas para Evento Internacional de CPIRSA, los jugadores deberán tener cumplidos los 15 años de edad a partir del 1º de enero del año en que se celebre la competencia internacional. Para otros Eventos nacionales preseleccionados o selectivos para un Evento internacional, los jugadores cumplirán con el límite de edad determinado en las Convocatorias respectivas que se emitan.

Contenido

1. El Terreno de Juego.
2. El Balón.
3. El Número de Jugadores.
4. El Equipamiento de los Jugadores.
5. El Árbitro.
6. Los Árbitros Asistentes.
7. La Duración del Partido.
8. El Inicio y la Reanudación del Juego.
9. El Balón En Juego o Fuera de Juego.
10. El Gol Marcado.
11. El Fuera de Juego.
12. Faltas y Conductas Antideportivas.
13. Tiros Libres.
14. El Tiro Penal.
15. El Saque de Banda.
16. El Saque de Meta.
17. El Saque de Esquina.
18. La Lista de los Equipos.
19. Sistema de Competencia y Puntuación.



20. Tiempo Extra.
21. Disciplina.
22. Descalificación.
23. Procedimiento de Protesta.
24. Transitoriedad.

APENDICE.- Dimensiones del Campo de Fútbol 7 A-Side de FEMEDEPC.

1. El Terreno de Juego.

1.1 Superficie de Juego.- Será preferentemente de pasto.

1.2 Marcación del Terreno.- El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda. El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 7m. Se podrá hacer una marcación fuera del terreno de juego, a 9.15 m del cuadrante de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que se deberá observar en la ejecución de un saque de esquina.

1.3 Dimensiones.- La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud (línea de banda): mínimo 70 m, máximo 75m.

Ancho (línea de meta): mínimo 50m, máximo 55m.

Todas las líneas deberán tener el mismo ancho, como máximo 12cm.

1.4 Área de Meta.- Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 3.5m de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 3.5m 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 meta con medidas resultantes de 12.4m x 3.5m.

1.5 Área Penal.- Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 11m de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 11m 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 penal con medidas resultantes de 27m x 11m.

En cada área penal se marcará un punto penal a 9.2m de distancia del punto medio de la línea entre los postes de meta y equidistante a estos. Al exterior de cada área penal se trazará un semicírculo con un radio de 7m desde el punto penal.

1.6 Banderines.- En cada esquina se colocará un poste no puntiagudo con un banderín, cuya altura mínima será de 1.5m. Asimismo, se podrán colocar banderines en cada extremo de la línea de media, a una distancia mínima de 1m al exterior de la línea de banda.

1.7 Área de Esquina.- Se trazará un cuadrante con un radio de 1m desde cada banderín de esquina en el interior del terreno de juego.



1.8 Metas.- Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán ser de madera, metal u otro material aprobado. Deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

La distancia entre los postes será de 5m y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2m. Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño. Se podrá colgar redes enganchadas en las metas y el suelo detrás de la meta, con la condición de que estén sujetas de forma conveniente y no estorben al guardameta. Los postes y los travesaños deberán ser de color blanco.

1.9 Seguridad.- Los postes deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles sólo en caso de que se cumpla esta condición.

1.10 Área Técnica.- Área especial para el personal técnico y jugadores sustitutos. Se extiende 1m a cada lado del área de asientos y hacia adelante hasta 1m de la línea de banda, con dimensiones de 7m x 3m. Se recomienda utilizar marcaciones para delimitar dicha área. El número de personas autorizadas para estar en el área técnica será de diez (10), incluyendo los cinco (5) jugadores sustitutos.

1.10.1 Solamente una persona a la vez estará autorizada para dar instrucciones técnicas.

1.10.2 El entrenador y demás personal deberán permanecer dentro de los límites, salvo en circunstancias especiales, por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en el terreno de juego, con el permiso del árbitro, para evaluar la lesión de un jugador.

