



REGLAMENTO

FÚTBOL 7 “EL TRIUNFO”

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. 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 su balón, sin embargo, en caso de que el juego no pueda continuar por falta de éste, (ej. pinchadura / pérdida) el equipo que sí trajo su balón podrá solicitar al árbitro que se le se marque default a su favor.

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 6 (seis) jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente

el restante. Si un equipo inicia su partido con menos de 7 jugadores, tendrá hasta el término de la primera mitad para completarse.

Antes de cada juego el equipo deberá realizar sus registros en la oficina.

Al inicio 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, al finalizar el partido deberá firmar la cédula del partido.

Si durante el desarrollo del partido, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, un equipo quedase 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 7 jugadores para la fecha 2. A falta de presentar 7 o más 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 número en la espalda en correlación a su registro de jugador. El empleo de calzado DE SUELA LISA y de espinilleras es obligatorio (**QUEDA PROHIBIDO EL USO DE TACOS O CUALQUIER VARIEDAD DE TACHONES**). También queda prohibido el uso de pulseras, aretes o cadenas.

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.

Regla No. 6 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 cualquier dirección, y el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador.

Regla No.7 EL FUERA DE JUEGO

En el fútbol 7 NO EXISTE EL FUERA DE JUEGO.

Regla No. 8 FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

I. 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

II. Se concederá 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)

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

1. Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos
2. Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado
3. Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
4. Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero
5. Se barre intencionalmente en disputa del balón (NO SE PERMITEN LAS BARRIDAS, AMONESTACIÓN DIRECTA)

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

Regla No. 9 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. Cometer 3 faltas en el 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 sancionará 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.

Al recibir una tarjeta amarilla, el jugador permanecerá en el campo, al recibir una tarjeta roja, no podrá regresar él ni ningún otro jugador para completar el equipo.

Regla No.10 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.

Regla No.11 EL SAQUE DE BANDA

Cuando el balón haya traspasado la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, será puesto nuevamente en juego lanzándolo en cualquier dirección, desde el punto en que se franqueó la línea.

El jugador que hace el saque deberá tener cualquier parte de ambos pies sobre la línea de banda o exterior de la misma, desde atrás, por encima de su cabeza y con ambas manos.

Regla No.12 SAQUE DE META

El saque de meta únicamente lo puede realizar el portero con las manos, puede o no rebasar mitad de campo.



“NINGUN JUGADOR ES TAN BUENO COMO TODOS JUNTOS”