



FEDERACION MEXICANA
DE FUTBOL 7

REGLAS DE JUEGO

FMF7 2026



Sujetas a la aprobación de la Federación Mexicana de Futbol 7 (FMF7), siempre que se respeten los principios fundamentales de las reglas, se podrá modificarla aplicación de

las presentes Reglas de Juego en partidos disputados por menores de 16 años, veteranos, masters, jugadores con capacidades diferentes, así como equipos de la categoría femenil.

Se permiten las siguientes modificaciones

- Dimensiones del terreno de juego.
- Dimensiones de la portería.
- Duración de los tiempos del partido.
- Número de jugadores en categorías de menores de edad.
- Toda referencia al árbitro, también contemplará a los integrantes del equipo arbitral.
- Toda la referencia al género masculino en las Reglas de Juego por lo que respecta a árbitros, árbitros auxiliares, jugadores o funcionarios oficiales equivaldrá (para simplificar la lectura), tanto a mujeres como a hombres.
- Solo se permitirán otras modificaciones de las Reglas de Juego y Reglamentos de Competencia con el consentimiento por escrito de la Federación Mexicana de Fútbol 7.
- Las presentes Reglas de Juego fueron aprobadas por acuerdo del Comité Técnico de la Comisión de Árbitros de la Federación Mexicana de Fútbol 7.

- Dimensiones del terreno de juego.
- Dimensiones de la portería.
- Duración de los tiempos del partido.
- Número de jugadores en categorías de menores de edad.
- Toda referencia al árbitro, también contemplará a los integrantes del equipo arbitral.
- Toda la referencia al género masculino en las Reglas de Juego por lo que respecta a árbitros, árbitros auxiliares, jugadores o funcionarios oficiales equivaldrá (para simplificar la lectura), tanto a mujeres como a hombres.
- Solo se permitirán otras modificaciones de las Reglas de Juego y Reglamentos de Competencia con el consentimiento por escrito de la Federación Mexicana de Fútbol 7.
- Las presentes Reglas de Juego fueron aprobadas por acuerdo del Comité Técnico de la Comisión de Árbitros de la Federación Mexicana de Fútbol 7.

INDICE

Regla 1.- Terreno de Juego	-----
Regla 2.- El Balón 7	
Regla 3.- Los Jugadores	-----
Regla 4.- Equipamiento de los jugadores	-----
Regla 5.- El Árbitro	-----
Regla 6.- El Árbitro auxiliar	-----
Regla 7.- Duración del Partido	-----
Regla 8.- Inicio del juego	-----
Regla 9.- Balón en juego o fuera de juego	-----
Regla 10.- El Gol marcado	-----
Regla 11.- Tiro de Shoot Out	-----
Regla 12.- Faltas e Incorrecciones	-----
Regla 13.- Tiros Libres	-----
Regla 14.- Tiro Penal	-----
Regla 15.- Saque de Banda	-----
Regla 16.- Saque de Guardameta	-----
Regla 17.- Saque de Esquina	-----
Términos futbolísticos	-----

Regla 1. Terreno de juego



Superficie

- Los partidos podrán jugarse en superficies naturales o artificiales en su totalidad.
- En caso de ser sintético, deberá cumplir con las especificaciones establecidas y acordadas por la Federación Mexicana de Futbol 7 (FMF7).
- Cuando se utilicen superficies artificiales para la realización de partidos o competencias entre equipos representativos de equipos nacionales de las Asociaciones afiliadas a la FMF7 o competencias Internacionales de Clubes, la superficie de juego deberá cumplir con los requerimientos de la FMF7, de acuerdo al programa de calidad o con los estándares internacionales establecidos, a menos que se otorguen otras especificaciones por la FMF7.

Marcación

- El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas visibles en color contrastante con el pasto. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.
- Las dos líneas de demarcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas serán las líneas de meta.
- El terreno de juego estará dividido en el centro por una línea media que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda.

El centro del campo estará marcado con un punto de 30 CM de radio a la mitad de la línea media y alrededor se trazará un círculo con un radio de 6 metros.

Dimensiones

- La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.
- Longitud (línea de banda): mínimo 50 mts. máximo 65 mts
Longitud (línea de meta): mínimo 30 mts. máximo 45 mts
- Las competencias podrán determinar la longitud de la línea de meta y de la línea de banda respetando estos límites.
- Todas las líneas tendrán la misma anchura de 10 cm.

Área de meta

- Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 6 mts. de la parte interior de cada uno de los postes de la portería. Dichas líneas se adentrarán 9 mts. 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 conformará el área de meta.
- El punto penal se marcará a una distancia de 8 mts. del centro de la línea de meta.

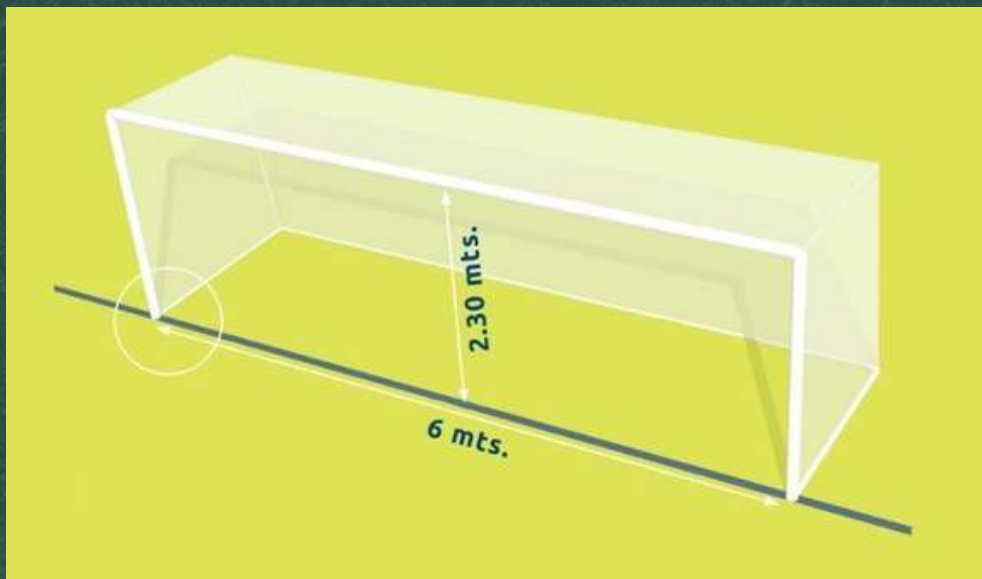
Área de esquina

- El área de esquina se marcará trazando un cuadrante con un radio de 60 cm., desde cada esquina hacia el interior del terreno de juego.

Porterías

- En el centro de cada una de las dos líneas de meta se colocará una portería.
- Una portería consta de dos postes verticales, unidos en la parte superior por un larguero o travesaño horizontal.
- Los postes y el travesaño deberán estar fabricados con materiales homologados y no deberán constituir ningún peligro.
- Los postes y travesaños de ambas porterías deberán tener la misma forma, ya sea cuadrada, rectangular, redonda, elíptica o una combinación de estas formas.
- Los postes y el travesaño deberán ser de color blanco
- La distancia interior entre los postes será de 6 metros

- La distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2.30 metros.
- Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor como máximo 10 cm.
- Se pondrán redes enganchadas en las porterías y el suelo detrás de la portería.
- Los postes deberán estar anclados firmemente en el suelo, se podrán utilizar porterías portátiles solo en caso de que se cumpla esta condición.