1.10.3 El entrenador y demás ocupantes del área técnica deberán comportarse de manera correcta.

2. El Balón.

2.1 Características y medidas. El balón será esférico, de cuero o cualquier otro material adecuado; tendrá una circunferencia no superior a 70cm y no inferior a 68cm; un peso no superior a 450g y no inferior a 410g al comienzo del partido; tendrá una presión equivalente a 0,6–1,1 atmósferas (600–1100 g/cm²) al nivel del mar.

2.2 Reemplazo de un balón defectuoso.

2.2.1 Si el balón explota o se daña durante un partido, se interrumpirá el juego y el partido se reanudará dejando caer el balón de reserva a tierra en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que se haya interrumpido el juego dentro del área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón de reserva a tierra en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón original se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

2.2.2 Si el balón explota o se daña en un momento en que no se halla en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda), el partido se reanudará conforme a las Reglas.

El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

3. El número de Jugadores.

3.1 Jugadores.

3.1.1 El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de siete (7) jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta.

3.1.2 El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de cuatro (4) jugadores.

3.1.3 El Fútbol está restringido a jugadores de las Clases CP5, CP6, CP7 y CP8. Cada equipo debe tener en el terreno de juego y en todo momento, por lo menos un jugador CP5 o CP6, en caso contrario, el equipo competirá con un jugador menos.

3.1.4 Cada equipo sólo puede tener un máximo de dos (2) jugadores Clase CP8 en el terreno de juego, juntos durante cualquier juego. Si un jugador de Clase CP8 es expulsado, el equipo puede tener como máximo un (1) jugador Clase CP8 en el terreno de juego por el resto del partido.

3.2 Sustitutos.

3.2.1 Se podrán utilizar como máximo tres (3) sustitutos, por cada equipo, en cada juego.

3.2.2 En todos los partidos, los nombres de los sustitutos deberán entregarse al árbitro antes del comienzo del encuentro. Todo sustituto cuyo nombre no se haya entregado al árbitro en dicho momento no podrá participar en el partido.

3.2.3 Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones:

- Se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución propuesta.
- El sustituto no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar haya abandonado el terreno de juego y tras recibir la señal del árbitro.
- El sustituto entrará en el terreno de juego únicamente por la línea media y durante una interrupción del juego.
- Una sustitución terminará cuando el sustituto entre en el terreno de juego.
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en jugador sustituido.
- Un jugador sustituido no volverá a participar en el partido.
- Todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sean llamados o no a participar en el partido.

3.2.4 Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que se haya informado previamente al árbitro y el cambio se efectúe durante una interrupción del juego.

3.3 Infracciones de la Regla y Sanciones.

3.3.1 Si un sustituto o un jugador sustituido entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro:

- El árbitro interrumpirá el juego (aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego).
- El árbitro lo amonestará por conducta antideportiva y le ordenará salir del terreno de juego.
- Si el árbitro ha interrumpido el juego, éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (véase Regla 13. Posición en tiros libres).



3.3.2 Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización previa del árbitro:

- El árbitro permitirá que el juego continúe.
- El árbitro amonestará a los jugadores en cuestión en el siguiente momento en que el balón no esté en juego.

3.3.3 Para cualquier otra infracción de esta regla, se amonestará a los jugadores en cuestión y el partido se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (véase Regla 13. Posición en tiros libres).

3.4 Jugadores y Sustitutos expulsados.

3.4.1 Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados.

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

4. El Equipamiento de los Jugadores.

4.1 Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas). No se permite el uso de muletas ni de bastones.

4.2 El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:

- Un jersey o camiseta –si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta. Para efectos de identificación, cada jugador debe jugar con un número en la parte posterior de su camiseta. El jugador debe utilizar este número a lo largo de toda la competencia. Un guardameta que utilice el número uno (1), puede utilizar este mismo número en caso de jugar en otra posición en el terreno de juego.
- Pantalones cortos –si se usan pantalones cortos interiores, estos deberán tener el color principal de los pantalones cortos.
- Medias.
- Canilleras/espinilleras, éstas deberán estar cubiertas completamente por las medias; deberán ser de caucho, plástico o de un material similar apropiado; deberán ofrecer una protección adecuada.
- Calzado.
- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también del árbitro y los árbitros asistentes.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, el árbitro y los árbitros asistentes.

