

REGLAMENTO DE FUTBOL SIETE

TEMPORADA 2018 / 2019



A.D. SALUD Y CULTURA DE MADRID
REGLAMENTO DE FÚTBOL 7.

REGLA 1.- EL TERRENO DE JUEGO

1. **EL TERRENO DE JUEGO:** El terreno de juego, será un rectángulo de una longitud máxima de 60 metros y mínima de 40, y de una anchura máxima de 40 metros y mínima de 30. En todos los casos, la longitud habrá de ser mayor que la anchura. De las líneas que lo delimitan, las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas, líneas de meta. Estará marcado por líneas visibles, y se trazará una línea paralela a las de meta que lo divida en dos partes iguales. El centro del campo estará visiblemente marcado y desde él se trazará una circunferencia de 6 metros de radio.
2. **LOS MARCOS:** En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos o porterías, que están formados por dos postes verticales equidistantes del terreno de juego, separados 6 metros entre sí (medida interior), y unidos en sus extremos superiores por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a 2 metros del suelo.
3. **EL AREA DE META:** En cada extremo del terreno y distanciados a 3 metros de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la de meta que se adentrarán 4.30 metros en el terreno de juego y se unirán por sus extremos mediante una línea paralela a la de meta. Cada uno de los dos espacios limitados por estas líneas y la de meta se denomina área de meta.
4. **EL AREA DE PENALTI:** En cada extremo del terreno y a 9 metros de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la de meta que se adentrarán 11 metros en el terreno de juego y se unirán en sus extremos con otra línea paralela a la de meta. La superficie comprendida entre estas líneas y la de meta, se denomina área de penalti. Se marcará de manera visible, un punto que estará situado sobre una línea imaginaria perpendicular a la línea de meta a la distancia de 9 metros de ésta. Dicha señal será el punto de ejecución del tiro de penalti. Tomando como centro este punto, se trazará el exterior del área de penalti, que será un segmento circular de 6 metros de radio.
5. **ZONA DE FUERA DE JUEGO:** A cada extremo del terreno de juego, y a 13 metros de la línea de meta se trazará una línea paralela a ésta que unirá ambas bandas y delimitará la zona de juego (excepto en la categoría Senior).
6. **EL AREA DE ESQUINA:** Desde cada esquina del terreno de juego y con un radio de 0.6 metros, se marcará un arco de circunferencia en la parte interior del campo, desde donde se efectuarán los saques de esquina.

REGLA 2.- EL BALÓN

El balón será de fútbol, que corresponde al número 4 para las categorías de Alevín y Benjamín; y para la categoría Senior, balón fútbol 7 (REGLAMENTARIO DE LA ORGANIZACIÓN).

Si el balón explota o se daña durante un partido:

- a) Se interrumpirá el juego.
- b) El juego se reanudará por medio de balón al campo, ejecutado con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero.

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

- c) El partido se reanudará conforme a las Reglas.

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

REGLA 3.- NUMERO DE JUGADORES

El partido será jugado por dos equipos compuestos por 7 jugadores cada uno, de los cuales, uno jugará como portero. Cada equipo podrá iniciar el encuentro con un mínimo de 5 jugadores, pudiendo incorporarse posteriormente los restantes antes de que comience la segunda parte.

Cada equipo puede presentar al partido un máximo de 12 jugadores, de forma que los cinco hipotéticos suplentes pueden entrar en el terreno de juego en cualquier momento del partido, siempre que hayan recibido la correspondiente autorización del árbitro y el jugador a sustituir lo haya abandonado. Los jugadores sustituidos podrán volver al terreno de juego cuantas veces se considere conveniente.

Cuando durante el desarrollo del encuentro, un equipo, por las circunstancias que sean, quedara con menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por suspendido el encuentro, quedando pendiente la oportuna decisión del Comité de Competición y Disciplina de la Organización.

PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

- a) Se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución.
- b) 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 recibido la señal del árbitro.
- c) El sustituto entrará en el terreno de juego únicamente por la línea media y durante la interrupción del juego.

CONTRAVENCIONES/SANCIONES

Si un sustituto entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro:

- a) Se interrumpirá el juego.
- b) Se sancionará al sustituto con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga del terreno de juego.
- c) Se reanudará el juego un tiro libre indirecto en el lugar donde se interrumpió el juego.

