



Reglamento de Fútbol 7

1. Número de jugadores

Siete jugadores por equipo (seis y portero), aunque se puede disponer de un número ilimitado de jugadores inscritos siempre que tengan la correspondiente ficha que les acredite.

2. Equipamiento

Es obligatorio que todos los integrantes del equipo lleven la camiseta del mismo color con dorsal. No se puede jugar con botas de tacos de aluminio.

En caso de coincidencia o confusión en los colores entre dos equipos, el equipo visitante es el que debe utilizar los dorsales facilitados por la Organización.

3. Duración del partido

La duración de un partido puede ser de 20 o de 25 minutos por parte (dependiendo de la instalación) y sin detener el tiempo, con 3 minutos de descanso entre ambas partes. El tiempo sólo se detiene si el árbitro lo considera oportuno (lesiones, apagado de luz, etcétera).

4. Comienzo del partido

Para empezar el partido es necesario que cada equipo disponga, como mínimo, de cuatro jugadores de campo más el portero. Si no es así, el equipo con inferioridad numérica se considera no presentado y es penalizado con:

- Pérdida de puntos.
- Pago del importe total del partido (su parte más la del contrario).

En caso de que ambos equipos infrinjan la norma, serán penalizados con la pérdida del partido y cada uno pagará su parte correspondiente.

La espera máxima para que el partido se juegue en su totalidad es de 5 minutos. A partir de ese momento, el árbitro descontará tiempo del partido en proporción igual al tiempo de retraso. Sin embargo, a partir del minuto 10 el equipo que se encuentra en el terreno de juego en condiciones de empezar el partido puede optar por:

- Disputar el partido con los puntos en juego, sin que el partido se retrase más de 5 minutos sobre la hora prevista por el final. En ese caso, cada equipo paga su parte.
- Ganar el partido y acordar un partido amistoso contra el rival. En este caso, cada equipo paga su parte y se da como ganador al equipo que ha llegado puntualmente por la media de goles que tenga hasta ese día (en la jornada 1 el resultado sería 3-0).
- Ganar el partido y que el coste total del partido quede a cargo del rival, que tiene derecho a utilizar exclusivamente el terreno de juego hasta la hora prevista para el fin del partido. A efectos clasificatorios, se aplicará la misma normativa que en el subapartado anterior.

5. Cambios

Se pueden realizar todos los cambios que los equipos requieran. Se deben hacer sin detener el juego, por el centro del campo y sin necesidad de avisar al árbitro. El portero sólo se puede cambiar una vez por parte, previa autorización del árbitro y cuando el equipo tiene posesión del balón.

6. Banqueta

Sólo pueden sentarse en el banquillo los reservas y un acompañante, sea jugador o no, el que debe mantener un comportamiento correcto; de lo contrario puede ser expulsado por el árbitro. Esta persona deberá acreditarse pidiendo una ficha en la organización.

7. Faltas / Infracciones

- a) Las faltas se pueden sacar sin que el árbitro lo autorice en caso de que no se saquen tarjetas o el árbitro lo considere oportuno por motivos del juego (lesión o necesidad de advertir a algún jugador por su comportamiento).
- b) Se considera cesión cuando el portero, al recibir un pase de un compañero, rechaza o coge la pelota con la mano en vez de hacerlo con el pie.
- c) Todas las faltas cometidas durante el trascurso de un partido se penalizan con libre directo, excepto las cesiones al portero, que se penalizan con libre indirecto en el límite del área y en el lugar más próximo a la infracción.
- d) Las faltas cometidas dentro del área que por su naturaleza no sean penal se ejecutan en el límite de ésta, en el lugar más cercano a la infracción.
- e) La barrera se coloca a 7 metros de distancia.
- f) Se contempla la ley de la ventaja. No existe acumulación de faltas.

8. Penal

- a) El portero debe colocarse sobre la línea de gol y no puede desplazarse sobre ésta mientras el adversario no ha chutado.
- b) Todos los jugadores deben estar situados detrás del jugador que lanza el penalti, fuera del área grande.
- c) Si el balón toca el palo o el larguero y devuelve al campo el jugador que ha chutado no puede volver a rematar. Si toca el portero y vuelve al campo puede rematarla cualquier jugador, incluso el jugador que ha hecho el lanzamiento.

