



REGLAMENTO DE JUEGO FUTBOL 7 SOCCER FAMILY

Regla 1.- El terreno de juego:

- **Superficie de juego:** 30 m. ancho x 50 m. largo 1500m².
- **Línea de Shoot Out:** Se encontrará a 12 m. de distancia de cada portería.
- **Tiro penal:** Se encontrará a 8 m. de distancia de cada portería.

Regla 2.- El balón:

- El balón será esférico, su cubierta será de cuero o de otro material.
- El balón oficial para el futbol 7 será el #4 pero podrán presentar también del #5, con una presión de aire de 8 a 10 libras, el cual deberá tener las condiciones adecuadas para el juego. (No desperfectos, aberturas, chichones, etc).

Si durante el transcurso del partido, el balón sufriera algún desperfecto que impidiera seguir jugando con él, el árbitro suspenderá el partido y reanudará acciones cuando se presente un balón adecuado, de no ser así el juego se suspende respetando el marcador hasta el momento.

Regla 3.- Los jugadores, sustitutos y cuerpo técnico.

Equipos:

- El partido se jugará por 2 equipos compuestos cada uno por no más de 7 jugadores, el cuál uno será portero.
- Un partido podrá dar inicio al estar 4 jugadores en cancha y 1 portero.
- Si un equipo por situaciones de sanciones disciplinarias se queda con menos de 5 jugadores, el partido se dará por finalizado.
- Se podrá acreditar a un máximo de 14 jugadores, para que un jugador pueda jugar instancias finales deberá haber jugado el mínimo del 30% de la liga en curso.

Personal de la banca:

- Se podrá acreditar a un máximo de 2 personas de pantalón largo, director técnico y auxiliar.
- Toda persona que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro, incluyendo sustitutos.



- Ninguna persona no registrada en la hoja de alineación podrá permanecer en la banca durante el encuentro.
- El personal autorizado para permanecer en la banca es: 7 jugadores sustitutos, director técnico y auxiliar.

Capitán del equipo:

- Un capitán deberá ser elegido por cada equipo de entre los jugadores, el capitán tendrá el privilegio de dirigirse al arbitro de forma respetuosa en cuanto a cuestiones administrativas o aclaraciones.

Sustituciones durante el juego

- Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles, aún estando el balón en juego.
- Tanto el jugador que ingresa como el que abandona el terreno deberá hacerlo lo más cercano posible a la media cancha del lado de su banca.

Sustitución del Guardameta:

- El guardameta podrá ser sustituido por cualquier compañero, siempre y cuando el balón no esté en juego, tenga la posesión del balón y el árbitro haya sido previamente informado.

Sustituciones incorrectas:

- Tener demasiados jugadores en el terreno de juego.
- Cualquier jugador que ingrese al terreno de juego sin estar previamente registrado por los árbitros.

Sanción:

- Si un equipo comete una sustitución incorrecta, además de la sanción disciplinaria, se le sancionará con un tiro libre directo en su contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la suspensión.

Regla 4.- El equipamiento de los jugadores:

Equipamiento obligatorio:

- Camiseta, número visible en la parte posterior.
- Short deportivo.
- Calcetas que cubran hasta el inicio de la rodilla.
- Espinilleras, deberán ser cubiertas por las calcetas.
- Tennis o multi tacos. **(Prohibido jugar con taquetes)**

Un jugador que pierda el zapato durante el juego podrá continuar con la acción de juego, no permitiéndole así participar en una segunda acción.

Guardameta:

- Vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, del guardameta contrario y los árbitros.



Equipo peligroso:

Un jugador no debe de llevar equipamiento que ponga en riesgo su integridad física ni la del adversario.

- Se prohíben todo tipo de accesorios de joyería o bisutería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc) Los jugadores tendrán la obligación de quitárselos.

Sanción:

- Cualquier infracción a esta regla, el jugador deberá abandonar el terreno de juego para ajustar su equipamiento y no regresar sin primero consultarlo con el árbitro, quién deberá autorizar que el equipamiento del jugador esté en orden.

