



REGLAS OFICIALES DE FÚTBOL 7 JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES TEMPORADA 2023-2024

**C/ Virgen Del Águila 2 Bajo 2 (Local) 41011 Sevilla
Tlf: 955.290.495 / 625.403.954
deportes@ecsevilla.org**

Índice

Regla 1.- EL TERRENO DE JUEGO	3
Regla 2.- EL BALÓN.....	6
Regla 3.- NÚMERO DE FUTBOLISTAS.....	6
Regla 4.- EQUIPAMIENTO DE LOS FUTBOLISTAS	8
Regla 5.- EL ÁRBITRO	9
Regla 6.- ÁRBITROS, ASISTENTES Y AUXILIAR DE MESA	10
Regla 7.- DURACIÓN DEL PARTIDO	11
Regla 8.- INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO	12
Regla 9.- BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO	14
Regla 10.- GOL MARCADO	14
Regla 11.- EL FUERA DE JUEGO	15
Regla 12.- FALTAS E INCORRECCIONES	16
Regla 13.- EL TIRO LIBRE	18
Regla 14.- EL LANZAMIENTO DE PENALTI	19
Regla 15.- EL SAQUE DE BANDA	21
Regla 16.- EL SAQUE DE META	22
Regla 17.- EL SAQUE DE ESQUINA	23

Regla 1.- El Terreno De Juego

1) Superficie de juego

Los partidos pueden jugarse en superficies de tierra, hierba natural o artificial, de acuerdo con el reglamento de la competición.

2) Dimensiones

El terreno de juego será rectangular. De una longitud máxima de 65 metros y mínima de 50 metros, y de una anchura máxima de 45 metros y mínima de 30

3) Marcación del terreno

El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más larga se denominan *líneas de banda*. Las dos más cortas se llaman *líneas de meta*. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una *línea media*. El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor de la cual se trazará un círculo con un radio de 6 metros. Todas las líneas tendrán una anchura de 12 centímetros, como máximo. Cuando se pinte sobre un campo de fútbol 11, las líneas deberán ser de color distinto a las ya pintadas, preferentemente de color amarillo.

La zona del área técnica será la del banquillo más un metro a cada lado, con una distancia indeterminada hacia el frente, pero siendo su límite máximo quedar a un metro de distancia de la línea de banda. Cuando el campo se pinte sobre un campo de fútbol 11, la zona del área técnica se situará en el rectángulo resultante de la intersección de la línea de banda del campo de fútbol 7 con las líneas de meta, del área de meta y del área penal del campo de fútbol 11.

4) Área de meta

El *área de meta*, situada en ambos extremos del terreno de juego, se determinará de la siguiente manera:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 3 metros de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 3 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el *área de meta*.

5) Área de penalti

El *área de penalti*, situada en ambos extremos del terreno de juego, se determinará de la siguiente manera:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 9 metros de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 9 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta, será el *área de penalti*.

En cada *área de penalti* se marcará un punto (*punto de penalti*) a 9 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes entre éstos.

Al exterior de cada *área de penalti* se trazará un semicírculo con un radio de 6 metros desde el punto de penalti.

6) Zona de fuera de juego

La *zona de fuera de juego* situada en ambos extremos del terreno de juego, se delimitará de la siguiente manera:

Se trazará una línea paralela a la línea de meta adentrándose 12 metros en el terreno de juego y que unirá las dos líneas de banda. La superficie comprendida entre esta línea y la línea de meta se llamará *zona de fuera de juego*.

7) El banderín y el área de esquina

En cada esquina del terreno de juego se colocará un poste no puntiagudo con un banderín. La altura mínima del poste será de 1,50 metros. Desde cada banderín de esquina, se trazará un arco de radio de 0,60 metros.