4.3 Infracciones de la Regla y sanciones. Para cualquier infracción de esta regla:

- No será necesario interrumpir el juego.

- El árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su equipamiento.
- El jugador saldrá del terreno de juego en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
- Todo jugador que haya tenido que salir del terreno para poner en orden su equipamiento no podrá retornar al campo sin la autorización del árbitro.
- El árbitro se cerciorará de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir que reingrese en el terreno de juego.
- El jugador sólo podrá reingresar en el terreno de juego cuando el balón no se halle en juego.

Un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción de esta regla y retorna al campo sin la autorización del árbitro será amonestado.

Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar al infractor, el juego se reanudará mediante un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde el balón se hallaba cuando el árbitro interrumpió el partido (ver Regla 13. Posición en tiros libres).

5. El Árbitro.

5.1 La Autoridad del Árbitro.- Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

5.2 Facultades y Deberes.- El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas de Juego.
- Controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes y, siempre que el caso lo requiera, con el cuarto árbitro.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4.
- Actuará como cronometrador y tomará nota de los incidentes en el partido.
- Interrumpirá, suspenderá o abandonará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego.
- Interrumpirá, suspenderá o abandonará el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurará de que sea transportado fuera del terreno de juego; un jugador lesionado sólo podrá regresar al terreno de juego después de que se haya reanudado el partido.
- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón salga del juego si juzga que un jugador está levemente lesionado.
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego; el jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la hemorragia haya cesado.
- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.
- Castigará la infracción más grave cuando un jugador cometa más de una infracción al mismo tiempo.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no estará obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo en el siguiente momento en que el balón no esté en juego.
- Tomará medidas contra el personal de apoyo de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.

- Actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes en relación con incidentes que no ha podido observar.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- Reanudará el juego tras una interrupción.
- Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o personal de apoyo de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

5.3 Decisiones del Árbitro. Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si un gol fue marcado o no y el resultado del partido, 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 o del cuarto árbitro, siempre que no haya reanudado el juego o finalizado el partido.

5.4 Un árbitro (o, en el caso que proceda, un árbitro asistente o un cuarto árbitro) no será responsable de: cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, persona de apoyo o espectador; cualquier daño a todo tipo de propiedad; cualquier otra pérdida sufrida por una persona, club o asociación, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que haya podido tomar conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Entre tales situaciones pueden figurar:

- Una decisión por la cual las condiciones del terreno de juego, sus alrededores o meteorológicas sean tales que no permitan disputar el encuentro.
- Una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón.
- Una decisión sobre la idoneidad de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido.
- Una decisión de interrumpir o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores.
- Una decisión de interrumpir o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para ser atendido.
- Una decisión de solicitar que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para ser atendido.
- Una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta ropa o equipamiento.
- Una decisión (cuando posea la autoridad) de permitir o no a toda persona (incluido el personal de apoyo de los equipos y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de información) estar presente en los alrededores del terreno de juego.
- Cualquier otra decisión que pueda tomar conforme a las Reglas de Juego o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por la normatividad de FEMEDEPC.

6. Los Árbitros Asistentes.

Se podrá designar a dos árbitros asistentes que tendrán, bajo reserva de lo que decida el árbitro, la tarea de indicar:

- Si el balón ha salido completamente del terreno de juego.
- A qué equipo corresponde efectuar el saque de esquina, de meta o de banda.
- Cuando se deberá sancionar a un jugador por estar en posición de fuera de juego.
- Cuando se solicita una sustitución.
- Cuando ocurre alguna infracción u otro incidente fuera del campo visual del árbitro.
- Cuando se cometen infracciones que puedan ver mejor los árbitros asistentes que el árbitro (quedan comprendidas, en determinadas circunstancias, infracciones que se cometen en el área penal).