Marca de Shoot Out

La línea o punto de Shoot Out se marcará a una distancia de 16 metros, del centro del área de meta, tendrá un diámetro de 23 cm. y/o una longitud de 30 cm.

Bancas y Área técnica

- Las canchas deberán contar con un área específica para ubicar asientos (bancas) para el cuerpo técnico, los suplentes y los jugadores sustituidos de ambos equipos.
- Las bancas estarán ubicadas a 2 metros de la línea de banda en ambos lados, separadas entre sí y protegidas de los espectadores.
- El área técnica se extenderá a 1 metro de cada lado de las bancas y a 2 metros de distancia de la línea de banda y se deberá delimitar con líneas de demarcación.
- El número de personas autorizadas en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición.
- Los ocupantes del área técnica: Deberán identificarse antes del inicio del partido, de conformidad con el reglamento de la competición, deberán comportarse de un modo responsable, deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, como, por ejemplo, si el fisioterapeuta o el médico debe entrar en el terreno de juego, con el permiso del árbitro, para atender a un jugador lesionado.

Regla 2. El Balón

- Los balones serán esféricos.
- Estar fabricados con materiales adecuados.
- El tamaño del balón será del # 5 y del # 4 según la edad de los jugadores y previamente estipulado en el reglamento de competencia de cada competición.
- Tendrá una circunferencia comprendida para balón del #5 (68 cm - 70 cm) y si es balón del #4 (63.5 cm - 66 cm)
- Tendrá un peso comprendido para balón del #5 (410 gr - 450 gr) y si es balón del #4 (350 - 390 gr).
- El reglamento de la competición podrá restringir el tamaño y la marca.
- Será aprobado por la FMF7.

Sustitución de un balón defectuoso

Si el balón perdiera sus propiedades y no pudiera seguir utilizándose:

- **Se detendrá el juego, se sustituirá por uno que cumpla con las características de la Regla 2 y se reanudará el juego con balón a tierra.**
- **Si el balón quedara defectuoso en un saque de inicio, saque de guardameta, de esquina o de banda, o en el lanzamiento de un tiro libre o penal, se volverá a ejecutar el saque o el lanzamiento.**
- **Si el balón, mientras se mueve hacia adelante, quedara defectuoso antes de llegar a tocar a un jugador, el travesaño o los postes durante la ejecución de un penal o de la tanda de penales, se volverá a ejecutar dicho lanzamiento.**

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

Regla 3. Los jugadores

Número de jugadores

- Disputarán los partidos dos equipos, conformados cada uno de ellos con un máximo de 7 jugadores en cancha, uno de los cuales será el guardameta.
- El partido no comenzará, ni proseguirá, si uno de los equipos dispone de menos de 5 jugadores.
- En caso que el equipo no cuente con la plantilla completa de jugadores antes del inicio del juego, tendrá hasta antes de que inicie el segundo tiempo del partido para completarse.
- Cuando en el desarrollo del partido, un equipo, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedara con solo 4 jugadores o menos sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido, informando al organismo competente lo sucedido.
- Si el reglamento de la competencia estipula que se debe dar a conocer el nombre de todos los jugadores y suplentes antes del saque inicial, esta información deberá ser proporcionada al árbitro.

Personal de bancas

Todo el personal que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro, incluyendo sustitutos sean o no llamados a participar en el encuentro.

- El número máximo de jugadores sustitutos será determinado por el reglamento de competencia de cada evento.
- El personal técnico permitido para cada equipo será conformado por 2 personas un DIRECTOR TECNICO y un AUXILIAR, a este se podrá agregar un médico que deberá acreditarse como tal con credencial o título expedido por alguna autoridad médica que lo certifique.

Sustituciones

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles, aun estando el balón en juego, siguiendo el siguiente procedimiento:

- El jugador a sustituir deberá salir del terreno de juego por la zona de sustitución en media cancha, de lado de su banca, antes de que el jugador suplente ingrese al terreno de juego y una vez que sale del terreno de juego deberá permanecer sentado en su banca correspondiente.
- La sustitución se completa cuando el jugador sustituto entra a la superficie de juego.
- Un jugador reemplazado podrá reingresar al juego.



Cambio del guardameta

Cualquiera de los jugadores de campo podrá intercambiar su puesto por el del guardameta siempre que:

- Se informe al árbitro antes de realizarse dicho cambio.
- El cambio se efectúe mientras el juego esté detenido.

En el caso de que un jugador intercambiara su puesto con el del guardameta sin avisarle al árbitro:

- Se permitirá que prosiga el juego.
- Amonestará a ambos jugadores en cuanto el balón deje de estaren juego.

En caso de que se produjera cualquier otra infracción de esta Regla:

- Se amonestará a los jugadores.
- Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido.

Capitán del equipo

El capitán del equipo no gozará de categoría especial o privilegio alguno, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente al comportamiento de su equipo.

Gol anotado con una persona extra en el terreno de juego

Si después de anotarse un gol y antes de reanudarse el juego, el árbitro constatará que una persona no autorizada se hallaba en el terreno de juego en el momento de marcarse el gol:

- El árbitro deberá anular el gol si la persona no autorizada era: un jugador suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol, se reanudará el juego con un tiro libre indirecto desde la posición donde se encontraba la persona extra.
- Si una persona extra interfiere en el encuentro durante el partido, éste se suspenderá y reanudará con balón a tierra, después de retirar a esta persona.

- El árbitro permitirá el gol si el jugador suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico pertenece al equipo que recibió el gol.

Si, después de que se marque un gol y se haya reanudado el juego, el árbitro constatará que había una persona no autorizada en el terreno de juego cuando se marcó el gol, este no se podrá anular.

Si la persona no autorizada estuviera todavía en el terreno de juego, el árbitro deberá:

- Detener el juego.
- Ordenar que la persona no autorizada salga del terreno de juego.
- Reanudar el juego con un balón a tierra o un tiro libre indirecto, según proceda.

En todos los casos, el árbitro ordenará que la persona no autorizada salga del terreno de juego.

El árbitro informará de la incidencia al comité organizador de la competencia.

Jugadores y sustitutos expulsados

- **Unjugador de campo, que es expulsado durante el encuentro, no podrá ser reemplazado, el equipo jugará con un jugador menos lo que resta del partido.**
- **Unjugador de campo que es expulsado antes del saque de inicio solo podrá ser reemplazado por uno de los jugadores sustitutos designados.**
- **Unjugador designado como sustituto, si es expulsado antes del saque de inicio durante el partido, no podrá ser sustituido.**

Regla 4. Equipamiento de los jugadores



Seguridad

- Los jugadores no deberán llevar equipamiento ni objetos peligrosos.
- Se prohíbe todo tipo de accesorios de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, piercing, gorra de cualquier tipo, paliacate, pulseras de cualquier tipo, etc.), los jugadores tendrán la obligación de quitárselos.
- Asimismo, no se permite cubrirlos con cinta adhesiva.

Equipamiento obligatorio

El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas:

- **Camiseta con mangas.**

Si se usa ropa interior (deberá utilizarla todo el equipo), las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas de la camiseta.