Regla 5.- Los árbitros:

- El juego será dirigido por un sistema de 2 árbitros, estos estarán dentro del terreno de juego, uno de estos será el principal y será quien tome las decisiones definitivas en caso de controversias, además será el responsable del informe arbitral. Los árbitros tendrán toda la autoridad que les otorga este reglamento. Su competencia y en el ejercicio de sus poderes, empezarán al ingresar a las instalaciones, antes, durante y después del juego.

Facultades de los árbitros:

- Su facultad se extenderá a sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego y cuando el balón esté fuera de juego, sus decisiones de hecho en relación con el juego deberán ser definitivas en tanto se refiera al resultado de juego.

Deberes:

- Hará cumplir las reglas y el Reglamento del Juego.
- Controlarán el partido en cooperación con el árbitro auxiliar.
- 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.
- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego si juzga que un jugador está levemente lesionado.
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego, si un jugador tiene la ropa manchada de sangre no podrá continuar en el juego hasta que ponga en orden su vestimenta.
- Señalará el reinicio del juego después de toda interrupción, con el silbato o con la voz.
- Realizará un reporte del partido que incluya la información de cualquier sanción disciplinaria



tomada contra los jugadores y/o técnicos del equipo, y cualquier otro incidente antes, durante o después del partido siempre y cuando le conste al árbitro.

Poderes:

- Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas del juego, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores o por algún otro motivo. Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta que es incorrecta o si lo juzgan necesario, siempre que no hayan reanudado el juego.

Uniforme de los árbitros:

- El uniforme de los árbitros consta de playera que los distinga de los jugadores de ambos equipos y de los porteros, short negro, medias negras que pueden llevar vivos contrastes a la playera y zapatos tenis.

Regla 6.- El árbitro auxiliar:

Funciones:

- En conjunto con los árbitros, realizará la revisión de los jugadores previo al partido, y llevará a cabo el llenado del acta de juego.

- Realizará la función de cronometrar el tiempo y cuidar que el tiempo de juego sea el reglamentario.
- Tendrá la facultad de detener el tiempo de juego cuando haya un lesionado grave, de acuerdo con las instrucciones de los árbitros.
- Informar si existe alguna violación en los procedimientos de sustituciones.
- Informar a los árbitros de los incidentes, incorrecciones o acciones en las bancas, área técnica y porras, que tengan consecuencia en el control del partido.
- Llenado del acta de juego en conjunto con los árbitros.
- Llevará el tiempo de los jugadores castigados por amonestación.
- Informará al árbitro central el conteo de faltas.

Regla 7.- La duración del partido:

- El partido tendrá dos periodos de 20 minutos cada uno, entre ellos un descanso de 5 minutos.
- Si algún equipo retrasa el inicio de juego, se descontará del tiempo de juego.

Regla 8.- El inicio y reanudación del juego:

Saque de inicio de juego:

- La elección de la mitad del terreno de juego que defenderá y del saque de comienzo será designado por el árbitro.



Forma de iniciar o reanudar el juego:

- Al comienzo del partido.
- Tras haber marcado un gol
- Al comienzo de cada periodo. (alternando el saque)
- Se puede anotar un gol directamente de un saque de inicio.
- En toda reanudación de juego el jugador tendrá 6 segundos para ejecutarlo, de no hacerlo el balón pasará al equipo adversario, con excepción del saque de esquina en donde se reanudará con saque de guardameta.
- En el tiro penal no se contarán los 6 segundos, pero el ejecutor deberá ser amonestado por retardar la reanudación de juego.

Procedimiento:

- Antes del saque de inicio todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores que defienden estarán afuera del círculo central.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal de inicio con el silbato.
- El jugador del equipo que ejecuta el saque de inicio tiene 6 segundos para jugar el balón en cualquier dirección.
- El balón entrara en juego en el momento que sea pateado y este haga un movimiento visible.