- Si, en los tiros penales, el guardameta se aparta de la línea de meta antes de que se patee el balón y si el balón ha cruzado la línea de meta.

Los árbitros asistentes ayudarán igualmente al árbitro a dirigir el juego conforme a las Reglas. En caso de intervención indebida o conducta incorrecta de un árbitro asistente, el árbitro prescindirá de sus servicios y elaborará un informe para el Comité Organizador.

7. La Duración del Partido.

7.1 Período de Juego e Intervalo de Medio Tiempo. Cada partido dura dos períodos iguales de treinta (30) minutos con un intervalo a medio tiempo de quince (15) minutos.

7.2 Recuperación de Tiempo Perdido. Cada periodo deberá prolongarse para recuperar todo tiempo perdido por: sustituciones; evaluación de la lesión de jugadores; transporte de los jugadores lesionados fuera del terreno de juego para ser atendidos; pérdida de tiempo; o cualquier otro motivo.

La recuperación del tiempo perdido quedará a criterio del árbitro.

7.3 Tiro Penal. En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro penal, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado el tiro penal.

7.4 Un partido suspendido por razones plenamente justificadas podrá volver a jugarse, a menos que el Comité Organizador del Evento competitivo estipule otro procedimiento.

8. El Inicio y la Reanudación del Juego.

8.1 Sorteo. Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido. El equipo favorecido tras lanzar la moneda al aire 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.

8.2 Saque de Salida. El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego: al comienzo del partido; tras haber marcado un gol; al comienzo del segundo tiempo del partido; al comienzo de cada tiempo suplementario, dado el caso.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del campo.
- Los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 7m del balón hasta que sea jugado.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que éste que haya tocado a otro jugador.

Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario procederá al saque de salida.

8.2.1 Infracciones a la Regla y Sanciones. En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo



adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13. Posición en tiros libres).

8.2.2 Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque de salida, se repetirá el saque de salida.

8.3 Balón a Tierra. Si el balón está en juego y el árbitro debe interrumpir el juego por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego, el partido se reanudará con un balón a tierra.

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo.

8.3.1 Infracciones a la Regla y Sanciones. Se volverá a dejar caer el balón: si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo; o si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido jugado por un jugador.

9. El Balón En Juego o Fuera de Juego.

9.1 Balón fuera de juego. El balón estará fuera de juego cuando: haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire; o el juego haya sido interrumpido por el árbitro.

9.2 Balón en juego. El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando: rebote de los postes, travesaño o poste de esquina y permanezca en el terreno de juego; o rebote del árbitro o de un árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego.

10. El Gol Marcado.

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego.

11. El Fuera de Juego.

La Regla de El Fuera de Juego no se aplicará.

12. Faltas y Conductas Antideportivas.

Las faltas y conductas antideportivas se sancionarán de la siguiente manera:

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

12.1.1 Dar o intentar dar una patada a un adversario.

12.1.2 Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.



12.1.3 Saltar sobre un adversario.

12.1.4 Cargar sobre un adversario.

12.1.5 Golpear o intentar golpear a un adversario.

12.1.6 Empujar a un adversario.

12.1.7 Realizar una entrada contra un adversario.

O bien:

12.1.8 Sujetar a un adversario.

12.1.9 Escupir a un adversario.

12.1.10 Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13. Posición en tiros libres).

12.2 Tiro penal. Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las infracciones antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

12.3 Tiro libre indirecto. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes infracciones dentro de su propia área penal:

12.3.1 Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.

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

12.3.3 Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.

12.3.4 Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

O bien, si en opinión del árbitro:

12.3.5 Juega de forma peligrosa.

12.3.6 Obstaculiza el avance de un adversario.

12.3.7 Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.

