

REGLAS DEL FUTBOL 7 – EXTRACTO

A continuación encontrarán un extracto del Reglamento que todo jugador de futbol 7 debe de conocer:

Regla No. 1 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: 50 mts. Anchura: 30 mts.

Regla No. 2 EL BALÓN

Antes del inicio del partido cada equipo debe de presentar al árbitro 1 (un) balón del No.4 en buen estado y que cumplan con la regla 2.1 (Propiedades y medidas). Dichos balones deben estar disponibles en la banca de cada equipo. El árbitro decidirá cuál de los balones será utilizado.

A falta de presentación de los balones por parte de un equipo se decretará vencedor del partido (por default) al equipo contrario. El equipo que sí trajo su balón puede autorizar que inicie el juego aunque el rival no haya presentado sus balón, sin embargo en caso de que el juego no pueda continuar por falta de balón (ej. pinchadura / pérdida) el equipo que sí trajo su balón podrá solicitar al árbitro que se le se marque default a su favor o podrá dar tolerancia para conseguir el balón.

Regla No. 3 EL NÚMERO DE JUGADORES.

El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por no más de 7 (siete) jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta. 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 recoger sus registros en la oficina. En todos los partidos los 7 jugadores que inician deberán entregar al árbitro sus 7 registros o en su defecto autorización escrita y sellada de la administración. Los jugadores en banca deberán de entregar su registro al árbitro al momento de ingresar al juego.

Al término de cada encuentro el capitán del equipo deberá de ir con el árbitro y entregarle todos y cada uno de los registros de los jugadores, así como firmar la cédula del partido.



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.

Sustituciones

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 deberá de registrar por lo menos a 10 jugadores para la fecha 2. A falta de presentar 10+ inscripciones el equipo quedará descalificado del torneo sin derecho a reembolso.

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.

Regla No. 4 EQUIPAMIENTO DE JUGADORES

Los jugadores deberán de vestir ropa deportiva uniforme consistente de shorts, medias y playera con su respectivo numero en la espalda en correlación a su registro de jugador. El empleo de calzado DE SUELA LISA o MULTITACOS y de espinilleras es obligatorio (QUEDA PROHIBIDO EL USO DE TACOS O CUALQUIER VARIEDAD DE TACHONES)

Regla No. 5 EL ÁRBITRO

Poderes y deberes del Árbitro:

Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2 y se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4.

Tomará medidas contra la afición (porra) y/o 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 ni en los medios tiempos.

REGLA NO. 6 EL AUXILIAR DE CANCHA (ANOTADOR)

Son funciones específicas del Auxiliar de cancha:

- 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 redacción de la Cédula del encuentro, cuidando que queden reseñadas cuantas incidencias se hayan observado.
- 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. También llevará la contabilidad de las faltas cometidas durante el partido.
- 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.

Regla No. 7 DURACIÓN DEL PARTIDO

Periodos de juego: el tiempo de duración del juego es de 40 minutos, dividido en dos periodos de 20 minutos cada uno. Habrá un breve descanso de 5 minutos para el cambio de lado.

El tiempo de tolerancia es de 5 minutos para el inicio de cada periodo de juego. La tolerancia se puede extender en periodos de 5 minutos cada vez, si uno de los equipos lo solicita y el otro da su consentimiento. En este caso, el árbitro aplicará dos partes iguales con tiempos reducidos. Si el equipo puntual desea marcar el default deberá notificarlo al árbitro al vencimiento de los últimos 5 minutos de tolerancia.

Regla No. 8 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.

Regla No. 9 EL FUERA DE JUEGO

En el fútbol 7 NO EXISTE EL FUERA DE JUEGO.

Regla No. 10 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:

- tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos
- vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado
- toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
- toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero
- cruza la media cancha de aire, ya sea con el pie o con la mano

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



- se barre intencionalmente en disputa del balón (NO SE PERMITEN LAS BARRIDAS)

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

Regla No. 11 LOS TIROS LIBRES

Tanto para los tiros libres directos como 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. 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.

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. malograr 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 sancionara a criterio de la administración de la liga. 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.

Regla No.12 EL DOBLE PENALTI

Se cobrará un penalti cuando un equipo sume 5 (cinco) faltas, y cada que sume 2 (dos) faltas más después de las 5 primeras. La cuenta de

Regla No.13 EL SAQUE DE BANDA

Un jugador que efectúa un saque de banda hacia su propia portería, el portero no podrá jugar el balón con las manos.

Regla No.14 SAQUE DE META

Si el saque de meta o despeje con la mano o con el pie 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.

ADENDUM AL REGLAMENTO

Partidos perdidos por default:

Para efectos de sanción existen dos tipos de default: El “*Default Avisado*” y el “*Default Sorpresa*”. El *Default Avisado* es cuando el equipo avisa con al menos 5 días de anticipación que no asistirá a su encuentro, con lo cual se le avisa el otro equipo que no se presente a su partido. El *Default Sorpresa* es cuando el equipo no avisa (por lo menos 5 días antes) que no va a llegar o a completarse para el partido, con lo cual el equipo contrario se queda “plantado” en la cancha.

Por respeto a los demás equipos, el equipo que acumule la siguiente combinación de defaults quedará dado de baja del torneo: 2 defaults sorpresa, 3 defaults avisados, ó 1 def. sorpresa + 1 def. avisado

El marcador resultante de un partido ganado por default será de 4 – 0 a favor del equipo que si se presentó.

Permanencia en el campo:

Solo los 7 jugadores en turno y UN entrenador de cada equipo podrán estar dentro del terreno de juego. Los jugadores suplentes deberán de permanecer sentados en su banca a menos que estén esperando entrar.



Los entrenadores podrán permanecer en la contracancha pero nunca entrar sin autorización del árbitro.

Una vez que se termine el primer tiempo queda prohibido que entren a la cancha personas que no son del equipo.