- El ejecutante del saque no podrá tocar el balón una segunda vez hasta que el balón no se haya jugado por otro jugador.
- Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de inicio.

Procedimiento de 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 dejará caer el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido y se considera en juego desde el momento que haya tocado el suelo.
- No se podrá anotar un gol directamente de un balón a tierra, el balón tendrá que ser jugado 2 veces, por el mismo jugador u otro.

Regla 9.- Balón en juego o fuera de juego:

Balón en juego:

- El balón estará en juego en todo momento a menos que abandone el terreno de juego o el árbitro detenga el juego por cualquier causa o circunstancia.
- El balón deberá moverse visiblemente en toda reanudación para estar en juego.



Balón fuera de juego:

El balón está fuera de juego cuando el árbitro lo decida ya sea por un gol, lesiones o en cualquier de los siguientes casos:

- El balón estará fuera de juego cuando éste haya traspasado completamente la línea de meta y de banda ya sea por aire o por tierra.
- Cuando el juego ha sido detenido por alguno de los árbitros debido a una infracción a las reglas de juego.

Cuando el balón toca al árbitro:

- Si el balón toca al árbitro e ingresa a la portería, el equipo defensor reanudará el encuentro con un balón a tierra.

Regla 10.- El gol marcado y ganador del partido:

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 que marcó el gol no haya cometido previamente una falta o infracción de las Reglas de Juego. Si un árbitro señala un gol antes de que el balón haya atravesado completamente la línea de meta, el juego se reanudará con un balón a tierra.

Un gol será acreditado directamente cuando:

- De saque de inicio o reinicio, saque de esquina, saque de banda y tiro libre directo.

Un gol no se concederá:

- Cuando el balón haya hecho contacto con algún objeto extraño o el árbitro.
- Cuando el balón no haya traspasado la línea de gol y el árbitro silbe el final del período o juego.
- En el caso de cobro de falta sancionada en el área penal propia, cuando un jugador al reanudarla ingrese el balón a su propia portería.
- Cuando exista un saque de guardameta sin que ningún jugador ni el portero contrario toque el balón. (Se reanudará el juego con saque de guardameta del equipo contrario).

Barridas:

- Las barridas no están permitidas, solo en caso de una salvada en meta propia y sin adversarios de por medio.

Regla 11.- Los tiros libres y Shoot out:

Tiros libres:

- El tiro libre directo, del cual se puede anotar gol contra el equipo que cometió la falta.



- Al momento de cobrar un tiro libre directo, los defensivos se colocarán a 7 metros de distancia, hasta que el balón esté en juego.

Shoot out por acumulación de faltas:

- Se le concederá un tiro de Shoot out al equipo que cometa 6 faltas en las enlistadas en la regla 12. Al iniciar el segundo periodo la cuenta de las faltas iniciará de cero.

Procedimiento:

- **El balón:** Se colocará en el punto de Shoot out del equipo infractor.
- **El ejecutor del Shoot out:** Deberá estar plenamente identificado.
- **El guardameta defensor:** Deberá permanecer con un pie sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta la señal del árbitro.
- **Los jugadores:** Los defensivos dentro del círculo central y atrás de la línea media, se podrán mover a la señal del árbitro. Los ofensivos fuera del círculo central atrás de la línea media, se podrán mover a la señal del árbitro.

Sanción:

- Al incumplir con el procedimiento de la ejecución de Shoot out, se podrá repetir la ejecución de tiro y se

sancionará a los jugadores que incumplan con el procedimiento.

Regla 12.- Faltas y sanciones:

Tiro libre directo:

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

- a. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b. Poner o intentar poner una zacandilla a un adversario.
- c. Saltar sobre un adversario.
- d. Cargar contra un adversario.
- e. Golpear o intentar golpear a un adversario.
- f. Empujar a un oponente.
- g. Hacer tropezar a un adversario.
- h. Se considerará así mismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete alguna de las siguientes infracciones, por el simple hecho de suceder:
 - i. Sujetar a un adversario.
 - j. Escupir a un oponente.
 - k. Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa el guardameta dentro de su propia área penal.



