
REGLAS DE JUEGO 2026

FUTBOL 7

REGLAS OFICIALES ACTUALIZADAS



INDICE

REGLAS

- Regla 1. Terreno de juego
- Regla 2. El balón
- Regla 3. Jugadores y sustitutos
- Regla 4. Equipamiento de los jugadores Regla 5. Árbitros
- Regla 6. Los Árbitros Asistentes
- Regla 7. La duración del partido
- Regla 8. Inicio y Reanudación del Juego
- Regla 9. El balón en juego o fuera de juego
- Regla 10. Gol marcado
- Regla 11. Tiros Libres
- Regla 12. Faltas e incorrecciones
- Regla 13. Tiro penal
- Regla 14. Tiro libre por faltas acumuladas
- Regla 15 Saque de Banda
- Regla 16 Saque de Meta
- Regla 17 Saque de Esquina
- Regla 18 Suspensión de jugadores
- Regla 19 KNOCK OUT

ANEXO: MODIFICACIONES:

- A LA REGLA 16.- SAQUE DE META
- A LA REGLA 18.- SUSPENSION DE JUGADORES



➤ **Regla No. 1 EL TERRENO DE JUEGO**

El terreno de juego es rectangular y mide 26.90 m. De ancho por 43.68 m. De largo, es de pasto sintético debidamente delineado en sus bandas laterales y de meta, así como el área de penalti, línea central y círculo central.

➤ **Regla No. 2 EL BALÓN**

Antes del inicio de cada partido los equipos deberán presentar 1 balón del número 4 en buenas condiciones, en caso de que algún equipo no presente su balón perderá por default, sancionando el árbitro y haciendo el registro en la cedula arbitral.

El árbitro será el único en poder cambiar el balón en caso de que sufra algún desperfecto, reanudando de acuerdo a la regla.

➤ **Regla No. 3 EL NÚMERO DE JUGADORES Y SUSTITUTOS**

El equipo estará integrado por máximo 14 jugadores y mínimo 9, al inicio del juego dentro de la cancha estarán 1 portero y 6 jugadores de campo.

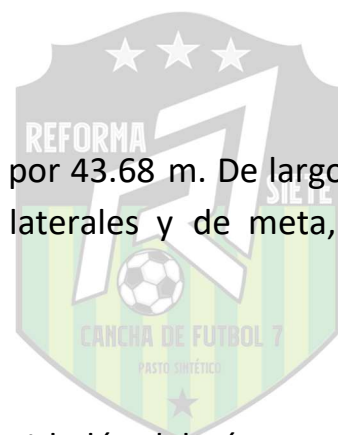
Un juego puede iniciar mínimo con 5 jugadores, los jugadores restantes podrán ingresar hasta antes de la culminación de la primera mitad del juego. (hasta completar 7), siempre y cuando se haya registrado en administración.

Si llegaran jugadores una vez terminada la primera mitad ya no podrán jugar la segunda parte del juego.

Los Jugadores ya deben ingresar cambiados al área de juego, así mismo solo se permiten estar en la banca jugadores acreditados.

Mínimo de jugadores en la cancha Cuando durante el desarrollo del partido un equipo, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedará con 4 jugadores dentro del terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido, informando al organismo competente de lo sucedido.

Jugador que se presente en estado inconveniente (aliento alcohólico, bajo el influjo de algún estupefaciente), no podrá participar. En caso de ser confirmado el que está en



estado inconveniente será expulsado del juego y será sancionado con 5 juegos de suspensión en el torneo. En caso de que los 5 juegos no se cumplan en el torneo actual se cumplirá la sanción de juegos en el próximo torneo, aunque haya o no cambiado de equipo.

Capitán del equipo: deberá ser elegido por cada equipo de entre los jugadores quien llevará un brazalete en el brazo identificándolo como tal. El capitán tendrá el privilegio de dirigirse al árbitro en forma respetuosa en cuanto a cuestiones administrativas o aclaraciones de las mismas. Los capitanes deben firmar el acta de juego, que certifica los datos escritos en ellas, como; goles, faltas, tarjetas estadísticas e incidencias del juego.