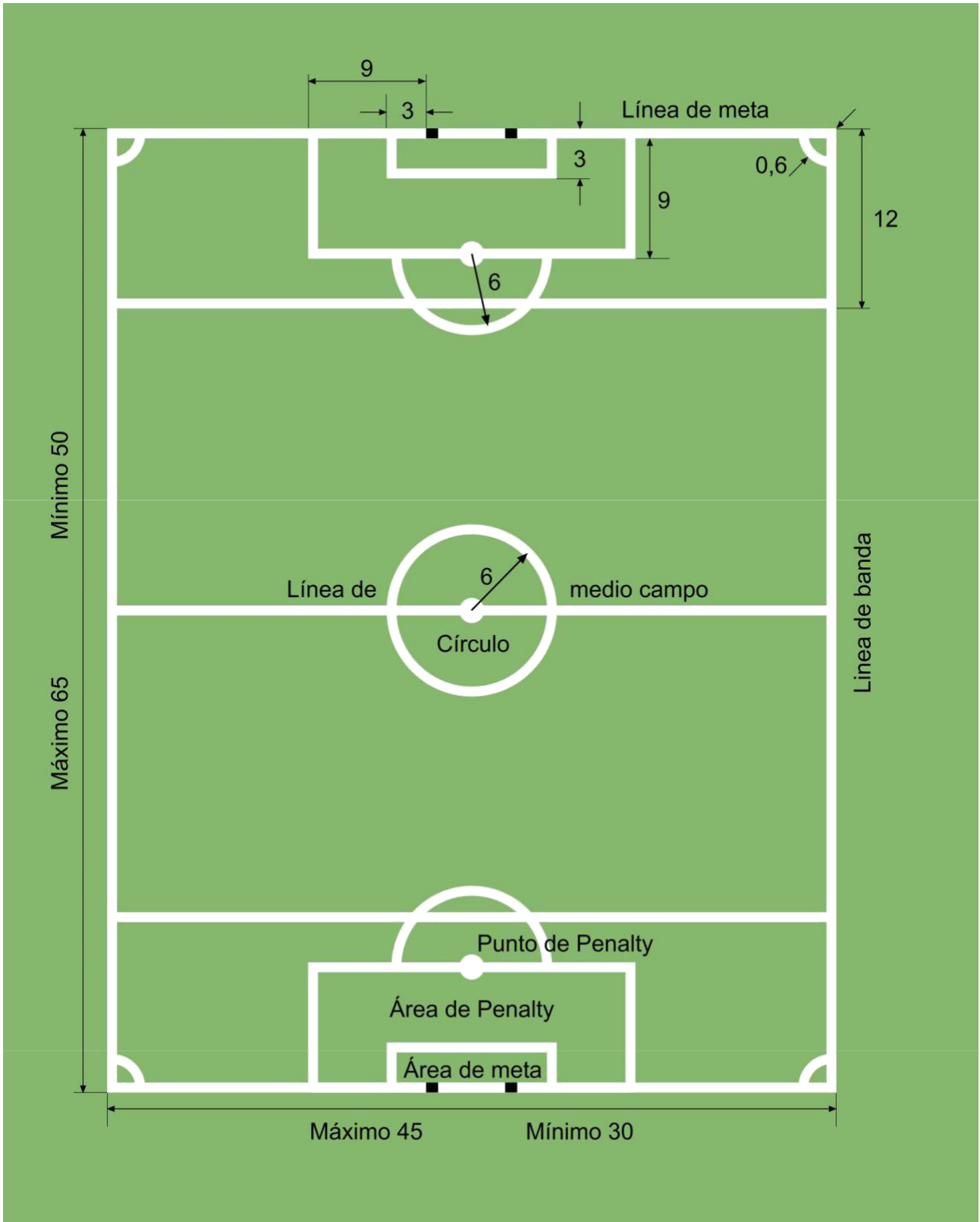
Cuando el campo se pinte sobre un campo de fútbol 11, la colocación del banderín de esquina será opcional.

8) Los marcos

Los marcos se colocarán en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por un larguero o travesaño. La distancia interior entre los postes será de 6 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 metros.

Los postes y el larguero o travesaño tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12 centímetros. Las líneas de meta tendrán la misma dimensión que los postes y el travesaño. Se colgará redes enganchadas en las metas y en el suelo detrás de la meta, con la condición de que estén sujetas en forma conveniente y no estorben al guardameta. Está permitido el uso de redes hechas de cáñamo, yute o nylon. Sin embargo, las cuerdas de nylon no pueden ser más delgadas que aquéllas hechas de cáñamo o yute.

Los postes y travesaños deberán ser de color blanco, de madera, metal u otro material aprobado y homologado oficialmente. Pueden tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles en caso de que se cumpla esta última condición.



Regla 2.- El Balón

1) Propiedades y medidas

EL balón será esférico, su cubierta será de cuero u otro material homologado al efecto. En su confección, no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los futbolistas.

El balón, a partir de ahora se le conocerá con el nº 5, tendrá una circunferencia no superior a 70 centímetros ni inferior a 68 centímetros. Al inicio del partido, tendrá un peso no superior a 450 gramos ni inferior a 410 gramos, y un presión equivalente a 0,6 – 1,1 atmósferas (600 – 1100 g/cms) al nivel del mar.