Se concederá un tiro libre directo si un guardameta comete una de las siguientes infracciones dentro de su propia área de penal:

- a.-** Controla el balón con las manos durante más de 6 segundos antes de lanzarlo.
- b.-** Tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con los pies.
- c.-** Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

Sanciones disciplinarias:

Amonestaciones:

Un jugador será amonestado recibiendo una tarjeta amarilla si comete una de las siguientes infracciones, (si el caso aplica también será para los sustitutos)

- a.** Ser culpable de conducta antideportiva.
- b.** Desaprobar con palabras o acciones.
- c.** Infringir persistencia de las reglas de juego.
- d.** Retardar la reanudación del juego.
- e.** No respetar la distancia reglamentaria en una reanudación de juego.
- f.** Realizar una sustitución violando el procedimiento.

Procedimiento:

- Al recibir una tarjeta amarilla, el jugador saldrá del terreno de juego 2 minutos, en caso que el equipo contrario anote gol, podrá regresar antes.
- Si un guardameta es amonestado, un jugador de campo tendrá que salir del terreno de juego.

Expulsiones:

Se deberá expulsar a un jugador, sustituto o cuerpo técnico que cometa alguna de las siguientes infracciones:

- a.-** Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol.
- b.-** Juego brusco grave.
- c.-** Escupir o morder a alguien.
- d.-** Ser culpable de conducta antideportiva.
- e.-** Emplear lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o humillantes.
- f.-** Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

La persona expulsada deberá abandonar el terreno de juego, sin permitir que otro jugador ingrese en su lugar.

Mano:

- La separación de la mano o el brazo con respecto al cuerpo, de manera antinatural.



Regla 13.- Tiro penal:

Se concederá un tiro penal cuando:

- Un jugador comete una de las infracciones mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posesión del balón y siempre que esté en juego el balón.

Procedimiento:

- **El balón:** Se colocará en el punto penal.
- **El ejecutor del tiro penal:** Deberá ser debidamente identificado.
- **El Guardameta:** Deberá de permanecer con un pie 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 demás jugadores:** En el terreno de juego, fuera del área penal y del medio círculo del área.

Infracciones y sanciones:

Una vez que el árbitro haya dado la señal para ejecutar un tiro penal, se deberá a proceder a ello, si antes de que el balón esté en juego sucede algo de lo siguiente:

- El ejecutor del penalti o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego.
- Si el balón entra en la portería, se repetirá el penalti.

- Si el balón no entra en la portería, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un saque de guardameta.

Excepto en los siguientes casos: en los cuales se detendrá el juego y se reanudará con un saque de guardameta, independientemente de si marcó gol o no:

- El tiro penal es ejecutado hacia atrás.
- El ejecutor del tiro penal hace una finta al patear el balón habiendo ya finalizado la carrera (se permite las fintas durante la carrera).
- El ejecutor del tiro penal vuelve a tocar el balón antes de que haya tocado a otro jugador.

Tiros desde el punto penal:

La ejecución de los tiros desde el punto penal es un método para determinar que equipo, será el ganador en caso de empate, siempre y cuando el reglamento de competencia así lo exija.

Procedimiento:

- El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los penales.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer tiro o si los recibe.
- El árbitro anotará todos los tiros lanzados.
- Los tiros penales deberán ejecutarse alternadamente.



- Cada equipo lanzará 3 tiros penales.
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus 3 tiros penales, uno ha marcado más goles que el contrario pudiera anotar, aún completando sus 3 tiros, la ejecución de estos se dará por terminado.
- Si ambos equipos han ejecutado sus 3 tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar con muerte súbita.
- Ambos equipos continuarán con los tiros, hasta que un equipo marque más goles que el contrario, lanzando la misma cantidad de tiros.