Si el árbitro detiene el juego para amonestar a algún jugador:

- d) El partido se reanudará por medio de un tiro libre indirecto ejecutado por un jugador del equipo contrario y en el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que se detuvo el juego.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- e) Los jugadores serán sancionados con tarjeta amarilla.

REGLA 4.- EQUIPO DE LOS JUGADORES:

- a) El equipo básico obligatorio de un jugador consistirá en una camiseta con dorsal, calzón y medias que deberán ser del mismo color que sus compañeros de equipo, y usar calzado adecuado.
- b) El portero deberá usar colores que lo distingan de los otros jugadores y del árbitro.
- c) Un jugador no podrá portar ningún objeto que sea peligroso para él o para otros jugadores.

REGLA 5.- EL ARBITRO

1. Se designará un árbitro para dirigir cada partido. Su competencia en el ejercicio de sus funciones comienzan en el momento que entra en el terreno de juego y finaliza cuando abandona las instalaciones deportivas. Su facultad de sancionar se extenderá también a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón esté fuera de juego. Sus decisiones en relación con el juego, serán definitivas. El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, siempre que no haya reanudado el juego o el partido haya finalizado.

2. La función principal del árbitro es fomentar el espíritu de juego. Además de:

- a) Aplicará las reglas.
- b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que hacerlo beneficiará al bando infractor.
- c) Tomará nota de las incidencias, ejercerá de cronometrador, cuidando que el partido tenga la duración reglamentaria.
- d) Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas y para interrumpir o suspender definitivamente el encuentro cuando lo estime necesario, bien por causa de los elementos, de la intervención de espectadores o por otros motivos; en tal caso, hará llegar un informe detallado al Comité Disciplinario competente en la forma y plazos determinados.
- e) Desde el momento en que entre en el terreno de juego, tendrá facultad discrecional para sancionar, según proceda, a todo jugador que observe conducta inconveniente o incorrecta. En este caso, comunicará el nombre del jugador al Comité Disciplinario competente en la forma y plazos previstos.
- f) No permitirá que nadie, salvo los jugadores, entre en el terreno de juego sin su autorización, pudiendo conceder ésta a las personas que desempeñan funciones auxiliares.
- g) Dará la señal para reanudar el juego después de toda interrupción.
- h) Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a lo previsto en la Regla 2ª.
- i) 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 herida ha dejado de sangrar.
- j) Castigará la falta más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.

3. Si hubiera jueces de línea, su competencia y funciones serían las mismas previstas en el Reglamento General de Fútbol.

REGLA 6., AUXILIAR DE MESA(CATEGORIA BASE)

Son funciones específicas del auxiliar de mesa:

- a) Ejercer de delegado de campo.
- b) Controlar y autorizar las sustituciones de jugadores que a lo largo del partido puedan producirse, de acuerdo a lo establecido.
- c) Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación con el apartado anterior, pudieran producirse.
- d) Actuar como auxiliar del árbitro en todas aquellas tareas que le pudieran ser encomendadas o delegadas.

REGLA 7.- DURACION DEL PARTIDO

El partido comprenderá dos tiempos de 25 minutos para la categoría Senior. Entre ambos períodos habrá un descanso no superior a 5 minutos.

REGLA 8.- SAQUE DE CENTRO

- a) Al inicio del partido, después de sorteado el derecho a elegir campo o saque y colocado el balón en el centro del terreno de juego, a una señal del árbitro el juego comenzará con un saque a balón parado, es decir, con un puntapié dado al balón en dirección al campo contrario o a su mismo campo. Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo y los del bando contrario a aquel que efectúa el saque, deberán estar como mínimo a 6 metros de distancia del balón. Se podrá marcar gol directamente de saque de centro, así como de saque de meta.
- b) Después de marcado un tanto, el juego se reanudará de la misma forma antes indicada, haciendo el saque un jugador del bando contrario al que marcó el tanto.
- c) Después del descanso, los equipos cambiarán de campo y el saque de salida lo efectuará el equipo contrario al que hizo el saque de comienzo.

CONTRAVENCIONES/SANCIONES

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:

- a) Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- b) Se repetirá el saque de salida.