SUSTITUCIONES:

los cambios podrán ser continuos, podrán salir y entrar en el momento que lo deseen previa autorización del árbitro siempre y cuando el balón no esté en juego cerca de la zona donde deberá realizarse el cambio, en caso de que un jugador intervenga directamente tocando el balón o disputándolo con un adversario se marcará la restricción con un tiro libre directo a favor del equipo adversario. Un jugador que salga de cambio podrá entrar el número de veces que lo desee. El portero podrá ser sustituido en cualquier momento del juego, incluyendo los tiros penales.

➤ **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(uniforme). Deberán ya entrar al campo de juego con la indumentaria de juego puesta.

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).

Queda prohibido portar objetos que pongan en peligro la integridad física de los jugadores (uso de anteojos, cadenas, anillos, pulseras, relojes, uñas largas y/o postizas, etc.).

Jugador que no se presente con el uniforme completo no podrá jugar. En el caso de las medias puede haber una variación en tonalidad mínima, no podrá jugar con medias que contrasten los colores de las de su equipo.

Si ambos equipos se presentan con colores iguales o semejantes que puedan generar confusión en el juego, la administración asignará casacas al equipo visitante y el uso de estas será obligatorio.

➤ **Regla No. 5 EL ÁRBITRO**

Se contará con un árbitro para sancionar los juegos en la jornada regular, y en liguilla serán 2 árbitros los que lleven el control de juego.

I. 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.

Deberá usar obligatoriamente el tablero electrónico para el desarrollo del juego, solo habrá una excepción de este en caso de que hubiera un mal funcionamiento.

Estará obligado a arbitrar solo el partido oficial cuando se cumplan todos los requisitos para la ejecución del mismo. En caso de los partidos de foul, indicará en el medio campo con el sonido de su silbato a la hora indicada el juego por default, posteriormente se trasladará a realizar la parte administrativa relleno de cedula y captura de datos en la Tablet y dispondrá de su tiempo. El o los equipos podrán disponer de la cancha el tiempo indicado para su juego.

II. Decisiones de los árbitros:

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si se ha marcado gol o no y el resultado del partido son definitivas.

Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o, si lo juzgan necesario, conforme a una indicación de los árbitros asistentes, siempre que no hayan reanudado el juego o finalizado el partido.

El árbitro presidirá del segundo árbitro o de los árbitros asistentes en caso de una intervención indebida o conducta incorrecta de cualquiera de ellos, tomará las disposiciones necesarias para que sean sustituidos y notificar el hecho al organismo competente.

➤ **REGLA NO. 6 EL AUXILIAR DE CANCHA (ANOTADOR)**

Apoyará en todo momento al árbitro central en el aspecto técnico y administrativo, antes, durante y después del juego. (este participara en cuanto se establezca su función en base a la organización del torneo).

➤ **Regla No. 7 DURACIÓN DEL PARTIDO**

Periodos de juego: el tiempo de duración del juego es de 40 minutos, dividido en dos períodos de 20 minutos cada uno. Habrá un breve descanso de 10 minutos para el cambio de lado. El tiempo de tolerancia es de 10 minutos para el inicio de cada juego, a los 5 min. Después de hora marcada para inicio de juego iniciara el conteo del cronometro (ejemplo 19:05 hrs.) sino comparece uno o los dos equipos pasado los 10 min. Después de la hora (ejemplo 19:10 se sancionará el partido por default y se hará el registro en la cedula arbitral.

Partidos se jugarán de 20 minutos cada tiempo y 10 de descanso sin excepción alguna. (ejemplo partido empieza 8:05 termina el primer tiempo 8:25, se toman 10 minutos de descanso, 8:35 empieza la segunda mitad y culmina 8:55).

El cronometro se detendrá si hay una situación de lesión grave dentro de la cancha y que el marcador vaya con mínima ventaja para cualquier equipo.