En las competiciones cadetes e infantiles se utilizará el balón del nº5.

El balón, a partir de ahora se le conocerá con el nº 4, tendrá una circunferencia no superior a 66 centímetros ni inferior a 62 centímetros. Al inicio del partido, tendrá un peso no superior a 390 gramos ni inferior a 340 gramos, y un presión equivalente a 0,4 – 0,6 atmósferas (400 – 600 g/cms) al nivel del mar.

En las competiciones alevines y benjamines se utilizará el balón del nº4.

El balón, a partir de ahora se le conocerá con el nº 3, tendrá una circunferencia no superior a 61 centímetros ni inferior a 58,5 centímetros. Al inicio del partido, tendrá un peso no superior a 280 gramos ni inferior a 340 gramos, y un presión equivalente a 0,4 – 0,6 atmósferas (400 – 600 g/cms) al nivel del mar.

En las competiciones prebenjamines y bebés se utilizará el balón del nº 3.

2) Reemplazo de un balón defectuoso

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

Si el balón explota o se daña durante un partido:

Se interrumpirá el juego

El partido se reanudará conforme a la regla 8.

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):

El partido se reanudará conforme a la regla 8.

Regla 3.- Número De Futbolistas

1) Disputarán los partidos dos equipos, cada uno de ellos con un máximo de siete futbolistas, uno de los cuales será el guardameta.

- 2) El partido no comenzará ni proseguirá si uno de los equipos dispone de menos de cinco futbolistas.
- 3) No obstante cuanto antecede, si un equipo comienza el encuentro con menos de siete futbolistas, podrán incorporarse futbolistas hasta completar su alineación en siete y participar en el partido en cuanto lleguen.
- 4) Además de los siete futbolistas titulares, cada equipo inscribirá en el acta a siete, o el número que las reglas de la competición establezcan, futbolistas suplentes. Los suplentes podrán entrar en sustitución al terreno de juego en cualquier momento.
- 5) Cuando, durante el desarrollo de un encuentro, un equipo, por las circunstancias que fueren, incluidas las expulsiones temporales, quedara con menos de cinco futbolistas sobre el terreno de juego, el árbitro dará por concluido dicho partido, haciéndolo constar en el acta del mismo para que el Comité de Competición decida, en su momento, al respecto.
- 6) Todos los futbolistas inscritos en acta deberán actuar en el encuentro. De no hacerlo, el árbitro lo hará constar en el acta del mismo para que el Comité de Competición decida, en su momento, al respecto.
- 7) Cualquiera de los futbolistas podrá cambiar su puesto con el de guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y, siempre también, que el cambio sea efectuado durante una detención reglamentaria del juego.
- 8) Una vez comenzado el partido de que se trate, podrán realizarse cuantos cambios o sustituciones se deseen. Para sustituir a un futbolista, se deberá tener en cuenta lo siguiente:

Se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución.

El futbolista que vaya a ser sustituido:

- Recibirá el permiso del árbitro para salir del terreno de juego, a menos que ya se encuentre fuera del mismo, y lo abandonará por el punto más cercano de la línea delimitadora del campo, salvo que el árbitro le indique que salga directamente por la medular o por otro punto.

El suplente solamente podrá entrar al terreno de juego:

- Mientras el juego esté detenido.
- Por la línea central.
- Después de que el futbolista al que deba reemplazar haya abandonado el terreno de juego.
- Tras recibir la señal del árbitro

9) Infracciones / Sanciones

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

Se interrumpirá el juego.

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se encontraba el balón.

10) Futbolistas y suplentes expulsados

Un futbolista expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado por uno de los suplentes designados.

Un suplente designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

Regla 4.- Equipamiento De Los Futbolistas

1) Equipamiento básico

El equipo básico, obligatorio, de un futbolista consiste en una camiseta con mangas, pantalón corto, medias y calzado. Si se usan pantalones térmicos debajo de los cortos y / o mallas, pantis o leotardos o camisetas térmicas debajo de la camiseta, éstos deberán tener el color principal de los pantalones cortos, asimismo, deberán utilizar canilleras o espinilleras.

Por motivos de seguridad, ningún futbolista podrá utilizar equipamiento u objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás futbolistas (incluido cualquier tipo de joya).