La numeración en la parte posterior de las playeras deberá estar estampada, serigrafeada o bordada. No se permite numeración pintada con marcador ni con cinta sobrepuesta.

- **Short deportivo: Si se usan licras, estas deberán tener el color principal del short.**
- **Medias: si se coloca cinta adhesiva o cualquier otro material en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se use o que cubra.**

- **Espinilleras:** deberán estar fabricadas de un material tal que proteja de manera razonable; quedarán cubiertas por las medias.
- **Zapato tenis con “suela de liga” o tenis multitacos o tachones/tacos para futbol soccer, según la superficie del terreno de juego ya sea natural o sintético.**
- **Un jugador que pierde un zapato durante el juego podrá continuar con la acción de juego no permitiéndole así participar en una segunda acción.**
- **Aquel jugador que pierda accidentalmente un zapato tenis o tenis multitacos o una espinillera deberá volver a colocársela lo más pronto posible, no más tarde de que el balón vuelva a dejar de estar en juego.**

Si en la misma acción de juego y antes de volver a calzarse o de colocarse de nuevo la espinillera que perdió accidentalmente el jugador jugara el balón o anotara un gol, el gol será válido.

- **Los guardametas podrán utilizar pantalones largos.**
- **Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también de los árbitros.**

Regla 5. El árbitro



Designación

- Se designarán 3 o 2 o 1, árbitros para dirigir cada partido según la categoría, la instancia de la competencia o el nivel de la competencia.
- El árbitro principal será quien tome las decisiones definitivas en caso de controversia.
- El segundo árbitro, participará junto con el principal dentro del terreno de juego dirigiendo el partido.
- El tercer árbitro o árbitro auxiliar estará sujeto a colaborar siguiendo las indicaciones de los árbitros centrales.

- Su competencia y el ejercicio de sus poderes, empezarán al ingresar a las instalaciones y se extenderán antes, durante y después del juego.
- Los tres árbitros tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego de la Federación Mexicana de Fútbol 7 (FMF7).
- Los tres árbitros deberán mostrar cordialidad ante los participantes, pero firmeza en sus decisiones.

Uniformes de árbitros

- El uniforme de los árbitros consta de playera de color que los distinga de los jugadores de ambos equipos y de los porteros, short negro, medias negras que pueden llevar vivos contrastantes y zapatos tenis de color negro.
- Se prohíbe a los árbitros que lleven accesorios de joyería.

- Su competencia y el ejercicio de sus poderes, empezarán al ingresar a las instalaciones y se extenderán antes, durante y después del juego.
- Los tres árbitros tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego de la Federación Mexicana de Fútbol 7 (FMF7).
- Los tres árbitros deberán mostrar cordialidad ante los participantes, pero firmeza en sus decisiones.

Uniformes de árbitros

- El uniforme de los árbitros consta de playera de color que los distingue de los jugadores de ambos equipos y de los porteros, short negro, medias negras que pueden llevar vivos contrastantes y zapatos tenis de color negro.
- Se prohíbe a los árbitros que lleven accesorios de joyería.

Decisiones arbitrales

- El árbitro tomará sus decisiones según su criterio de acuerdo al pleno conocimiento de las Reglas de Juego del presente reglamento y al espíritu del fútbol 7.
- Las decisiones arbitrales sobre hechos y acciones sucedidos durante el encuentro, incluyendo dar por válido un gol o el resultado del partido, son irrevocables.
- Las decisiones del árbitro y del resto de miembros del equipo arbitral deberán respetarse en todo momento.
- Si se ha reanudado el juego o si el árbitro ha señalado el final del primer o del segundo tiempo y ha abandonado el terreno de juego o ha suspendido definitivamente el partido, el árbitro no podrá cambiar la decisión sobre la forma de reanudar el juego tras darse cuenta de que era incorrecta o tras recibir una indicación de otro miembro del equipo arbitral.

Deberes y poderes arbitrales

- Harán cumplir las Reglas de Juego.
- Controlarán el partido junto con los árbitros auxiliares.
- Se asegurarán que el balón cumpla con los requisitos de la Regla 2.
- Certificarán que el equipamiento de los jugadores cumpla con la Regla 4.
- Interrumpirán el partido si juzgan que un jugador haya sufrido alguna lesión.
- Sancionarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo.
- Autorizarán la reanudación del juego tras una interrupción.
- Realizarán un informe del juego que incluye información de cualquier sanción disciplinaria tomada hacia los jugadores u oficiales de los equipos y cualquier otro incidente que ocurrió antes, durante o después del juego, siempre y cuando le conste al árbitro o a los otros oficiales del cuerpo arbitral.

Deberes y poderes arbitrales

- Tendrán el poder para detener el juego cuando se cometan infracciones del juego, o suspender definitivamente el partido cuando sea necesario a causa de elementos naturales, intervención de los espectadores o por algún otro motivo.

En tales casos harán llegar un informe arbitral al organismo competente y en caso determinado, por los reglamentos de la competencia.

- Aplicarán sanciones disciplinarias a los jugadores que cometan faltas merecedoras de amonestación o expulsión.

No están obligados a tomar medidas inmediatamente, pero deberán hacer en cuanto se detenga el juego.

En caso de que el juego sea detenido para permitir la asistencia médica de algún jugador, este deberá obligatoriamente de salir a ser revisado y atendido fuera del terreno de juego , pudiendo ser sustituido o reingresar al juego 1 minuto después de haber salido a ser atendido.

- Los árbitros no permitirán que las personas sin autorización entren al terreno de juego.

- Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta que es incorrecta o juzgan necesario siempre que no hayan reanudado el juego.
- Los árbitros tendrán todo el apoyo de la FMF7 y no se tolerará ningún mal comportamiento de jugadores o cuerpo técnico, por mínima que sea el insulto, la agresión verbal o física, será sancionado severamente o expulsado de forma definitiva en cualquier evento realizado por la FMF7.

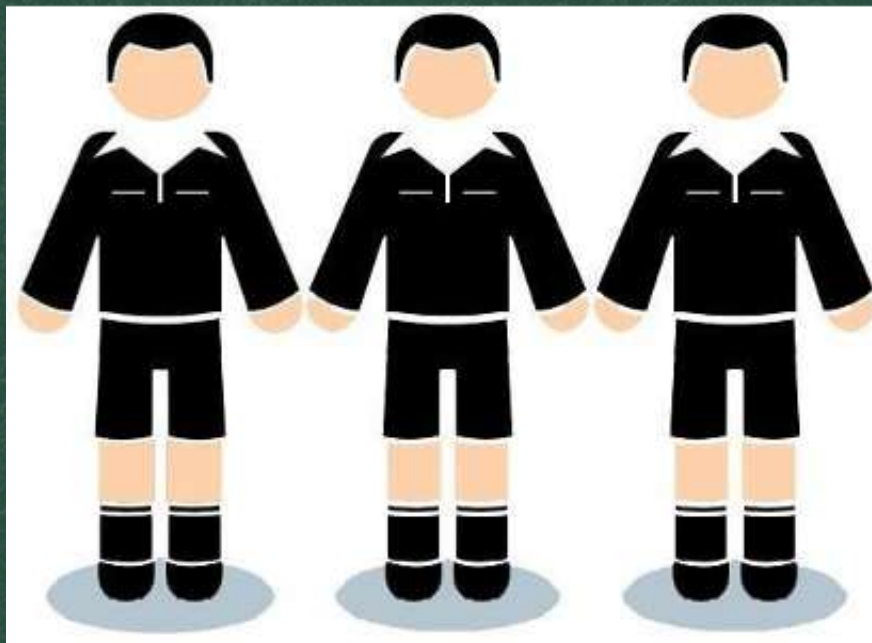
Responsabilidad del equipo arbitral

Los árbitros y los otros miembros del equipo arbitral no serán responsables de:

- Ningún tipo de lesión que sufra un jugador, miembro del cuerpo técnico o espectador.
- Ningún daño a la propiedad, sea esta del carácter que sea.