➤ **Regla No. 8 EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO**

Saque de inicio:

- El equipo local decidirá la dirección en que atacará en el primer periodo del partido.
- El equipo visitante efectuara el saque de salida para iniciar el partido.
- Es la forma de iniciar o reanudar el juego:
- Al comienzo del partido Tras haber marcado un gol.
- Al comienzo del segundo periodo del partido.
- Al comienzo de cada periodo suplementario, dado el caso.
- No se podrá anotar un gol directamente de un saque de inicio.

Procedimiento: Antes del saque de inicio todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad de la superficie de juego.

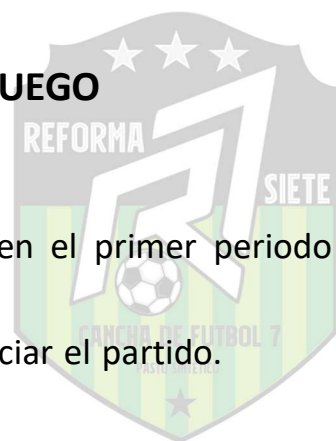
- Los adversarios del equipo que efectuara el saque de salida deberán de encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que sea jugado.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal de inicio con el silbato.

El balón estará en juego en el momento que sea pateado y se mueva hacia cualquier dirección.

Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de inicio.

- Balón a tierra:

Para reanudar el juego después de una interrupción temporal provocada por algún motivo que no haya sido previsto en las reglas de juego y siempre que estas sucedan cuando el balón este en JUEGO, el árbitro dejara caer el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido y se considerara en juego desde el momento que haya tocado el suelo. A menos que se interrumpa en el área penal, en cuyo caso el árbitro



dejara caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

No se podrá anotar un gol directamente de un balón a tierra, debe ser tocado por dos jugadores ya sea un compañero o un jugador del equipo contrario.

➤ **Regla No. 9 EL BALÓN EN JUEGO o FUERA DE JUEGO**

Balón en Juego:

El balón estará en juego en cualquier otro momento, siempre y cuando el balón se mueva de manera visible, incluso cuando:

Rebote en los postes o travesaño y permanezca en el interior de la superficie de juego

Rebote en los árbitros ubicados en el terreno de juego.

Balón fuera de juego:

El balón estará fuera del juego cuando: Haya cruzado completamente una línea de banda o meta, ya sea por tierra o aire.

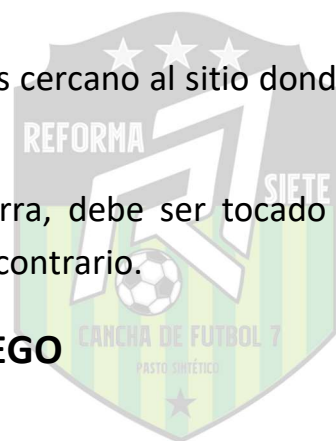
El juego haya sido interrumpido por los árbitros.

Golpee el techo.

Superficie Techada: Si el balón golpea el techo estando en juego, el partido se reanudará con un saque de banda que ejecutaran los adversarios del último equipo que toco el balón. El saque de banda se efectuará en el lugar más próximo a donde el balón toco el techo.

➤ **Regla No. 10 El Gol Marcado**

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente 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.



Un gol no será válido si el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el balón intencionadamente con la mano o el brazo, desde su propia área penal, y es el último jugador que toca o juega el balón. El partido se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.

No será válido un gol de inicio o reinicio de juego.

Equipo Ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o ninguno, el partido terminara en empate. Si el reglamento de la competición determina que haya un ganador después de un partido empatado o una eliminatoria que finaliza en empate, se permitirá el desempate bajo el procedimiento descrito en el párrafo descrito (Decisión por penales).

DECISION POR PENALES

Procedimiento:

-El árbitro elegirá la meta en que se ejecutaran los tiros penales.

El árbitro lanzara una moneda y el equipo cuyo capitán resulte favorecido decidirá si ejecutara el primer o segundo tiro.

Cada equipo ejecutara tres tiros alternadamente.

El árbitro, el segundo arbitro y árbitros auxiliares anotaran todos los tiros ejecutados.

Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres tiros, uno ha marcado más goles que el otro, la ejecución de los tiros se dará por terminada.

Si ambos equipos han ejecutado sus tres tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá de continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de tiros.

Todos los jugadores y sustitutos están autorizados a ejecutar los tiros penales.



En categorías infantiles, el tiro penal se cobrará desde el borde de la línea área de meta.

➤ **REGLA NO. 11 TIROS LIBRES**

Los tiros libres son directos y los mismos se concederán al equipo adversario de un jugador responsable de una falta o infracción.

Tiro Libre Directo Señal Uno de los árbitros señalara el tiro libre directo manteniendo el brazo levantado horizontalmente y señalando la dirección en la que el tiro libre debe de ser lanzado. Con la mano del otro brazo señalara hacia el suelo de manera que quede claro para sus auxiliares que se trata de una falta acumulable.

Cuando se ejecuta un tiro libre directo, el equipo contrario debe de otorgar 5 metros de distancia INMEDIATAMENTE. El no otorgar la distancia reglamentaria, se puede incurrir en una incorrección y/o tarjeta amarilla, previa advertencia del árbitro al jugador o jugadores infractores.

Cuando un jugador lanza un tiro libre directo desde el interior de su propia área penal, todos los jugadores del equipo contrario deberán quedarse fuera del área penal hasta que el balón haya sido lanzado fuera del área, El balón estará en juego

inmediatamente después de haber sido lanzado más allá del área penal, el guardameta no podrá recibir el balón en sus manos con objeto de lanzarlo al juego. Si el balón no es tirado directamente a juego más allá del área penal, el tiro deberá ser repetido.

Si un jugador lanza un tiro directo fuera de su propia área penal todos los jugadores del equipo contrario deben estar a una distancia de 5 metros del balón hasta que esté en juego.

Salvo si ellos se encuentran colocados sobre la propia línea de meta y entre los postes del marco. El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento.



Si el jugador que cobra el tiro libre directo, patea el balón hacia su propia portería e ingresa directamente, tocando o no a otro jugador, será otorgado un autogol.

Si un jugador del equipo contrario penetra en el área penal o se acerca a menos de 5 metros del balón, en cualquiera de los casos, antes de que el tiro libre se haya ejecutado, el árbitro deberá retrasar el tiro hasta que se cumpla con la regla.

El balón debe estar detenido en el momento de ejecutar el tiro libre y el jugador

que lo efectué, no podrá volver a jugar el balón antes de que haya sido tocado o jugado por otro jugador y dispondrá de no más de 5 segundos para realizar la ejecución, de lo contrario el balón será otorgado al equipo contrario.

El lugar donde se debe ejecutar un tiro libre es:

Todo tiro libre concedido al equipo defensor dentro de su propia área penal podrá ser ejecutado desde cualquier lugar del área de meta.

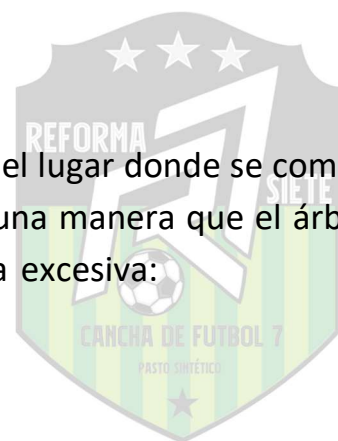
Se elimina el Tiro libre indirecto. Excepto inicio y reinicio de juego, en estas dos situaciones deberá haber 2 toques antes de que pueda entrar a gol el balón.

Uno de los árbitros indicara un tiro indirecto levantando el brazo por encima de la cabeza, de manera que quede claro para todos los participantes que se trata de una

falta no acumulable, esta señal se mantendrá hasta que se ejecute el tiro y el balón sea tocado por otro jugador o deje de estar en juego. Sanción Si un jugador que ha efectuado un tiro libre juega de nuevo el balón antes de que este haya sido tocado o jugado por otro jugador, se concederá al equipo adversario un tiro libre indirecto en el sitio donde se cometió la infracción, a menos que la infracción haya sido cometida por un jugador en el área de meta contraria, en este caso, el tiro libre será ejecutado desde cualquier lugar del área penal. (doble toque).