Se podrá utilizar lentes correctoras, si bien, previamente, deberá presentarse al árbitro del partido el oportuno certificado existente de responsabilidad extendido por los Juegos Deportivos Escolares de Escuelas Católicas Sevilla.

El guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás futbolistas, del árbitro y de los árbitros asistentes.

Las canilleras/espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias y deberán ser de un material apropiado y deberán ofrecer una protección adecuada.

2) Infracciones / Sanciones

El árbitro ordenará que abandone el terreno de juego, o permitirá su reemplazo, a cualquier futbolista que quebrante esta regla, para que ponga en orden su equipamiento o algún elemento que le falte del mismo, en la siguiente ocasión en que el juego esté parado, a menos que para ese momento el futbolista ya haya corregido su equipo.

Cualquier futbolista infractor de esta regla, sólo podrá volver al campo de juego después de haberse presentado al árbitro, quien tendrá que cerciorarse personalmente de que el equipo básico de dicho futbolista está en orden, con ocasión de una detención del juego.

Si un futbolista que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción a esta Regla reingresa en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, provocando una interrupción del juego, será sancionado con un tiro libre directo, ejecutado desde el lugar dónde se encontraba el balón en el momento de la interrupción.

Regla 5.- El Árbitro

1) La autoridad del árbitro

Cada partido será dirigido por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado.

2) Poderes y deberes

Dado el carácter formativo de esta modalidad será función principal del árbitro fomentar el espíritu del juego, colaborando así en la formación del futbolista con actitudes deportivas, llegando incluso, en la medida que el desarrollo del juego lo permita, a explicar sus decisiones a los futbolistas e incluso a la repetición de aquellos saques que se efectúen incorrectamente. Además:

- a) Aplicará las Reglas.
- b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que, al hacerlo, pueda beneficiar al equipo infractor.
- c) Tomará nota de las incidencias, cuidando de 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 los espectadores o por otros motivos.
- e) Desde el momento en que entre en el terreno de juego, tendrá facultad discrecional para sancionar, según proceda, a todo futbolista que observe conducta inconveniente o incorrecta, llegando incluso a expulsarle temporal o definitivamente.
- f) No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- g) Reanudará el juego tras una interrupción.
- h) Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a lo previsto en la Regla 2
- i) Interrumpirá el juego si estimara que algún futbolista ha sufrido un golpe o lesión que necesitara de la atención de su médico o auxiliares, debiendo dar prioridad, sobre cualquiera otra circunstancia o interés competicional, a la adecuada asistencia del futbolista, incluso sobre el mismo terreno de juego, ello, sin menoscabo de cualquiera otra decisión técnica que él considere pertinente adoptar.
- j) Controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes y auxiliar de mesa, si los hubiere, sobre todo en relación con incidentes que no pudiera haber observado.

k) Se asegurará de que el equipamiento de los futbolistas cumpla las exigencias de la Regla 4.

l) Exigirá que todo futbolista que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. Dicho futbolista sólo podrá reingresar al mismo tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la herida o circunstancia que la motivaron haya dejado de sangrar o existir.

m) Castigará la infracción más grave cuando un futbolista comete más de una al mismo tiempo.

n) Tomará medidas disciplinarias contra los futbolistas que cometan infracciones merecedoras de expulsión temporal o definitiva. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo a penas se detenga el juego.

o) Tomará medidas contra los oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.

3) Decisiones del árbitro

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas. El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte de un árbitro asistente, siempre que no haya reanudado aún el juego.

Regla 6.- Árbitros Asistentes Y Auxiliar De Mesa

1) En las competiciones de ámbito provincial, la designación concreta de dos Árbitros Asistentes y del Auxiliar de Mesa quedará a criterio de cada Delegación Provincial en cuestión, pudiendo quedar, incluso, sin efecto.

2) En los campeonatos organizados y dependientes de la RFAF, ésta podrá también autorizar o dejar sin efecto esta regla. La aplicación de la misma vendrá determinada en las circulares de dicho campeonato.

3) Los Árbitros Asistentes tendrán, bajo reserva de lo que decida el árbitro, la misión de indicar:

- a) Si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de juego.
- b) A qué equipo corresponde efectuar los saques de esquina, de meta o de banda.
- c) Cuando se deberá sancionar a un futbolista por estar en posición de fuera de juego.
- d) Cuando se solicita una sustitución.
- e) Cuando ocurre alguna infracción u otro incidente fuera del campo visual del árbitro.
- f) Cuando se cometen infracciones más cerca del asistente que del árbitro (en particular, cuando ocurren en el área de penalti.)