12.3.8 Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

Un tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13. Posición en tiros libres).

12.4 Sanciones disciplinarias. La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido amonestado. La tarjeta roja se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido expulsado. Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los sustitutos o a los jugadores sustituidos.

El árbitro posee la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que ingresa en el terreno de juego hasta que lo abandona después del silbatazo final.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, un árbitro asistente o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

12.4.1 Infracciones sancionables con una amonestación.

12.4.1.1 Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
- Retardar la reanudación del juego
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

12.4.1.2 Un sustituto o un jugador sustituido será amonestado si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Retardar la reanudación del juego.

12.4.2 Infracciones sancionables con una expulsión. Un jugador, un sustituto o un jugador sustituido será expulsado si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- 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).
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o penal.
- Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un sustituto o un jugador sustituido expulsado, deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.

13. Tiros Libres.

Los tiros libres son directos o indirectos.

13.1 Tiro libre directo.

13.1.1 Si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol.

13.1.2 Si un tiro libre directo entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

13.2 Tiro libre indirecto. El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Mantendrá su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y hasta que el balón haya tocado a otro jugador o esté fuera de juego.

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

13.2.1 Si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta.

13.2.2 Si un tiro libre indirecto jugado entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

13.3 Tanto para los tiros libres directos como para los 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.

13.4 Posición en tiros libres.

13.4.1 Tiro libre dentro del área penal.

13.4.1.1 Tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 7m del balón.
- Todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego apenas haya sido pateado directamente fuera del área penal.
- Un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

13.4.1.2 Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 7m del balón hasta que esté en juego, salvo si se hallan sobre su propia línea de meta entre los postes de meta.
- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento.
- Un tiro libre indirecto concedido en el área de meta se lanzará desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

13.4.2 Tiro libre fuera del área penal.

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 7m del balón hasta que esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y entra en movimiento.
- El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se cometió la infracción, según el tipo de infracción.



13.4.3 Infracciones a la Regla y sanciones.

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

13.4.3.2 Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón salga del área penal se repetirá el tiro.

13.5 Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta.

13.5.1 Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

13.5.2 Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción; o se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor.

13.6 Tiro libre lanzado por el guardameta.

13.6.1 Si el balón está en juego y el guardameta lo toca por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que el esférico haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

13.6.2 Si el balón está en juego y el guardameta lo toca intencionadamente con la mano antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

13.6.2.1 Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

13.6.2.2 Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

14. El Tiro Penal.

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las infracciones que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área penal y mientras el balón esté en juego. Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal. Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los periodos del tiempo suplementario.

14.1 Posición del balón y de los jugadores.

14.1.1 El balón deberá colocarse en el punto penal.

14.1.2 El ejecutor del tiro penal deberá ser debidamente identificado.

14.1.3 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.

14.1.4 Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar: en el terreno de juego; fuera del área penal; detrás del punto penal; a un mínimo de 9.2m del punto penal.

14.2 Procedimiento. Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, el árbitro dará la señal para que se ejecute el tiro penal.

- El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante.

Cuando se ejecuta un tiro penal 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 para ejecutar o volver a ejecutar un tiro penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño el balón toca uno o ambos postes y/o el travesaño y/o al guardameta. El árbitro decidirá cuándo se ha completado un tiro penal.

14.3 Infracciones a la Regla y sanciones.

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

14.3.1.1 El ejecutor del tiro penal infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.

14.3.1.2 El guardameta infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

14.3.1.3 Un compañero del ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.

14.3.1.4 Un compañero del guardameta infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

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

14.3.2 Si, después de que se haya lanzado un tiro penal:

14.3.2.1 El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que el esférico haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

14.3.2.2 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 ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

14.3.2.3 El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante, se repetirá el tiro.

14.3.2.4 El balón rebota hacia el terreno de juego del guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- El árbitro interrumpirá el juego.
- El juego se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde el balón tocó el objeto, a menos que lo hubiese tocado en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

15. El Saque de Banda.

El saque de banda es una forma de reanudar el juego. El saque de banda se concede a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:

- Estar de frente al terreno de juego.
- Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma.
- Servirse de ambas manos.
- Lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza.
- Lanzar el balón desde el sitio donde salió del terreno de juego.