➤ REGLA NO. 12 FALTAS E INCORRECCIONES

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:

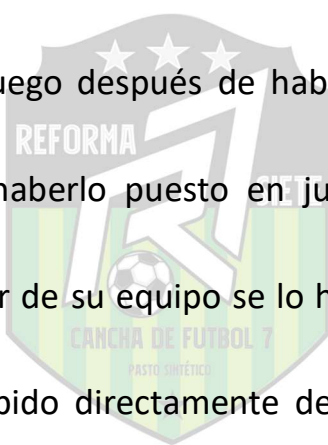


- dar o intentar dar una patada a un adversario
- poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
- saltar sobre un adversario
- cargar por la espalda a un adversario
- golpear o intentar golpear a un adversario
- empujar a un adversario
- Bloquear u obstruir a un adversario mediante contacto físico.
- Levantar los brazos, manos y/o codos de manera peligrosa contactar a su rival.
- Jalar a un adversario de la playera o short.
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)
- Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables para el jugador y para el equipo.

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

- dar una patada al adversario antes de tocar el balón
- sujetar a un adversario
- escupir a un adversario.
- Tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario desde el punto de tiro penal y con la barrera a 5 m. De distancia, si un guardameta comete una de las siguientes restricciones:

- 
- Tarda más de cinco 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.

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).
Un jugador no puede disputar el balón apoyándose en el piso con otra parte del cuerpo.

El guardameta podrá barrerse dentro del área sin ser sancionado, siempre y cuando a juicio del árbitro no se trate de una acción violenta, además si la barrida del portero se realiza fuera del área se sancionará con tarjeta amarilla.

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.

NO SE PERMITE LA CARGA A UN JUGADOR CERCA DE LAS LINEAS DE BANDA Y META, en

caso de hacerlo el árbitro sancionara la falta dependiendo de la gravedad.

➤ **REGLA No. 13 EL TIRO PENAL**

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las 10 infracciones que indica la regla 12 que se sanciona con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón este en juego.

Posición del balón y jugadores

El balón:

Se colocará en el punto de tiro penal. El ejecutor del tiro penal:

Deberá ser debidamente identificado. Deberá patear el balón hacia la portería. No podrá volver a tocar el balón hasta que sea tocado por otro jugador. El balón estará en juego en el momento en el que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

El Guardameta defensor:

Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta que el balón este en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:

En la superficie de juego.

Fuera del área penal.

Detrás de la línea punteada que existe entre al área de meta y la línea central

Procedimiento:

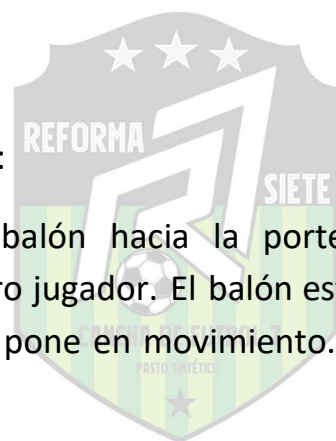
Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, uno de los árbitros dará la señal para que se ejecute el tiro penal.

El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante.

El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante.

Los árbitros decidirán cuando se ha completado el tiro penal.

Una vez iniciado el movimiento hacia la ejecución del golpeo del balón, el jugador no se podrá detener completamente, en caso de hacerlo antes de golpear el balón, el árbitro detendrá el juego y reanudará con tiro libre indirecto a favor del equipo contrario.



➤ **REGLA No. 14 TIRO DE CASTIGO POR FALTAS ACUMULADAS**

Cuando un equipo acumula 5 faltas antes de finalizar el medio tiempo será sancionado con un tiro de castigo por faltas acumuladas, Cada tercera falta subsecuente(5-8-11-14-etc.) será sancionada con este mismo procedimiento.