- g) Si en los tiros de penalti, el guardameta se adelanta antes de que se golpee el balón y en el caso de que el balón no haya traspasado la línea.

Los árbitros asistentes ayudarán igualmente, al árbitro a dirigir el juego conforme a las Reglas. En particular, podrán entrar en el terreno de juego para ayudar a controlar que se respete la distancia de 6 metros.

4) Son funciones específicas del Auxiliar de Mesa:

- a) Controlar y autorizar las sustituciones de los futbolistas que a lo largo del partido puedan producirse y de acuerdo con lo establecido.
- b) Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación con el apartado anterior, pudieran producirse.
- c) Dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto en los “banquillos” de suplentes y oficiales, y que pudieran tener consecuencias o reflejarse en el terreno de juego.
- d) Actuar como Auxiliar del Árbitro en todas aquellas tareas que le pudieran ser encomendadas o delegadas.

Regla 7.- Duración Del Partido

1) El Periodo de Juego

El partido durará 2 tiempos iguales de 25 minutos para las categorías prebenjamín, benjamín, alevín e infantil.

El partido durará 2 tiempos iguales de 30 minutos para las categorías cadete, juvenil y senior.

2) Intervalos del medio tiempo

Los futbolistas tienen derecho a un descanso en el medio tiempo.

El descanso del medio tiempo no deberá exceder de 10 minutos.

La duración del descanso del medio tiempo podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

3) Recuperación del tiempo perdido

Cada periodo deberá prolongarse para recuperar todo tiempo perdido por cualquier motivo que suponga pérdida de tiempo.

La recuperación del tiempo perdido quedará a criterio del árbitro.

4) Tiro de Penalti

En caso de que se tenga que lanzar o repetir un penalti, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya consumado el lanzamiento.

Regla 8.- Inicio Y La Reanudación Del Juego

Introducción

Se realizará un sorteo previo, mediante el lanzamiento de una moneda al aire. El equipo vencedor decidirá si efectúa el saque inicial o elige la dirección en la que ataca en el primer tiempo.

En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de campo y atacarán la portería opuesta.

Saque de Salida

El *saque de salida* es una forma de iniciar o reanudar el juego:

Al comienzo del partido.

Tras haber marcado un gol.

Al comienzo del 2º tiempo del partido.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida

Procedimiento

1. Todos los futbolistas deberán encontrarse en su propio campo.
2. Los futbolistas del equipo contrario a aquel que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón que sea jugado.
3. El balón se hallará inmóvil en el punto central.
4. El árbitro dará la señal.
5. El balón entrará en juego en el momento en que sea jugado con el pie y se mueva con claridad.
6. El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro futbolista.

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

Infracciones / Sanciones

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

Se le concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida:

Se repetirá el saque de salida

Balón a Tierra

El balón a tierra, es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón está en juego, a causa de cualquier incidente no indicado en las Reglas de Juego, observando siempre el juego limpio.

Procedimiento

El árbitro concederá un balón a tierra al guardameta del equipo defensor en su área penal si, al detener el juego:

El balón está en el área penal.

El último toque del balón se ha producido dentro del área penal.

En el resto de casos, el árbitro concederá un balón a tierra a favor de un futbolista del equipo que haya tocado el balón por última vez en la posición donde se haya producido el último contacto del esférico con un futbolista, un agente externo o un miembro del equipo arbitral.

El resto de futbolistas (de ambos equipos) deberán mantener una distancia mínima de 4 m con respecto al balón hasta que este esté en juego.

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego.

El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo.

Infracciones / Sanciones

Se repetirá el balón a tierra si este:

Toca a un futbolista antes de tocar el suelo.

Sale del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber tocado a un futbolista.

Circunstancias Especiales:

Un tiro libre directo concedido al equipo defensor en su *zona de fuera de juego* será ejecutado colocando el balón sobre la *línea de la zona de fuera de juego*, en el punto más cercano al lugar donde se produjo la infracción.

Un tiro libre, directo o indirecto, concedido a favor del equipo atacante, será ejecutado, colocando el balón en el lugar donde se cometió la infracción o, en cualquier caso, atendiendo a las normas y reglas de juego al respecto.

Un balón a tierra para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del *área de penalti*, será ejecutado en la *línea*

de la zona de fuera de juego, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

Regla 9.- Balón En Juego O Fuera De Juego

El balón fuera de juego

El balón estará fuera del juego cuando:

Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o aire.