Cualquier otra pérdida sufrida por una persona física, club, empresa, federación entidad, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión tomada conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Regla 6. El árbitro auxiliar



Designación

- Se podrá designar a un árbitro auxiliar que fungirá como tercer árbitro y cronometrador, quien deberá hacer cumplir las Reglas de Juego de FMF 7 en lo referente a sus poderes y deberes.
- Se ubicará en el exterior de la superficie de juego, a la altura de la línea media y en el mismo lado que las zonas de sustituciones.

Poderes y deberes

- **Asistirá a los árbitros centrales**
- **Llevará un registro de los jugadores que participan en el juego**
- **Controlará el reemplazo de balones a petición de los árbitros**
- **Controlará la vestimenta de los jugadores**
- **Anotará el número de playera de los anotadores, llevará el registro de amonestaciones, expulsiones y la acumulación de faltas.**
- **Tomará nota de los incidentes del partido.**
- **Controlará el proceso de las sustituciones para que se efectúen correctamente.**
- **Indicará a los árbitros si hay algún evento que requiera su atención o si se comete una conducta violenta que este fuera del campo visual de los árbitros, no obstante, los árbitros tomarán la decisión final sobre cualquier asunto relacionado con el juego.**
- **Supervisará el comportamiento de las personas ubicadas en el área técnica, en caso de que lo haya o en las bancas cualquier conducta impropia la comunicará a los árbitros.**

- Llevará un registro de las interrupciones del juego por interferencias externas y las razones de las mismas.
- Proporcionará cualquier otra información importante para el buen desarrollo del juego.
- Sustituirá al árbitro principal o al segundo árbitro en caso de lesión o indisposición.
- Realizará las funciones de cronometrador.
- Auxiliará a los árbitros centrales en la supervisión de las sustituciones de los jugadores.
- Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la Regla 7.
- Pondrá en marcha el cronometro después del saque de salida.
- Anotará en el marcador público, en caso de que exista, los goles y las faltas acumuladas en los periodos.
- Indicará mediante un silbatazo, con tono diferente al de los árbitros, que ocurrió la quinta falta, después la tercera y después de estas cada falta subsecuente para la ejecución del tiro de Shoot Out por acumulación de faltas.
- Anunciará mediante un silbatazo, con tono diferente al de los árbitros, el final de cada tiempo del partido y/o de los tiempos suplementarios, en caso de que los haya.

Regla 7. Duración del partido

Duración

- El juego consiste en DOS períodos de 25 minutos cada uno, la duración de los periodos puede ser modificada conforme a cada categoría, con un descanso entre periodos que no puede exceder los 5 minutos.
- En el caso de los torneos de un solo día de competencia serán 2 tiempos de 10 minutos cada uno con un descanso de 3 minutos.

Tiro Penal o Shoot Out

El tiempo de juego se prolongará únicamente para permitir la ejecución de un tiro penal o Shoot Out, concluyendo al momento en que el balón termina su movimiento hacia la portería sancionada.

Manera para definir un juego

- La ejecución de los tiros de Shoot Out es el método para determinar qué equipo será el ganador del partido en caso de empate en el marcador al término del segundo tiempo, cuando el reglamento de competencia así lo determine.
- Si el resultado del juego se encuentra empatado, se ejecutará una serie de 3 tiros de Shoot Out para lograr un desempate.

- Si el resultado del juego se encuentra empatado, en la ronda de finales se procederá a jugarse dos tiempos extras de 5 minutos, con gol de oro (solo final).
- En caso de persistir el empate, se continuará la tanda de tiros de Shoot Out bajo el esquema de "muerte súbita", hasta que se defina un ganador.

Procedimiento

- El árbitro decidirá la portería donde se lanzará la tanda de tiros de Shoot Out.
- El árbitro realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire para que el equipo que gane el "volado" decida quien ejecutará el primer Shoot Out.
- El árbitro anotará todos los Shoot Out ejecutados.
- Si, al finalizar el partido y antes de la tanda de tiros de Shoot Out o durante la misma, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equiparlo al del equipo rival.
- Los Shoot Out deberán ejecutarse alternadamente.

- Todos los jugadores están autorizados para lanzar los Shoot Out incluyendo a los que se encuentren en la banca al término del partido a excepción de los que fueron expulsados.
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente, hasta completar los tiradores de la plantilla.
- Cualquier jugador podrá cambiar de posición por la de guardameta durante los tiros de Shoot Out.
- Solamente los jugadores elegibles y árbitros podrán encontrarse dentro del terreno de juego cuando se ejecuten los Shoot Out.
- Todos los jugadores excepto el jugador elegible que lanzará el tiro, deberán permanecer atrás de la línea de media cancha.
- El guardameta, compañero del ejecutor, deberá permanecer afuera del área de meta en la que se ejecutan los tiros.
- En la ejecución de los tiros de Shoot Out para definir un ganador, el ejecutor tendrá un máximo de 5 segundos a partir de que el árbitro silba para el inicio de la acción para poder realizar su jugada.

Si el balón fue pateado antes del silbatazo y éste va hacia gol y se introduce en la portería, se concederá la anotación.

- **El árbitro principal se pondrá de espaldas a la jugada, dará la señal de ejecución mediante un silbatazo y a los 5 segundos posteriores volverá a silbar para indicar que el tiempo ha terminado y concluirá la ejecución del shoot out, siempre y cuando no se concrete el gol.**
- **Si en la ejecución del shoot out el portero cometiera una falta dentro del área meta se sancionará un tiro penal y el portero será sancionado según la gravedad de la infracción cometida disciplinariamente.**
- **Si la falta se comete fuera del área de meta, se repetirá la ejecución y se sancionará al portero mediante una tarjeta amarilla o roja de acuerdo a la gravedad de la falta.**

Regla 8. Inicio de juego



Sorteo

Antes del saque de inicio o la prórroga, el árbitro:

- Lanzará una moneda al aire para sortear el campo, el equipo ganador elegirá la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo, o bien ejecutar el saque inicial.
- En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo, atacarán en la dirección opuesta al primer tiempo.

Saque de inicio

- Es una forma de iniciar o reanudar el juego al comienzo del partido.
- Se realiza tras haber anotado un gol.
- Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- Al comienzo del tiempo suplementario.

Procedimiento

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propiamente del campo.
- Los adversarios deberán estar por lo menos 6 mts. del balón hasta que sea jugado.
- El balón deberá estar inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón estará en juego en el momento que estocado o jugado se pone en movimiento.
- El jugador que realiza el saque tendrá 5 segundos para ejecutarlo.
- El ejecutante no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que no sea tocado por otro jugador.
- Después de que el equipo marque un gol, el equipo contrario procederá al saque de inicio.
- Será válido el Gol directamente del saque inicial.