Un jugador puede elegir rodar el balón en el juego. En este caso, el balón deberá tocar inmediatamente el suelo dentro del terreno de juego tras abandonar la mano del jugador que realiza el saque.

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 2m del lugar en que se ejecuta el saque de banda. El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego. El ejecutor del saque no deberá volver a jugar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador.

15.1 Infracciones a la Regla y sanciones.

15.1.1 Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta:

15.1.1.1 Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

15.1.1.2 Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre directo al equipo

contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción; o se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque.

15.1.2 Saque de banda ejecutado por el guardameta:

15.1.2.1 Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

15.1.2.2 Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

15.1.2.3. Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque: será amonestado por conducta antideportiva.

15.1.2.4 Para cualquier otra infracción de la Regla: el saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario.

16. El Saque de Meta.

El saque de meta es una forma de reanudar el juego. Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.

- Un jugador del equipo defensor pateará el balón desde cualquier punto del área de meta.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego apenas haya sido pateado directamente fuera del área penal.

16.1 Infracciones a la Regla y sanciones.

16.1.1 Si el balón no es pateado directamente fuera del área penal en un saque de meta: se repetirá el saque.

16.1.2 Saque de meta ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta:

16.1.2.1 Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

16.1.2.2 Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre directo al

equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción; o se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque.

16.1.3 Saque de meta ejecutado por el guardameta.

16.1.3.1 Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

16.1.3.2 Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

16.1.3.3 Para cualquier otra infracción de esta regla: se repetirá el saque.

17. El Saque de Esquina.

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y un gol no se haya marcado conforme a la Regla 10. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

- El balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta.
- No se deberá quitar el poste del banderín.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 7m del área de esquina hasta que el balón esté en juego.
- El balón deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y entra en movimiento.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador.

17.1 Infracciones a la Regla y sanciones.

17.1.1 Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta:

17.1.1.1 Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

17.1.1.2 Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción; o se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque.

17.1.2 Saque de esquina lanzado por el guardameta:

17.1.2.1 Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

17.1.2.2 Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

17.1.3 Para cualquier otra infracción de esta regla: se repetirá el saque.

18. La Lista de los Equipos.

Al comienzo de cada competencia, los Equipos presentarán su lista de jugadores. Sólo los jugadores en la lista de los Equipos, aprobados en el inicio de la competencia, pueden tomar parte en el partido. La lista de los Equipos estará integrada por un máximo de doce (12) nombres y será presentada al Responsable Técnico y al Árbitro Principal por lo menos una (1) hora antes del inicio del juego.

19. Sistema de Competencia y Puntuación.

FEMEDEPC, de manera conjunta con el Comité Organizador, determinará los detalles de cada Evento competitivo teniendo en cuenta factores tales como el número de equipos participantes y el sistema de competencia a ser utilizado. Un sistema de competencia podría ser la división en grupos o mediante un sistema de clasificación. FEMEDEPC se reserva el derecho de considerar la ubicación geográfica de los Equipos participantes. Será su responsabilidad la decisión última.

Las competencias que se lleven a cabo mediante un sistema de grupo o de liga, atenderán lo siguiente:

19.1 Partidos de Grupo: El sistema de juego será el sistema de liga, cada Equipo jugará un partido contra cada otro en el mismo grupo, los puntos se adjudicarán del siguiente modo:

- Victoria 3 puntos.
- Empate 1 punto.
- Derrota 0 puntos.