Al inicio del segundo tiempo comienza nuevamente la contabilidad de las faltas desde cero.

Serán consideradas como faltas acumulativas, solo las 10 faltas enlistadas en la Regla 12 sancionables con tiro libre directo a excepción del penal. Ambos equipos deberán permanecer en la media cancha, a excepción del cobrador y el portero, que serán los únicos que participen en esta acción de juego.

Procedimiento:

El balón será colocado en la línea del equipo que le corresponda.

Todos los jugadores podrán participar en la jugada.

Los jugadores se colocarán detrás de la línea punteada que existe entre al área de meta y la línea central

El portero debe de tener por lo menos un pie en la línea de meta y no podrá avanzar hacia adelante hasta que el árbitro del silbatazo para cobrar el tiro de castigo.

Cualquier falta cometida por el portero dentro de su área penal, se sancionará con un tiro penal.

Cualquier falta cometida por el portero fuera de su área penal, se repetirá la ejecución del tiro de castigo.

Cualquier infracción cometida por el ejecutor del tiro de castigo, será sancionable conforme al reglamento.

➤ **REGLA No. 15 SAQUE DE BANDA**

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

El saque de banda se concederá cuando la circunferencia total del balón rebase las líneas de banda, por suelo o aire. Debe ser realizado en el lugar donde salió el balón y ser lanzado por un jugador del equipo oponente al que tocó el balón antes de salir.

El saque de banda se concederá cuando el balón haya tocado la malla del techo de la cancha

Procedimiento:

Los jugadores defensivos deberán ubicarse a una distancia mínima de 5 metros.

El ejecutor debe estar fuera o pisando la línea de banda y de frente al campo de juego antes del lanzamiento. Ambos pies deben estar planos y de frente al campo.

Ambas manos deben de sostener el balón y el movimiento debe de ser de atrás de la cabeza hacia adelante.

Si el lanzamiento es de forma irregular, el lanzamiento debe ser concedido al equipo rival.

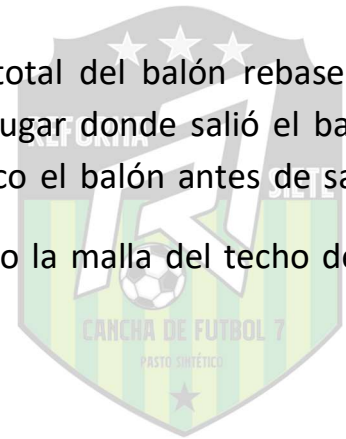
El tiempo máximo para la ejecución del saque de banda no debe exceder 5 segundos. De lo contrario el balón será otorgado al oponente.

No puede hacerse un gol desde un saque de banda directo, para que el gol sea legal. El balón debe ser tocado por algún jugador antes de que ingrese por la línea de gol.

El portero no puede recibir con las manos un balón proveniente de su equipo en saque de banda. Si el portero toca el balón con las manos, deberá otorgarse un tiro libre indirecto al equipo adversario en el punto más alto del área penal.

➤ **REGLA No. 16 SAQUE DE META**

Se concederá un saque de meta cuando la circunferencia total del 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.



El saque de meta debe ser realizado por el portero, y será realizado por medio de un lanzamiento de manos.

Procedimiento:

El portero tendrá un tiempo máximo de 5 segundos para lanzar el balón. De no realizar el lanzamiento, será sancionado con un tiro libre en el punto penal y con la barrera a 5 m.

Jamás debe de ser utilizado el pie para el saque de meta, en caso contrario el portero recibirá una advertencia para que realice la ejecución correcta y en caso de volverlo a realizar de manera intencionada será sancionado con un tiro libre desde el punto penal con barrera a 5 metros de distancia.

Durante el saque de meta los jugadores de ambos equipos, deben ubicarse fuera del área penal.

No será válido un gol directo de un saque de meta.

➤ **REGLA No 17 SAQUE DE ESQUINA**

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya traspasado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo del equipo defensor.