El juego ha sido detenido por el árbitro.

El balón toque a un miembro del equipo arbitral, permanezca en el terreno de juego y, además:

- Un equipo inicie un ataque prometedor.
- El balón entre directamente en la portería.
- El equipo en posesión del balón cambie.
- En todos los casos anteriores, el juego se reanudará con un balón a tierra

El balón en juego

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando:

Rebota de los postes, travesaño o poste de esquina y permanece en el terreno de juego.

Regla 10.- Gol Marcado Y Resultado De Un Partido

1) 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 contravenido previamente las reglas de juego.

2) El equipo que haya marcado el mayor número de goles ganará el partido. Si no hubiese marcado ningún gol o si ambos equipos marcaron los mismos goles el partido terminaría en empate.

3) Si durante la disputa de un encuentro de fútbol sala, un equipo supera en el marcador a su rival por una diferencia de 10 goles, el tanteo se dará por finalizado, siendo el resultado final el recogido en ese momento en el acta. Con los minutos restantes, se continuará el encuentro con las siguientes indicaciones:

1. Las faltas, amonestaciones, expulsiones y tiempos muertos seguirán registrándose en el acta del encuentro.
2. Se reflejará como incidencia en el acta.

3. El partido se celebrará en su totalidad. La retirada de uno de los equipos del terreno de juego antes de la finalización del encuentro conllevará la correspondiente sanción.

4) En caso de empate en una eliminatoria, los goles en campo contrario no tienen valor doble.

5) Las eliminatorias que acaben en empate se resolverán de la siguiente manera:

- Con una prórroga de 10 minutos, dividida en dos tiempos de 5 minutos.

En caso de persistir el empate en la eliminatoria:

- Se procederá a la tanda de penaltis.

6) La tanda de penaltis atenderá a los siguientes condicionantes:

- Los lanzamientos deberán ejecutarse por turnos.
- Cada uno de los lanzamientos deberá ejecutarlo un jugador diferente; antes de poder lanzar un segundo penal, todos los jugadores autorizados deberán haber ejecutado ya un lanzamiento.
- La norma anterior será aplicable a la secuencia posterior de tiros, si bien los equipos podrán cambiar el orden de los lanzadores.
- Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el adversario pudiera anotar con sus cinco lanzamientos, se dará por terminada la tanda.
- Si, después de ejecutar ambos equipos sus cinco lanzamientos, el marcador siguiera empatado, se proseguirá con los tiros penales hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de lanzamientos.
- La tanda no deberá retrasarse porque un jugador abandone el terreno de juego. Si dicho jugador no regresara a tiempo para ejecutar el lanzamiento, este se registrará como no marcado.

Regla 11.- Fuera De Juego

Posición de fuera de juego

El hecho de estar en una posición de fuera de juego no constituye una infracción en sí.

Un futbolista estará en posición de fuera de juego, si estando en la zona de fuera de juego:

Se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario. Un futbolista no estará en posición de fuera de juego si:

- 1) Se encuentra fuera de la zona de fuera de juego.
- 2) Está a la misma altura que el penúltimo adversario.

- 3) Está a la misma altura que los 2 últimos adversarios

Un futbolista en posición de fuera de juego será sancionado solamente si en el momento en que el balón toca o es jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro:

- 1) Interfiriendo el juego.
- 2) Interfiriendo a un contrario.
- 3) Tratando de ganar ventaja de dicha posición

No existirá infracción de fuera de juego si el futbolista recibe el balón directamente de:

- 1) Un saque de esquina.
- 2) Un saque de banda.
- 3) Un saque de meta.

Infracciones/Sanciones

Por cualquier infracción del juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo adversario que será lanzado desde la línea de la zona de fuera de juego paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde se señaló la infracción

Regla 12.- Faltas E Incorrecciones

1) Se concederá un *tiro libre directo* al equipo adversario si un futbolista comete una falta de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario.
- c) Saltar sobre un adversario.
- d) Cargar violentamente o peligrosamente a un adversario.
- e) Golpear o intentar golpear a un adversario.
- f) Empujar a un adversario.
- g) Hacer una entrada a un adversario para ganar la posesión del balón, tocándoles antes que al balón.
- h) Tocar el balón deliberadamente con las manos (salvo el portero en su área de penalti).

- i) Sujetar a un contrario
- j) Escupir a un adversario.