19.2 La clasificación de los equipos en cada grupo se determinará de la siguiente manera:

19.2.1 Mayor número de puntos obtenidos en todos los partidos del grupo.

19.2.2 Diferencia de goles en todos los partidos del grupo.

19.2.3 Mayor número de goles anotados en todos los partidos del grupo.

19.3 Si dos o más Equipos se encuentran en términos de igualdad, sobre la base de los criterios anteriores, su clasificación se determinará de la siguiente manera:



19.3.1 Mayor número de puntos obtenidos en todos los partidos del grupo, que involucre a los Equipos en cuestión.

19.3.2 Diferencia de goles en todos los partidos del grupo, entre los Equipos en cuestión.

19.3.3 Mayor número de goles anotados en todos los partidos del grupo, entre los Equipos en cuestión.

19.3.4 Si todavía hay un empate, una ronda de penales determinará al Equipo ganador.

19.3.5 Si dos equipos se encuentran en términos de igualdad, sobre la base de los criterios anteriores, después de jugar el último partido en un grupo, entonces una ronda de penales puede llevarse a cabo para determinar al ganador de un grupo.

19.3.6 El Responsable Técnico de la Competencia determinará cuando se llevará a cabo la ronda de penales. Siete (7) Jugadores nominados en la lista de cada Equipo serán elegibles para participar. La lista debe incluir un Jugador de Clase CP5 o CP6 y un máximo de dos (2) Jugadores de Clase CP8.

19.3.7 En todas las competencias, el número máximo de goles anotados que serán contados, será de diez (10) goles en un solo partido.

19.3.8 Cuartos de final.- En el caso de un sistema de cuatro (4) grupos:

- Ganador A contra Subcampeón B, Ganador 1.
- Ganador B contra Subcampeón A, Ganador 2.
- Ganador C contra Subcampeón D, Ganador 3.
- Ganador D contra Subcampeón C, Ganador 4.

19.4 Semifinales: En un sistema de dos (2) grupos, el Equipo ganador en cada grupo, jugará contra los subcampeones del otro grupo.

19.5 Semifinal: En un sistema de cuatro (4) grupos, los ganadores de los cuartos de final competirán por la semifinal de la siguiente manera:

- Ganador 1 contra Ganador 3.
- Ganador 2 contra Ganador 4.

19.5.1 Finales: los Equipo ganadores de cada semifinal jugarán por la medalla de oro o de plata.

19.5.2 Los Equipos perdedores de las semifinales, jugarán por la medalla de bronce.

20. Tiempo Extra.

20.1 Si los resultados son iguales al final del partido en eliminatorias o finales, se jugará un tiempo extra dividido en dos (2) períodos de diez (10) minutos cada uno.

20.2 Si después del tiempo extra continúa el empate, se proseguirá con una ronda de penales siguiendo las Reglas de FIFA para determinar al Equipo ganador.

21. Disciplina.

21.1 Cualquier jugador que reciba dos (2) amonestaciones (tarjetas amarillas) o una (1) tarjeta roja durante el torneo, automáticamente quedará suspendido hasta el próximo partido de su Equipo.

21.2 Cualquier jugador que reciba dos (2) tarjetas rojas en un mismo torneo, quedará suspendido por el resto del mismo.

21.3 Las tarjetas son acumulativas a través de todas las etapas del torneo.

21.4 El Comité Organizador de una competencia, tiene la facultad de alargar las suspensiones en los casos de conducta antideportiva, antes y después del partido.

22. Descalificación.

Cuando un jugador, o equipo, es descalificado de un partido, cualquiera que fuera el motivo, deberá quedar constancia de la infracción en los resultados oficiales. Las razones para una descalificación podrían ser las siguientes:

22.1 Cuando un jugador, o equipo, comete una infracción al presente Reglamento Técnico.

22.2 Cuando un jugador no acude a la revisión de la clasificación cuando se le solicite, de conformidad con el Reglamento de Clasificación de FEMEDEPC.

22.3 Cuando la muestra de un jugador, obtenida en un control dopaje en competencia, arroja un resultado positivo, de conformidad con el Reglamento Antidopaje de FEMEDEPC.