Todos los jugadores de un equipo están autorizados a lanzar tiros de penal, excepto los jugadores que hayan sido expulsado.

Cada tiro deberá de ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes que un jugador pueda lanzar un segundo tiro penal.

Un guardameta que sufra una lesión durante la ejecución de los tiros y no pueda seguir jugando, podrá ser sustituido por un compañero.

Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en el terreno de juego cuando se ejecutan los tiros desde el punto penal.

Todos los jugadores excepto el jugador que lanzará el penal y los dos guardametas deberán permanecer atrás de la línea de media cancha.

Regla 14.- Reanudaciones de saque de banda, meta y equina:

Reanudación:

La “reanudación” es la manera de empezar el juego después de una detención del juego que no es el saque de inicio.

- Al señalar el árbitro la reanudación del partido, el jugador tiene 6 segundos para poner en juego el balón.
- Toda reanudación será con el pie, a excepción del guardameta, que podrá reanudar con la mano.
- Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanzara voluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente, temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que continúe el juego.
- El adversario deberá ubicarse a un máximo de 7 metros de cercanía de la reanudación del juego.

Infracciones y sanciones:

- Si una vez que el balón esté en juego, el jugador que ha realizado el saque volviera a tocarlo antes



de que lo haga otro jugador, se concederá un tiro libre directo.

Saque de guardameta:

- Se ejecutará cuando el balón haya traspasado la línea de meta entre los puntos de esquina, cuando el balón haya sido tocado por última vez por un jugador atacante.

Procedimiento:

- El balón será lanzado con las manos o el pie por el guardameta defensor desde cualquier parte de su área penal.
- El balón estará en juego en el momento que este se desprende de las manos del arquero y toca el terreno de juego.
- No será válido un gol directo desde el saque de guardameta.

Restricciones de Guardameta:

- No deberá poseer el balón por más de 6 segundos.
- No podrá sujetar el balón con sus manos de un saque de banda directamente de uno de sus compañeros.
- No podrá sujetar el balón si un compañero se lo sede directamente con el pie.

Sanción:

- Se reanudará el juego con un tiro directo del lugar donde se cometió la infracción.

Saque de esquina:

- Se ejecutará cuando el balón haya traspasado la línea de meta, excluida de la parte comprendida entre los postes del marco, sea por tierra o aire y que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador defensor.

Regla 15.- Sanciones a jugadores y equipos.

- Se podrá sancionar con partidos de castigo a jugadores expulsados según el motivo.
- Los jugadores, equipo o equipos que se involucren en una riña dentro de las instalaciones o terreno de juego podrán ser dados de baja de la Liga, sin reembolso alguno.

Procedimiento:

Terreno de juego:

- Se esperará la cédula arbitral, se analizará la situación y el comité organizador dictaminará la sanción correspondiente. Esto podrá tardar hasta un lapso de 48 horas.



Instalaciones:

- Se analizarán los hechos en base a testigos y cámaras de video vigilancia, el comité organizador dictaminará la sanción correspondiente en un lapso de 48 horas.

Anexos: 1.- El equipo que no presente balón, acepta empezar con un gol en contra.

2.- El equipo que por cualquier motivo retrase más de 10 minutos el inicio del juego, acepta empezar con 2 goles en contra.

En la siguiente tabla se muestra la cantidad de partidos de castigo o expulsión de la Liga.

Expulsión por:	Motivo	Partidos de castigo
Doble amarilla	Doble amarilla	0
Roja directa	Malograr un gol con la mano (jugador)	0
Roja directa	Insulto a un rival	1
Roja directa	Amenaza de agresión a un rival	2
Roja directa	Insulto a un árbitro	2
Roja directa	Amenaza de agresión a un árbitro	3
Roja directa	Incidencias del reglamento deportivo	1 a 3
Roja directa	Agresión a un rival	3 a 5
Roja directa	Agresión a un árbitro	4 a 7
Roja directa	Agresión grave a un árbitro o jugador.	BAJA DEFINITIVA DE LA LIGA