2) Se concederá un lanzamiento de penalti (Regla 14) si un futbolista comete una de las 10 infracciones mencionadas dentro de su propia área de penalti independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego

3) Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes infracciones dentro de su área de penalti:

- a) Tarda más de 6 segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.
- b) Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro futbolista lo haya tocado.
- c) Toca el balón con las manos después de que el futbolista de su equipo se haya cedido con el pie.
- d) Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

4) Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un futbolista en opinión del árbitro:

- a) Juega de forma peligrosa.
- b) Obstaculiza el avance de un adversario.
- d) Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- e) Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en las Reglas, por la cual el juego sea interrumpido para amonestarle o expulsarle.

5) El tiro libre directo o indirecto, se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, o en cualquier caso, atendiendo a las normas y reglas de juego al respecto.

Infracciones/Sanciones

Será expulsado temporalmente del terreno de juego, por 2 minutos, pudiendo ser reemplazado el futbolista que:

- a) Infrinja persistentemente las reglas de juego.
- b) Desapruebe con gestos o palabras decisiones arbitrales.
- c) Juegue el balón con las manos, evitando una clara ocasión de gol.
- d) Impida el normal desarrollo del juego, interrumpiéndolo, agarrando o zancadilleando a un contrario, sin incurrir en agresión y evitando una clara ocasión del gol.

- e) Actúe de cualquier otra forma antideportiva, no contemplada en el apartado anterior

Igualmente será expulsado con carácter definitivo pudiendo ser reemplazado el futbolista:

Que, expulsado con anterioridad del terreno de juego de forma temporal, reincida en cualquiera de los motivos que determina su expulsión temporal.

Igualmente será expulsado con carácter definitivo, no pudiendo ser reemplazado, el futbolista:

Que se emplee de forma violenta, brutal u ofensiva, con otro futbolista, árbitro del encuentro, técnico, restantes personas habilitadas en los banquillos o público asistente.

Pronunciar palabras, frases o incurrir en gestos, acciones o actitudes, etc. que resulten ser intolerantes, racistas, sexistas, homófobas o xenófobas.

Regla 13.- El Tiro Libre

El *Tiro Libre*, directo o indirecto, es una forma de reanudar el juego.

Procedimiento

El balón:

- Debe estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado por otro futbolista.
- Estará en juego una vez haya sido pateado y se mueva con claridad.

Los adversarios:

- Deberán permanecer como mínimo a 6 metros del balón, salvo que se hallen sobre la línea de meta entre los postes de su propia portería.
- Deberán permanecer fuera del área penal en el caso de los tiros libres dentro del área penal adversaria.

Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá gol.

Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre indirecto, se concederá saque de meta para el equipo contrario.

Si se introduce directamente en la meta propia un tiro libre jugado con el pie, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

Infracciones/Sanciones

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria:

Se repetirá el tiro libre

Tiro Libre lanzado por cualquier futbolista excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que este haya tocado otro futbolista:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca intencionadamente el balón con las manos antes de que este haya tocado a otro futbolista:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor

Tiro Libre indirecto lanzado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro futbolista:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que este haya tocado a otro futbolista:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

Si es fuera del área, será tiro directo

Regla 14.- Lanzamiento De Penalti

1) Se concederá un lanzamiento de penalti contra el equipo que comete una de las diez infracciones que se detallan en la regla 12, dentro de su propia área de penalti mientras el balón este en juego.

2) Se podrá marcar un gol directamente de un lanzamiento de penalti.

3) Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar el lanzamiento al final de cada tiempo o al final de los periodos reglamentarios.

4) Posición del balón y de los futbolistas

b) El balón se colocará en el punto de penalti.

- c) El ejecutor del lanzamiento deberá ser debidamente identificado.
- d) Los futbolistas, excepto el ejecutor del tiro, están ubicados en el terreno de juego, fuera de la zona del fuera de juego, y a una distancia mínima de 6 metros del punto de penalti.
- e) 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.

5) El árbitro

- a) No dará la señal de ejecutar el lanzamiento de penalti hasta que todos los futbolistas se encuentren ubicados en una posición conforme a la regla.
- b) Decidirá cuándo se ha consumado un lanzamiento de penalti.

6) Procedimiento

El árbitro dará la señal para que se ejecute el penalti una vez los futbolistas hayan ocupado su posición.

El ejecutor del penalti tocará el balón con el pie hacia delante y estará en juego una vez se golpee y se desplace con claridad. No podrá tocarlo por segunda vez hasta que lo haya tocado otro futbolista.