REGLA 9.- BALON EN JUEGO O FUERA DE ÉL

El balón está fuera de juego, cuando se ha traspasado completamente por campo o por aire, una línea de banda o de meta, o cuando el juego haya sido detenido por el árbitro.

El balón está en juego en cualquier otro momento desde el comienzo del partido hasta el final.

REGLA 10.- TANTO MARCADO

Salvo excepciones previstas en estas reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero.

El equipo que haya marcado mayor número de tantos ganará el partido. Si ambos lograsen igual número de goles, el partido se considerará empatado.

REGLA 11.- FUERA DE JUEGO

No existe fuera de juego en la categoría Senior.

REGLA 12.- FALTAS, INCORRECCIONES Y SANCIONES

Un jugador que comete intencionadamente una de las faltas siguientes, será sancionado con un tiro libre directo, concedido al equipo contrario en el sitio donde cometió la falta:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario.
- c) Saltar sobre un adversario.
- d) Cargar violenta o peligrosamente a un contrario.
- e) Golpear a un adversario o intentarlo.
- f) Sujetar a un contrario.
- g) Empujar a un contrario
- h) Jugar el balón con la mano o el brazo de forma intencionada (salvo el portero en su área de penalti).

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

- i) Dar una patada al adversario antes de tocar el balón.
- j) Escupir a un adversario.

Si el jugador del equipo defensor, cualquiera que sea la posición del balón, comete dentro de su propia área de penalti una de las faltas indicadas, será sancionado con penalti.

Cuando el guardameta:

- a) Controla el balón con sus manos, lo juega y vuelve a controlarlo con ellas.
- b) Demora el saque más de seis segundos mientras retiene el balón en sus manos.
- c) Recibe o toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- d) Recibe o toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

Si lo hace en su propia área de penalti, será castigado con un tiro libre indirecto, concedido al equipo contrario en el lugar donde se cometió la falta. (Si la falta se produjo dentro del área de meta, se sacará fuera de la misma, en el punto más cercano al área de meta).

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

- a) Juega de forma peligrosa.
- b) Obstaculiza el avance de un adversario.
- c) Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- d) Comete cualquier otra falta que no haya sido anteriormente mencionada en la regla 12.

FALTAS SANCIONABLES CON UNA AMONESTACIÓN

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

- a) Ser culpable de conducta antideportiva.
- b) Desaprobar con palabras o acciones.
- c) Infringir persistentemente las reglas del juego.

- d) Retardar la reanudación del juego.
- e) No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre.
- f) Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- g) Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

FALTAS SANCIONABLES CON UNA EXPULSIÓN

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

- a) Ser culpable de juego brusco grave.
- b) Ser culpable de conducta violenta.
- c) Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- d) Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (excepto el guardameta dentro de su propia área de penal).
- e) Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera u obscena.
- f) Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

El jugador expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.

REGLA 13.- TIROS LIBRES

Los tiros libres son directos e indirectos.

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.

EL TIRO LIBRE DIRECTO

- a) Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo, se concederá un gol.
- b) Si se introduce directamente en la propia meta un tiro libre directo, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

EL TIRO LIBRE INDIRECTO

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

- ◆ *Si el balón entra en la meta.*

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

- Si se introduce directamente un tiro libre indirecto en la meta contraria, se concederá un saque de meta.
- Si se introduce directamente un tiro libre indirecto en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE

- ◆ *Tiro libre dentro del área penal.*

Tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor:

- Todos los adversarios deberán situarse como mínimo a 6 metros 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 lanzado directamente más allá del área penal.
- Un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante.

- Todos los adversarios deberán situarse como mínimo a 6 metros del balón hasta que esté en juego, salvo si se encuentran ubicados sobre su propia línea de meta entre los postes de dicha meta.
- El balón estará en juego en el momento 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, más cercana al lugar donde se cometió la falta.

♦ *Tiro libre fuera del área penal.*

- a) Todos los adversarios deberán situarse como mínimo a 6 metros del balón hasta que esté en juego.
- b) El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.
- c) El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

REGLA 14.- EL PENALTI

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las diez faltas que dan lugar a un tiro libre directo, dentro de su propia área penal 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.

POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES

- a) El balón se colocará en el punto penal.
- b) El ejecutor del tiro de penal deberá ser debidamente identificado.
- c) 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.
- d) Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados fuera del área penal y a un mínimo de 6 metros del punto penal.
- e) El jugador que efectúa el lanzamiento deberá golpear el balón hacia delante y no podrá volver a jugarlo hasta que haya sido tocado por otro jugador, si lo hace será sancionado con un tiro libre indirecto.
- f) Se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño el balón toca uno o ambos postes o el travesaño o al guardameta.

CONTRAVENCIONES/SANCIONES

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

El ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- a) El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- b) Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- c) 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.

El guardameta infringe las Reglas de Juego:

- a) El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- b) Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- c) Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Un compañero del ejecutor del tiro penetra en el área penal o se coloca delante del punto penal o a menos de 6 metros:

- a) El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- b) Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- c) 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.
- d) Si el balón rebota en el guardameta, el travesaño o en un poste de la meta y es tocado por este jugador, el árbitro interrumpirá el juego y lo reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.

Un compañero del guardameta penetra en el área penal o se coloca delante del punto penal o a menos de 6 metros:

- a) El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- b) Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- c) Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Un jugador del equipo defensor y del equipo atacante infringen las Reglas del Juego:

- a) Se repetirá el tiro.

El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que haya tocado a otro jugador:

- b) Se concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario donde se cometió la falta.

El balón toca cualquier objeto en el momento que se mueve hacia delante:

- c) Se repetirá el tiro.

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

- d) El árbitro detendrá el juego.
- e) El juego se reanudará con balón a tierra desde el lugar donde tocó el objeto.

REGLA 15.- SAQUE DE BANDA

Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por campo o por aire, será puesto nuevamente en juego por un jugador del equipo contrario al que tocó el balón en último lugar.

No podrá ganarse un tanto directamente de saque de banda.

PROCEDIMIENTO

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

- a) Estar de frente al terreno de juego.
- b) Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma.
- c) Servirse de ambas manos.
- d) Lanzar el balón desde detrás y por encima de la cabeza.

El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 2 metros del lugar en que se ejecuta el saque de banda.

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.

CONTRAVENCIONES/SANCIONES

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:

- a) Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque:

- b) Será amonestado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- c) El saque será ejecutado por el jugador del equipo contrario.

REGLA 16.- SAQUE DE META

El saque de meta es una forma de reanudar el juego toda vez que el balón haya traspasado en su totalidad 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.

PROCEDIMIENTO

- a) El balón será lanzado desde cualquier punto del área de meta por un jugador del equipo defensor.
- b) Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- c) El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.
- d) El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal.

CONTRAVENCIONES/SANCIONES

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal.

- a) Se repetirá el saque.

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:

- b) Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

Para cualquier otra contravención a la regla:

- c) Se repetirá el saque.

REGLA 17.- SAQUE DE ESQUINA

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego toda vez que el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la regla 10.

Podrá ganarse un tanto directamente de saque de esquina pero solamente contra el equipo contrario.

PROCEDIMIENTO

- a) El balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano.
- b) No se deberá quitar el poste del banderín.
- c) Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 6 metros del balón hasta que esté en juego.
- d) El balón será lanzado por un jugador del equipo atacante.
- e) El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento.
- f) El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que éste no haya tocado a otro jugador.

CONTRAVENCIONES/SANCIONES

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

- a) Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

Para cualquier otra contravención a la regla:

- b) Se repetirá el saque.

DISPOSICION FINAL

EL PRESENTE REGLAMENTO ESTÁ SUJETO A LAS CONDICIONES Y NORMAS TÉCNICAS DE LA F.I.F.A. Y LAS DE LA R.F.E.F. LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO DE AGREGAR Y/O MODIFICAR CUALQUIERA DE ESTAS NORMAS EN EL TRANCURSO DE LA TEMPORADA, SIEMPRE QUE ELLO NO AFECTE A LA PARTE DEPORTIVA, Y NOTIFICANDO PREVIAMENTE EL HECHO A CADA UNO DE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES.

A.D. SALUD Y CULTURA --- WWW.ADSALUDYCULTURA.COM

adsaludycultura@gmail.com

91 017 45 70 --- 639 33 40 06