Infracciones y sanciones

- En caso de que el ejecutor del saque toque por segunda vez el balón antes de que sea tocado por otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutara desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si el saque no se ejecuta durante los 5 segundos:
Se otorgará el balón al equipo contrario en el puntocentral, banda o saque de guardameta, según sea el caso.
- Para cualquier otra infracción al procedimiento del saque de inicio o reanudación, se repetirá el saque.

Balón a tierra

- Para reanudar el juego después de una interrupción temporal que no haya sido previsto en las Reglas de Juego, éste se reanudará con balón a tierra.

Procedimiento

- El árbitro dejara caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa con el guardameta.

Infracciones y sanciones

Se volverá a dejar caer el balón (se repetirá el balón a tierra):

- Si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo.
- Si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber sido jugado por un jugador.

Si el balón entra en la meta:

- Si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra directamente en la meta contraria se concederá un saque de guardameta.
- Si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra directamente en su propia meta se concederá saque de esquina al equipo contrario.

Regla 9. Balón en juego o fuera de juego

Balón fuera de juego

El balón estará fuera de juego cuando haya abandonado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire o el juego haya sido detenido por el árbitro.

Balón en juego

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

- **El Balón rebote de los postes o travesaño y permanezca en el terreno de juego.**
- **Rebote del árbitro en el interior del terreno de juego.**

Infracción de la superestructura

Si el balón establece contacto con cualquier parte de la estructura del edificio (incluye el techo, red, malla ciclónica, lámparas de alumbrado, árbol, etc.), o del tablero de resultados colocado encima del terreno de juego, el balón está fuera de juego.

- **El juego se reanudará con un saque de banda en el lugar más cercano por donde el balón pegó en la superestructura, en contra del equipo que jugó el balón por última vez.**

Regla 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 contravenido las Reglas de Juego.

Equipo ganador

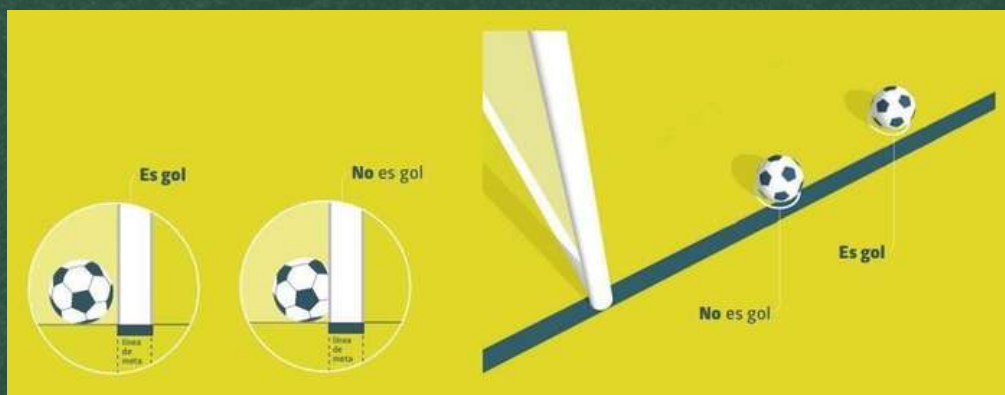
- **El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será el ganador.**
- **Si ambos equipos no marcan ningún gol o lograron igual número de goles, el partido terminará en empate, y de acuerdo al reglamento de competencia de la Liga, podrán ejecutarse:**
 - **Tiempo extra**
 - **Tiros desde el punto de shoot out.**
 - **Tiros penales**

Un gol podrá lograrse directamente:

- Directamente de un saque inicial, saque de esquina y tiro libre directo.

Un gol no se concederá por:

- No será válido un gol cuando el balón haga contacto con un objeto extraño.
- El balón no ha traspasado la línea de gol y el árbitro silba el final del periodo o juego.
- Cobro de falta que fue sancionada en el área penal propia y el portero al reanudarla ingrese el balón a su propia portería (se repite el saque).
- No será válido un gol directamente de una reanudación de saque de banda.
- No será válido un gol, si suena la chicharra del cronómetro antes de que el balón en su trayectoria rebase la línea de meta.



Regla 11. Tiro de shoot out

Un equipo será sancionado con un tiro de shoot out por cada 5 faltas acumuladas de su equipo, posteriormente a la 3er falta y finalmente al cometer cada falta, en el transcurso del encuentro.

- Serán consideradas como faltas acumulativas, solo las 10 faltas enlistadas en la Regla 12 sancionables con tiro libre directo a excepción si alguna se sancionó con tiro penal o shoot out directo.
- Un equipo será sancionado con un shoot out directo, si corta una opción manifiesta de gol.

Procedimiento

El balón: se colocará en el punto marcado a 16 metros de la línea de meta.

A la señal del árbitro, la jugada se iniciará y todos los jugadores podrán tomar parte en esta.

Ningún equipo podrá realizar sustituciones durante los primeros 3 segundos de la jugada.

El ejecutor del shoot out:

- Deberá ser bien identificado.
- Deberá poner el balón en movimiento con el pie.
- Tratará de anotar con todos los recursos permitidos por las Reglas de Juego.

El guardameta defensor:

- Deberá permanecer con por lo menos 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, excepto el ejecutor del shoot out, estarán ubicados:

- Los defensivos dentro del círculo central y atrás de la línea media y se pondrán mover a la señal del árbitro.
- Los ofensivos fuera del círculo central y atrás de la línea media y se podrán mover a la señal del árbitro.

Los árbitros:

- No darán la señal para ejecutar el shoot out hasta que todos los jugadores estén ubicados conforme a la presente Regla de Juego.

Sanciones por mala ejecución

- **Jugador defensivo:** Si un jugador del equipo defensivo se anticipa a la indicación del árbitro, y el tiro no se convierte en gol se interrumpirá el juego y se sancionará al infractor amonestándolo y mostrándole una tarjeta amarilla por conducta antideportiva, la ejecución de tiro se repetirá conforme lo marcan las Reglas de Juego.
- **Compañero del atacante:** Si un jugador del equipo atacante se anticipa a la indicación del árbitro, se interrumpirá el juego sin importar el resultado del tiro y se anulará la ejecución del tiro del shoot out, otorgando un tiro libre a favor del equipo defensor en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la interrupción.
- **Jugadores de ambos equipos:** Sin importar el resultado se anula la ejecución y se repetirá el tiro.
- **Falta del Jugador Defensivo:** Si un jugador del equipo defensivo comete una falta de las enumeradas en la regla 12, el árbitro deberá sancionar la falta y se reanudará con un shoot out directo por malograr una oportunidad manifiesta de gol.
- **Falta de un compañero del Atacante:** Si un jugador del equipo atacante comete una falta de las enumeradas en la regla 12, el árbitro llamará la falta y anulará la ejecución del tiro shoot out, otorgando un tiro libre a favor del equipo defensor en el lugar donde se cometió la infracción.

Regla 12. Faltas e incorrecciones

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

Tiro Libre Directo

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

1. Dar unapatada a un adversario.
2. Poner una zancadilla a un adversario.
3. Saltar sobre un adversario.
4. Cargar sobre unadversario.
5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
6. Empujar a un adversario.
7. Realizar una entrada (barrida) contra un adversario habiendo contacto con el jugador.
8. Sujetar a un adversario.
9. Escupir a un adversario.
10. Tocar el balón voluntariamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Tiro Penal

Se concederá a un tiro penal si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posesión del balón y siempre que éste último esté en juego.