22.4 Cuando un jugador, o equipo, es descalificado por comportamiento antideportivo o indebido.

22.4.1 La descalificación de un partido por comportamiento antideportivo o indebido, expondrá al jugador, o equipo, a ser descalificado por el Árbitro de su participación en futuros partidos.

22.4.2 Si la infracción del jugador, o equipo, es considerada grave, el Responsable Técnico informará de ello al Comité Organizador o a FEMEDEPC, a fin de que sea examinada su conducta por si hay lugar a una acción disciplinaria adicional conforme al Reglamento Disciplinario de FEMEDEPC.

23. Procedimiento de Protesta.

23.1 Una protesta formal deberá presentarse dentro de un período de 30 minutos desde la conclusión de un partido. Si no se recibe ninguna Protesta por escrito, el resultado de ese partido se considerará definitivo.

23.2 Un Formulario de Protesta cumplimentado deberá ser entregado al Responsable Técnico de la competencia por el capitán del Equipo o delegado, acompañado por el monto de la fianza que para tal efecto se haya establecido en la Junta Previa de Delegados/Entrenadores. Este Formulario de Protesta deberá detallar tanto las circunstancias acaecidas, como la justificación o motivos para hacer la Protesta, citando las Reglas de referencia en las que se basa dicha Protesta. El Responsable Técnico anotará en la Protesta la fecha y la hora en que fue recibida y la firmará; informará al Árbitro Principal y juntos, elaborarán y entregarán la Notificación de Protesta al Delegado del otro Equipo implicado en el

partido protestado, y convocarán al Jurado de Apelación tan pronto como sea posible. Este Jurado estará integrado por:

- El Responsable Técnico.
- El Árbitro Principal.
- Tres Representantes de las Delegaciones participantes no involucrados en la Protesta o pertenecientes a los Estados que participan en la Protesta.

23.2.1 Una vez notificado el Jurado de Apelación, éste debe consultar al Árbitro involucrado con el partido que se protestó, antes de que tome una decisión final. El Jurado de Apelación se reunirá en un área privada. Todos los debates en relación con una Protesta deben mantenerse en confidencialidad.

23.2.2 La decisión del Jurado de Apelación se tomará tan pronto como sea posible, será entregada por escrito, firmada por todos los miembros del Jurado, al capitán/delegado que presentó la Protesta y al otro Equipo implicado.

22.2.3 La decisión del Jurado de Apelación será definitiva.

23.3 Si la decisión de una Protesta requiere que un partido se vuelva a jugar, será jugado de nuevo desde el principio, donde ocurrió la situación que motivó la Protesta.

23.4 Si se conoce un motivo o razón de Protesta antes del comienzo de un partido, la Protesta debe ser presentada antes del inicio de ese partido. El Árbitro Principal o Responsable Técnico debe ser notificado de la intención de presentar la Protesta. La Protesta no será considerada para el análisis si el Equipo no siguió los procedimientos mencionados en la presente Regla.

24. Transitoriedad.

24.1 El presente Reglamento de Fútbol 7 A-Side se terminó de revisar el día 30 de Agosto de 2010, efectuándose modificaciones en todo su contenido para que estuviera acorde a las Reglas Deportivas de Fútbol 7 A-Side de la Asociación Internacional de Deportes y Recreación para la Parálisis Cerebral y a la Federación Internacional de Fútbol Asociación. Fue integrado como Anexo III del Reglamento Deportivo de la Federación Mexicana de Deportes para Personas con Parálisis Cerebral, A. C., y aprobado por la Asamblea General de Asociados en Asamblea Extraordinaria efectuada el día dos (2) de Octubre de 2010, revocó las disposiciones anteriores y entró en vigor en la fecha de su aprobación.

APÉNDICE. Dimensiones del Campo de Fútbol 7 A-Side de FEMEDEPC.