El guardameta deberá tener al menos parte de un pie en contacto directo o sobre la línea de meta en el momento del lanzamiento.

7) Cuando se ejecuta un lanzamiento de penalti durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario con objeto de lanzar o volver a lanzar un penalti, 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 o cualquier combinación de estos

Infracciones/Sanciones

Para toda infracción a esta regla:

Cometida por cualquiera de los futbolistas del equipo atacante:

- Si es gol se anulará y se repetirá el lanzamiento.
- Si no es gol se concederá un tiro libre indirecto para el equipo defensor.

Cometida por cualquiera de los futbolistas del equipo defensor:

- Si es gol se concederá el gol.
- Si no es gol se repetirá el lanzamiento.

Cometida simultáneamente por el guardameta y por el ejecutor:

- Si es gol se anulará y se concederá un tiro libre indirecto para el equipo atacante.
- Si no es gol se repetirá el lanzamiento.

Cometida simultáneamente por cualquiera de los futbolistas del equipo defensor, excepto el guardameta, y del equipo atacante, excepto el ejecutor:

- Se repetirá el lanzamiento, salvo infracción más grave.

Regla 15.- Saque De Banda

1) El saque de banda es una forma de reanudar el juego. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

2) Se concederá saque de banda:

- Quando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire debiéndose ejecutar desde el punto por donde aquél salió del terreno de juego.
- El saque de banda corresponderá realizarlo a uno de los futbolistas contrarios de aquél que tocó el balón por última vez y antes de salir del rectángulo de juego.

3) Procedimiento

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

- Estar de frente al terreno de juego.
- Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma.
- Servirse de ambos manos
- Lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza, no pudiendo volverlo a jugar hasta tanto éste no haya sido tocado o jugado por otro futbolista.
- El balón estará en juego, tan pronto haya éste entrado en el terreno de juego.

Los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 2 metros del lugar donde se vaya a realizar el saque.

4) Contravenciones/Sanciones

Si el saque de banda no ha sido realizado conforme a la Regla, será efectuado de nuevo por un futbolista del equipo contrario.

Tal y como queda definido en la Regla 5, el carácter formativo de esta modalidad permite la posibilidad de corregir y repetir si fuese necesario cuando el saque no se haya realizado conforme a la regla.

5) Saque de banda ejecutado por cualquier futbolista excepto el guardameta

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

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de banda toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.

6) Saque de banda ejecutado por el guardameta.

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

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

Si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, colocando el balón sobre la línea de la zona de fuera de juego en el punto más cercano al lugar donde se produjo la infracción.

Regla 16.- Saque De Meta

El saque de meta es una forma de reanudar el juego. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.

Se concederá saque de meta:

Cuando 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 futbolista del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

Procedimiento

1. El balón deberá estar inmóvil y un jugador del equipo defensor lo golpeará desde cualquier punto del área de meta.

2. Los adversarios deberán permanecer fuera de la zona de fuera de juego hasta que el balón esté en juego.
3. El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.
4. El balón estará en juego en el momento en que haya sido golpeado con el pie y esté claramente en movimiento.

Infracciones/Sanciones

1) Saque de meta ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta

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

Se concederá un tiro indirecto al equipo contrario.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de meta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti.

2) Saque de meta ejecutado por el guardameta.

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

Se concederá un tiro indirecto al equipo contrario.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si es fuera del área, que se ejecutará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

Si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario colocando el balón sobre la línea de la zona de fuera de juego en el punto más cercano al lugar donde se produjo la infracción.

3) Para cualquier otra contravención a la Regla:

Se repetirá el saque.

Regla 17.- Saque De Esquina

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo adversario.

Se concederá saque de esquina:

Quando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por airea, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

Procedimiento

1. El balón deberá estar inmóvil en el interior del área de esquina más cercano.
2. No se deberá quitar el poste del banderín.
3. Los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 6 metros del balón hasta que esté en juego.
4. El balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento.
5. El balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante.
6. El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.

Infracciones/Sanciones

1) Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta

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

Se concederá un tiro indirecto al equipo contrario.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.

2) Saque de esquina ejecutado por el guardameta

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

Se concederá un tiro indirecto al equipo contrario.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

Si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario colocando el balón sobre la línea de la zona de fuera de juego en el punto más cercano al lugar donde se produjo la infracción.

3) Para cualquier otra contravención a la Regla: Se repetirá el saque.

Juegos Deportivos Escolares

compitiendo en valores



escuelas  católicas
sevilla