Tiro Libre Indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto desde el punto de restricción –punto o línea de ejecución del Shoot Out- al equipo adversario si un GUARDAMETA comete una de las siguientes seis infracciones dentro de su propia área penal:

1. Tarda más de 5 segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.
2. Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier jugador adversario lo haya tocado.
3. Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
4. Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

5. Estando fuera de su área con balón en posesión no podrá ingresarlo a su área penal y jugarlo con las manos.
6. Después de que el guardameta despeje el balón con la mano a un compañero, éste no podrá volver a jugar el balón otra vez con la mano, sin importar si el balón proviene de un compañero de forma legal (cabeza, pecho, pierna, etc.) hasta que el balón sea tocado por un adversario.

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

1. Juega de forma peligrosa.
2. Obstaculiza el avance de un adversario.
3. Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
4. Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por lo cual el juego será interrumpido para amonestarlo o expulsarlo.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, excluyendo lo estipulado en la Regla 6.

No será válido un gol directamente del tiro libre indirecto.

Sanciones Disciplinarias

AMONESTACIONES

Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes siete infracciones:

- 1. Ser culpable de conducta antideportiva.**
- 2. Desaprobar con palabras o acciones.**
- 3. Infringir persistentemente las Reglas de Juego.**
- 4. Retardar la reanudación del juego.**
- 5. No respetar la distancia reglamentaria en saque de esquina, tiros libres o saque de banda.**
- 6. Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no se aplica para el guardameta dentro de su propia área penal).**
- 7. Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal.**

Prohibición en Barridas

Las barridas están estrictamente prohibidas para disputa del balón, se sancionaran como faltas acumulativas para tiro de soot out a menos de que no exista contacto o peligro para el jugador contrario, en dado caso se sancionara como tiro libre indirecto.

UNA BARRIDA ES IMPULSARSE O LANZARSE MAS ALLA DE LA NATURALIDAD DE SU ALCANCE CORPORAL PARA DISPUTAR EL BALON.

- **Una barrida seguida por cualquier contacto con el jugador adversario. Un tiro libre directo y la sanción disciplinaria correspondiente.**
- **Una Barrida que represente un peligro para el jugador adversario o evita que pueda jugar el balón o continuar con su carrera (dirección frontal y a una distancia menor de 1 metro del jugador adversario); un tiro libre indirecto es otorgado y la sanción disciplinaria correspondiente.**
- **Una Barrida para jugar el balón sin algún contacto, no representa peligro, ya que el jugador adversario se encuentra lejano y no le evita poder jugar el balón o de continuar su carrera: Esta acción No es falta ni conlleva una Sanción Disciplinaria.**

EXPULSIONES

Un jugador será expulsado, se le mostrará tarjeta roja y deberá abandonar el terreno de juego, si comete una de las siguientes cinco infracciones:

1. Ser culpable del juego brusco y grave.
2. Ser culpable de conducta violenta.
3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
4. Emplear lenguaje gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
5. Recibir una segunda amonestación en el partido.

• Un jugador de campo, que es expulsado durante el encuentro, no podrá ser reemplazado, el equipo jugará con un jugador menos lo que resta del partido.

• Si un jugador sustituto o un jugador sustituido es expulsado, deberá abandonar de inmediato los alrededores del terreno de juego y el área técnica.

Regla 13. Tiros libres

Existen dos tipos de tiros libres.

Tiro Libre Directo

Contabilizará para acumulación de faltas para shoot out y se podrá ganar un gol directamente del tiro.



El balón entra en la meta

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

- **Tiro Libre Indirecto**

No contabilizará para acumulación de faltas para shoot out.

Señal

- El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza.
- Mantendrá su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y hasta que el balón haya tocado a otro jugador o esté fuera de juego.

El balón entra en la meta

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

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

Procedimiento

- El balón debe estar inmóvil.
- El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado por otro jugador.
- Todos los adversarios deberán estar mínimo a 6 metros de distancia del balón.
- El ejecutor tendrá 5 segundos para reanudar.
- Ningún jugador del equipo que cobra el tiro libre podrá colocarse en la barrera.
- Se concederá un gol si el balón se introduce directamente de un tiro libre directo en la portería.
- De un tiro libre indirecto no se concederá un gol.
- El balón se considera en juego al momento que sea tocado con el pie por un atacante y el balón haga un movimiento visible.
- Para la instancia de expulsión el árbitro silbará la reanudación de juego hasta que el jugador expulsado esté fuera del terreno de juego.
- Después de cualquier infracción cometida por el equipo atacante dentro del área de guardameta defensiva será cobrada por el portero con saque de guardameta.

Posición en tiros libres

Tiro libre dentro del área de guardameta.

Tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor deberá realizarlo el guardameta con el procedimiento que indica el saque de guardameta.

- **Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón.**
- **Todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.**
- **El balón estará en juego apenas haya sido jugado directamente fuera del área de guardameta.**

Un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante

- **Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón hasta que esté en juego.**
- **El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento.**
- **Un tiro libre indirecto concedido en el área penal se lanzará desde el punto de shoot out.**

Tirolibre fuera del área penal

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón hasta que esté en juego.

- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y entra en movimiento

- El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se cometió la infracción, según el tipo de infracción.

Infracciones y sanciones

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

- Se repetirá el tiro.

Si el guardameta ejecuta un tiro libre desde su propia área de meta sin que el balón salga del área:

- Se repetirá el tiro.

Tiro libre lanzado por cualquier jugador

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, salvo que lo haya jugado por segunda vez dentro de su propia área, se reanudará desde el punto de doble penal.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca voluntariamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor.

Si el tiro libre no se efectúa en los cinco segundos

- Se otorgar el balón al equipo contrario, en el lugar donde se encuentra el balón.

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

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

Si el balón está en juego y el guardameta lo toca voluntariamente con la mano antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si la infracción ocurrió dentro del área del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el punto de doble penal

Regla 14. Tiro penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa 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 esté en juego.

- Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.
- Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final del periodo suplementario.

Posición del balón y de los jugadores

El balón: • Deberá colocarse en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal: • Deberá ser debidamente identificado.

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.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar:

- En el terreno de juego.
- Fuera del área penal.
- Detrás del punto de doble penal.
- A un mínimo de 6 metros del punto penal.

Procedimiento

- Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta Regla, el árbitro dará la señal para que se ejecute el tiro penal.
- El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia adelante.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante.

Cuando se ejecuta un tiro penal 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 para ejecutar o volver a ejecutar un tiro penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- El balón toca uno o ambos postes y/o el travesaño y/o al guardameta.
- El árbitro decidirá cuándo se ha completado un tiro penal.

Infracciones y sanciones

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

- El ejecutor del tiro penal infringe las Reglas de Juego:
- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con saque de guardameta a favor del equipo defensor.

El guardameta infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Un compañero del ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.

Un compañero del guardameta infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Un jugador defensor y otro atacante infringen las Reglas de Juego:

- Se repetirá el tiro.



Después de que se haya lanzado un tiro penal:

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si es dentro del área de guardameta adversaria se realizará saque de guardameta.