9. Portero

a) Cuando la pelota ha traspasado la línea de fondo, se coloca en el suelo dentro del área y el portero o cualquier jugador puede chutarla. En esta situación se puede pasar el balón a un compañero situado dentro del área.

b) Cuando el portero detiene el balón con las manos, puede optar por:

- Pasarla con la mano o el pie a un compañero situado dentro o fuera del área.
- Dejar caer la pelota en el suelo (dentro o fuera del área) para jugarla con el pie. En este caso, no puede volver a cogerla con la mano, acción que sería penalizada con libre directo al límite del área.

c) El portero no puede tocar el balón con las manos en los siguientes casos:

- Fuera del área.
- Al recibir el pase de un compañero con el pie o la rodilla.
- Al recibir el pase de un compañero de fuera de banda.

10. Servicio de centro de campo

a) El equipo que pone la pelota en juego puede hacerlo de dos formas:

- Chutando el balón hacia la portería contraria sin necesidad de pasarlo a un compañero.

En caso de que marque gol, éste es válido.

- Pasando la pelota a un compañero, hacia atrás.

b) Los jugadores del equipo contrario deben situarse en su campo y fuera del círculo central, a 3 metros de distancia. Sólo pueden tocar el balón cuando éste ha sido jugado por el segundo jugador del equipo rival o ha salido del círculo central.

11. Saque de banda

a) Se hace con las manos y por detrás de la cabeza, con los dos pies situados en el suelo (sin saltar ni traspasar la línea).

b) Si se ejecuta mal un saque de banda, la pelota pasa a poder del equipo contrario, que repite el lanzamiento.

c) Los lanzamientos de banda directos (sin que ningún otro jugador haya tocado la pelota) quedan invalidados si ser gol.

d) Al recibir la pelota de saque de banda por parte de un jugador de su equipo, el portero no puede cogerla con las manos. Esta acción se penalizará con libre indirecto en el límite del área.

12. Servicio de córner

a) Se hace con el pie y se puede marcar directamente, aunque ningún otro jugador toque la pelota.

13. Árbitro

a) El árbitro es la máxima autoridad durante el desarrollo del partido. Sus decisiones son irrevocables (durante y después del partido).

b) El jefe de árbitros es la figura que coordina y controla el colectivo arbitral. También se encarga de unificar criterios de reglamento, recoger y despejar las dudas que los equipos tengan al respecto.

c) Se puede recusar a un árbitro, para lo que deben argumentarse los motivos en la hoja de recusación.

d) Si un equipo recusa a un segundo árbitro, el primero puede volver a arbitrarlo.

14. Tarjetas y sanciones

- a) **AMARILLA**: Amonestación.
- b) **AMARILLA** + **AMARILLA**: Expulsión del jugador con posibilidad de cambio.
- c) **AZUL**: Expulsión directa con posibilidad de cambio. Implica al menos un partido de sanción que se cumple en la jornada siguiente.
- d) **ROJA**: Expulsión sin posibilidad de cambio. Implica, al menos, 2 partidos de sanción que se cumplen consecutivamente ya continuación de la jornada de expulsión.
- e) LA ACUMULACIÓN DE CINCO TARJETAS AMARILLAS: Implica un partido de sanción que se cumple en la jornada siguiente a aquella en que fue sacada la quinta tarjeta.
- f) Los jugadores expulsados con tarjeta azul o roja deben abandonar el terreno de juego y deben dirigirse al vestuario. En caso de negarse, el árbitro puede suspender el partido y sancionar con la pérdida de los puntos al equipo infractor.
- g) ANEXO ARBITRAL: El Comité de Competición puede sancionar a un jugador según lo sucedido durante el partido o al terminar éste (agresión verbal o física), sin necesidad de que haya sido amonestado por el árbitro.

15. Puntuación

- a) PARTIDO GANADO: 3 puntos.
- b) PARTIDO EMPATADO: 1 punto.
- c) PARTIDO PERDIDO: 0 puntos.
- d) En caso de empate entre dos equipos se tendrá en consideración, por este orden, el siguiente:
 - GOL AVERAGE PARTICULAR.
 - GOL AVERAGE GENERAL (diferencia de goles a favor).
 - El equipo que ha marcado más goles.
- e) En caso de que se produzca un empate entre más de dos equipos:
 - GOL AVERAGE GENERAL (diferencia de goles a favor).
 - El equipo que ha marcado más goles.

Anexo:

Clic Sports, como empresa organizadora de la competición, podrá modificar cualquiera de los apartados del reglamento y normativa de conducta cuando lo considere oportuno.