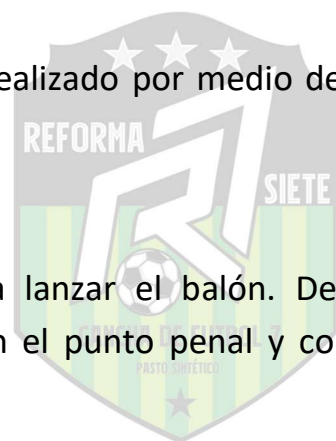
Posición del balón y de los jugadores Procedimiento:

El balón deberá estar:

En el interior del cuadrante de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta.

Los jugadores adversarios deberán estar:

En la superficie de juego y a un mínimo de 5 metros del área de esquina hasta que el balón este en juego.



El balón estará en juego en el momento que sea pateado en el momento que sea pateado y entre en movimiento.

El ejecutor debe de efectuar el saque de esquina en no más de 5 segundos, en caso contrario se concederá un saque de meta al equipo adversario.

➤ **REGLA No.18 SUSPENSIÓN DE JUGADORES.**

Se incorpora la sanción para jugadores que infraccionen 3 faltas imprudentes consecutivas durante cada tiempo de juego. Saldrá amonestado del terreno de juego e irá a la banca y no podrá ingresar más en ese tiempo de juego, podrá entrar un jugador sustituto por él.

Jugador amonestado sale del terreno de juego e irá a la banca durante 2 minutos y puede entrar un jugador sustituto. al término de este tiempo podrá reingresar si así lo desea.

Jugador que acumule 5 faltas imprudentes durante el partido será excluido del juego, no se mostrara tarjeta roja, ira a la banca y ya no podrá reingresar a jugar durante lo que resta del juego. Puede ingresar un sustituto pasando 5 minutos de sanción al equipo al cual pertenece el jugador excluido.

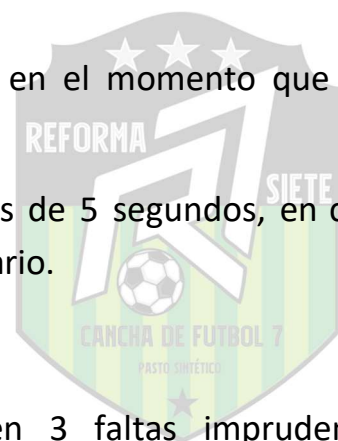
➤ **REGLA No 19 KNOCK OUT**

Agregar el KNOCK OUT para partidos con marcadores excesivos.

Procedimiento el árbitro podrá detener el juego cuando el marcado ya superé marcadores de 10 goles de diferencia.

Esto aplicará en la categoría femenil, premier, expansión “A” y “B”.

En las categorías infantiles, cuando se llegue a la diferencia de 10 goles hasta ahí quedara el marcador oficial que quedara asentado en la cedula, el árbitro indicara a los responsables de equipo que marcador oficial y el juego continuara hasta culminarse el tiempo reglamentario ya no registrándose las anotaciones en el marcador.



➤ **MODIFICACIONES A LAS REGLAS CANCHA REFORMA 7 (22 DE SEPTIEMBRE 2025)**

En relación a la regla:

➤ **REGLA No 16 SAQUE DE META**

EL Balón ya podrá rebasar la línea media de la cancha en un saque de meta, de igual manera cuando el portero tenga posesión del balón con las manos en una acción de juego, este podrá ser lanzado con las manos o golpeado con el pie. En caso de que el balón al ser despejado o lanzado toque la malla superior de la cancha pasara la posesión del balón al equipo contrario, ejecutando un saque de banda en la dirección en donde hubo el contacto del balón con la malla superior.

➤ **REGLA No 18 SUSPENSIÓN DE JUGADORES**

Jugador que salga expulsado del juego por la cualquier circunstancia que marcan las reglas de juego, abandonara la cancha y el equipo se quedara sin un jugador durante 5 minutos, pasado este tiempo podrá ingresar un jugador sustituto elegible de la banca.

Cuando los equipos tengan colores similares para su juego, el equipo visitante utilizara casacas obligatoriamente.