El ejecutor toca voluntariamente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si es dentro del área de meta adversaria se realizará saque de guardameta.

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

- Se repetirá el tiro.

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

- El árbitro interrumpirá el juego.

- El juego se reanudará con balón a tierra en el sitio donde tocó el objeto a menos que lo hubiese hecho dentro del área de meta, cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Regla 15. Saque de banda

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

- El saque de banda se concederá a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire o de haber tocado la estructura superior de la cancha o el tablero de juego.
- No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda, en caso de cometer esta infracción se otorgará la posesión del balón al equipo contrario mediante un saque de guardameta.

Procedimiento

1. El balón se lanzará con las manos encima de la cabeza, con movimiento recto hacia el terreno de juego, donde abandonó el terreno de juego detrás de la línea de banda.
2. El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que sea tocado por otro jugador.
3. Efectuar el saque en los cinco segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.
4. Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de cinco metros del balón hasta que esté en juego.
5. El balón estará en juego cuando sea lanzado por el jugador y este entre al terreno de juego.
6. No será válido un gol anotado directamente del saque de banda.
7. Después de un saque de banda el portero no podrá jugar el balón con la mano, si un jugador de su equipo realiza el saque.



Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un saque de banda un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el saque de banda por parte del mismo equipo y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicarla ventaja o se cometa una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal por parte del equipo adversario al ejecutor.
- Si un adversario distrae o estorba al ejecutor del saque de banda será amonestado por conducta antideportiva.
- Para cualquier infracción al procedimiento del saque de banda el saque de banda será ejecutado por un jugador del equipo adversario.

Regla 16. Saque de guardameta

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

- Se concederá un saque de guardameta cuando el 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, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.
- Cuando se haya marcado cualquier tipo de infracción cometida por el equipo adversario (atacante) en el área penal.

Procedimiento

- El guardameta del equipo defensor lanzará el balón con las manos desde cualquier punto del área de meta.
- El guardameta del equipo defensor efectuará el saque en los cinco segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.
- El balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente fuera del área de meta por el portero del equipo defensor.

Infracciones y sanciones

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de meta desde el interior de ésta:

- Se repetirá el saque, la cuenta de los cinco segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.

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

- Si la infracción ocurrió fuera de su área de meta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si la infracción ocurrió dentro del área de meta, se repetirá el saque.
- Se repetirá el saque de meta si cualquiera de los jugadores atacantes toca el balón o impide la correcta ejecución del saque.

Si el saque de guardameta no se efectúa en los cinco segundos:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario que se lanzará desde el punto de restricción.

Para cualquier otra infracción de esta Regla:

- Se repetirá el saque de meta.

Regla 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 atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.
- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.
- En caso de que se anote un gol directamente del saque de esquina en su propia portería, se reanudará con un saque de esquina a favor del equipo contrario.

Procedimiento

1. El balón se coloca en el área de esquina más cercana al sitio por donde salió el balón.
2. Los adversarios deberán estar como mínimo a cinco metros del balón hasta que esté en juego.
3. El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.
4. El balón deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante.
5. El equipo ejecutor deberá efectuar el saque en los cinco segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.
6. El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y haga un movimiento visible



Regla 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 atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.
- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.
- En caso de que se anote un gol directamente del saque de esquina en su propia portería, se reanudará con un saque de esquina a favor del equipo contrario.

Procedimiento

1. El balón se coloca en el área de esquina más cercana al sitio por donde salió el balón.
2. Los adversarios deberán estar como mínimo a cinco metros del balón hasta que esté en juego.

- 3. El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.**
- 4. El balón deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante.**
- 5. El equipo ejecutor deberá efectuar el saque en los cinco segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.**
- 6. El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y haga un movimiento visible**

Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un saque de esquina un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el saque de esquina por parte del mismo equipo y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal por parte del equipo defensor.

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

- Será amonestado por conducta antideportiva.

Si el saque de esquina no se efectúa en los cinco segundos:

- Se concederá un saque de guardameta al equipo contrario.

Para cualquier otra infracción al procedimiento o a la posición del balón:

- Se repetirá el saque.
- Si la infracción ha sido cometida por el equipo ejecutor, la cuenta de los cinco segundos continuará cuando el equipo ejecutor del saque de esquina esté en disposición de volver a efectuarlo.

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

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

Si el balón está en juego y el ejecutor del saquetoca voluntariamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- **Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.**
- **Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque.**

Términos futbolísticos

A

Acta arbitral

Es el informe arbitral, también denominado «cédula arbitral».

Agente externo

Toda persona ajena al equipo arbitral o no inscrita en la lista del equipo como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico; se incluyen también animales, objetos, estructuras, etc.

Amonestación

Sanción disciplinaria de la que se dará parte a la autoridad competente; se comunicará al infractor mostrándole tarjeta amarilla; dos amonestaciones en un mismo partido a un mismo jugador o miembro del cuerpo técnico darán lugar a su expulsión. Los miembros del cuerpo técnico también pueden ser amonestados.

Área

Espacio comprendido dentro de las líneas que lo delimitan.

Árbitro

Es la persona designada por la Comisión de Árbitros encargada de dirigir el partido y que posee plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

Árbitro auxiliar

Es la persona designada por la Comisión de Árbitros encargada de apoyar las labores arbitrales y administrativas del encuentro.

Ataque prometedor

Fase del juego caracterizada por su inminencia potencial de cara a la portería contraria. Se sancionará al jugador que la frustre infringiendo las Reglas de Juego.

Aviso

Acto por el cual el árbitro apercibe verbalmente al infractor, el cual en ningún caso recibe sanción alguna por la infracción cometida. También se le conoce como «apercibimiento».

B

Balón a tierra

Método de reanudación del juego en el que el árbitro deja caer el balón ante jugadores de ambos equipos, o del jugador del equipo que tocó el balón por última vez, excepto si se realiza dentro del área penal, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón solamente ante el guardameta.

El balón estará en juego en cuanto toque el suelo.

Brutalidad

Acción especialmente dura, desmesurada o premeditadamente violenta.

C

Carga

Pugna física contra un adversario en la que se utiliza el hombro y la parte superior del brazo, el cual se mantiene cerca del cuerpo.

Solamente está permitida en igualdad de circunstancias deportivas, es decir, está prohibida realizarla por la espalda del rival.

Chequeo

Análisis y valoración por parte del árbitro de algún jugador que requiera asistencia médica.

Conducta antideportiva

Acción o comportamiento contrarios al espíritu del juego limpio y la deportividad, sancionables con amonestación.

Conducta violenta

Acción sin el balón en disputa en la que el jugador actúa o tiene la voluntad de actuar con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario, o golpea voluntariamente a alguien de forma agresiva.

Sancionable con expulsión.

Cuerpo técnico

Conjunto de miembros oficiales del equipo que, sin contar a los jugadores, podrán ocupar el área técnica de su equipo, tales como el entrenador, el fisioterapeuta o el médico.

D

Desaprobación

Protesta o acción que muestra desacuerdo (verbal o física) con la decisión tomada por un miembro del equipo arbitral; sancionable con una amonestación (tarjeta amarilla).

Disputa

Acción con la que un jugador pugna con un adversario por un balón cercano con el fin de ganar su posesión.

Distancia de juego

Espacio existente entre el balón y el jugador que permite a este jugarlo extendiendo el pie o la pierna o bien saltando (en el caso de los guardametas, saltando con los brazos extendidos).

Esta distancia dependerá de la envergadura física del jugador.

E

Entrada

Disputa con el pie por el balón (a ras del suelo o por el aire).

Espíritu del fútbol 7

Conjunto de principios o valores éticos propios del fútbol 7 como deporte, pero también referidos a un partido concreto.

Examen a jugadores lesionados

Breve evaluación de una lesión, realizada normalmente por parte de un profesional médico, para determinar si el jugador necesita un tratamiento más completo.

Expulsión

Sanción disciplinaria en la que se obliga al jugador a abandonar el terreno de juego (y sus inmediaciones), por lo que resta de partido por haber cometido una infracción merecedora de expulsión, a quien se le muestra una tarjeta roja.

Si el partido hubiera comenzado, no se le podrá sustituir.

Los miembros del cuerpo técnico también pueden ser expulsados.

F

Falta

Sinónimo de infracción.

Finta

Acción destinada a confundir a un adversario.

G

Goles marcados

Método empleado para dilucidar el ganador de un partido.

Golpear

Acto en el que se hace contacto físico en forma violenta con otra persona.

Guardameta

Jugador que tiene permitido utilizar sus manos para jugar el balón, dentro de su área de meta, defendiendo su portería.

También se le conoce como «arquero, portero, meta, guardavalla, guardapalos, cancerbero o golero».

I

Imprudente

Acción en la que, a juicio del árbitro, un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario. No será necesaria una sanción disciplinaria.

Informe arbitral

Formulario que, a la finalización del partido, el árbitro deberá cumplimentar y redactar con todos los datos e incidentes ocurridos (alineaciones, goles, sustituciones, amonestaciones, expulsiones, etc.) que, dado el caso, posteriormente juzgarán los órganos disciplinarios pertinentes para imponer las correspondientes sanciones. También denominado «acta arbitral», o «cédula arbitral».

Infracción

Acción que vulnera o viola las Reglas de Juego. También denominada «falta».

Interceptar

Impedir que el balón de un adversario llegue al destino pretendido cortando el pase.

J

Juego brusco y grave

Entrada o disputa del balón que pone en peligro la integridad física de un adversario en la que el infractor se emplea con fuerza excesiva o actúa con brutalidad; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

Jugador

Persona que participa en un encuentro de futbol 7, ocupando posiciones en el terreno de juego o en espera de participar en el mismo (suplente).

Jugar

Acción de un jugador que entra en contacto con el balón.

L

Lenguaje o acciones ofensivas, insultantes o humillantes

Expresiones verbales o conductas de carácter denigrante, hiriente o irrespetuoso; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

Lista de alineación

Documento oficial con los nombres, por lo general, de jugadores, suplentes y miembros del cuerpo técnico.

P

Pausa de refresco

Pausa de 90 segundos a un máximo de tres minutos que, en interés de los jugadores y por su salud, podrá estar contemplada en el reglamento de la competición si se dan determinadas condiciones meteorológicas (temperatura y humedad altas), para que descienda la temperatura corporal. Estas pausas no deben confundirse con las de rehidratación.

Pausa de rehidratación

Interrupción del juego no superior a un minuto que podrá estar contemplada en el reglamento de la competición para que los jugadores se rehidraten.

Posición de reanudación

Ubicación de un jugador en el momento de la reanudación marcada por la posición de los pies o de la parte del cuerpo en contacto con el suelo.

Prórroga

Tiempo agregado o tiempo suplementario.

R

Reanudación

Cualquiera de las maneras de retomar el juego tras haber sido detenido.

Revisión

Análisis y valoración del equipo arbitral al equipamiento de los jugadores para que cumplan con la Regla 4.

S

Salvada

Acción realizada por un jugador con el fin de detener o desviar, o intentar detener o desviar, un balón dirigido a la portería o muy cerca de ella con cualquier parte del cuerpo, excepto con las manos o los brazos (a menos que se trate del guardameta en su propia área penal).

Sanción disciplinaria

Amonestación (tarjeta amarilla) o expulsión (tarjeta roja) con la que el árbitro sanciona las infracciones de las Reglas de Juego.

Sancionar

Castigar una acción antirreglamentaria, habitualmente deteniendo el juego y concediendo un tiro libre o un penal al equipo contrario.

Señal

Indicación física del árbitro principal o de cualquier miembro del equipo arbitral; por lo general, implica un movimiento de la mano, del brazo o uso del silbato.

Shoot out

Método técnico consistente en reanudar el juego después de que un equipo acumule 6 faltas (descritas en la Regla 12), que brinda la posibilidad de lograr una anotación.

Simulación

Acción voluntaria que produce la impresión incorrecta o falsa de que ha sucedido algo que, en realidad, no ha sucedido; cometida por un jugador para obtener ventaja de forma innmerecida.

Sujetar

Infracción cometida por el contacto de un jugador con el cuerpo o el uniforme del adversario dificultando el movimiento de este.

Suspender definitivamente

Finalizar o dar por concluido un partido antes de consumirse el tiempo reglamentario.

Suspender temporalmente

Detener un partido durante determinado tiempo con la voluntad de reanudarlo más adelante (p. ej.: por niebla espesa, lluvia torrencial, tormenta eléctrica, lesión grave, etc.).

T

Tanda de Shoot Outs

Procedimiento para definir el resultado de un partido concluido en empate mediante el cual cada equipo lanza un shoot out en orden alterno hasta que uno de los dos marque un gol más y ambos hayan ejecutado el mismo número de lanzamientos, a menos que durante los cinco primeros uno de ellos matemáticamente ya no pueda igualar los tantos del otro equipo, aunque marcara todos sus lanzamientos restantes.

Temeraria

Acción (en general, una entrada o una disputa del balón), realizada por el jugador ignorando o sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario. El jugador deberá ser amonestado.

Terreno de juego

Superficie delimitada por las líneas de banda, las de meta y las redes de las porterías.

Tiempo adicional

Minutos añadidos al final de cada uno de los periodos para agregar el tiempo perdido, por ejemplo, en sustituciones, lesiones, sanciones disciplinarias, celebración de goles, etc.

Tiempo suplementario

Procedimiento empleado a la conclusión del tiempo reglamentario de un partido, cuyo marcador acabó empatado con el fin de deshacer dicho resultado tras disputar un periodo extra de un máximo de cinco minutos.

También denominado «prórroga».

Tiro libre directo

Golpeo del balón con el objeto de ejecutar un lanzamiento con el que se puede marcar gol directamente en la portería adversaria sin que el balón necesite tocar algún otro jugador.

Tiro libre indirecto

Golpeo del balón con el objeto de ejecutar un lanzamiento con el que se puede marcar gol únicamente si otro jugador toca el balón después del saque.

Tiro libre rápido

Tiro libre ejecutado (con permiso del árbitro), justo después de detenerse el juego.

V

Ventaja

Concesión por la cual el árbitro permite que el juego continúe tras cometerse una infracción, en el caso de que esta decisión beneficie al equipo que ha sufrido dicha infracción.



Las presentes Reglas de Juego han sido revisadas y actualizadas por el Comité Técnico de la Comisión de Árbitros y su aplicación es de carácter obligatorio para todos los partidos y torneos avalados por la Federación Mexicana de Fútbol.

León, Guanajuato, ENERO 2026