



Real Federación de Fútbol de Madrid

**REGLAMENTO Y NORMAS DE FÚTBOL 7
DEPORTE ESCOLAR EN INSTITUTOS DE
ENSEÑANZA SECUNDARIA**

Temporada 2015/2016

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN:.....	3
REGLA I. EL TERRENO DE JUEGO.	3
1.- EL TERRENO DE JUEGO.....	3
2.- LOS MARCOS.	3
3.- EL AREA DE META.	3
4.- EL AREA DE PENALTY.....	3
4.1.- PUNTO DE PENALTY	4
5.- ZONA DE FUERA DE JUEGO.	4
6.- EL AREA DE ESQUINA.	4
REGLA II. EL BALÓN DE JUEGO.	4
REGLA III. NÚMERO DE JUGADORES.	4
REGLA IV. EQUIPO DE LOS JUGADORES.	4
REGLA V. EL ÁRBITRO.	5
REGLA VI. AUXILIAR DE MESA O DELEGADO ARBITRAL.	6
REGLA VII. DURACIÓN DEL PARTIDO.....	6
REGLA VIII. SAQUE DE CENTRO.	6
REGLA IX. BALÓN EN JUEGO O FUERA DE ÉL.....	7
REGLA X. TANTO MARCADO.	7
REGLA XI. FUERA DE JUEGO.	7
REGLA XII. FALTAS, INCORRECCIONES Y SANCIONES.	7
REGLA XIII. TIROS LIBRES.	8
REGLA XIV. PENALTY.	9
REGLA XVI. SAQUE DE META.....	9
REGLA XVII. SAQUE DE ESQUINA.....	9
NORMAS PARA EL BUEN DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN DE FUTBOL-7	10

REAL FEDERACIÓN DE FÚTBOL DE MADRID

INTRODUCCIÓN:

El Fútbol - 7, es la modalidad, dentro del deporte Fútbol de la Competición de los Juegos Escolares en los Institutos de Enseñanza Secundaria. Por tanto el presente reglamento, solo se detiene en lo específico de esta modalidad, de forma que, para cualquier circunstancia de juego no prevista en este reglamento, se aplicará lo que para tal caso determinen las reglas de juego de la International Board.

REGLA I. EL TERRENO DE JUEGO.

1.- EL TERRENO DE JUEGO.

Será un rectángulo de una longitud máxima de sesenta (60) metros y mínima de cuarenta (40) metros (para campos que lo sean específicos de Fútbol-7), será reglamentario igualmente, la longitud del terreno de juego, que sea igual al ancho de un campo de Fútbol-11, la anchura máxima para ambos casos, seguirá siendo de cuarenta (40) metros y la mínima de treinta (30) metros. En todos los casos, la longitud habrá de ser mayor que la anchura. De las líneas que lo delimitan, las más largas se llaman líneas de banda, y las más cortas se llaman líneas de meta. Estará marcado por líneas visibles de ocho (8) cm. de ancho, y se trazará una línea paralela a las de meta que lo divida en dos partes iguales. El centro del campo estará visiblemente marcado y desde él se trazará una circunferencia de seis (6) metros de radio.

2.- LOS MARCOS.

En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos o porterías, los cuales estarán formados por dos postes de ocho (8) cm de diámetro equidistantes y verticales del terreno de juego, separados seis (6) metros entre sí (medida interior), y unidos en sus dos extremos superiores por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a dos (2) metros del suelo.

3.- EL AREA DE META.

En cada extremo del terreno de juego, y distanciados a tres (3) metros de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la de meta, las cuales se adentrarán cuatro metros y treinta centímetros (4,30 m) en el terreno de juego, las cuales se unirán por sus dos extremos mediante una línea paralela a la de meta. Cada uno de los dos espacios limitados por estas líneas y la línea de meta se denominarán Área de Meta.

4.- EL AREA DE PENALTY.

En cada extremo del terreno de juego, y a una distancia de nueve (9) metros de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la de meta que se adentrarán once (11) metros en el terreno de juego, y se unirán en sus extremos con una línea paralela a la de meta. La superficie comprendida entre estas líneas y la de meta se denominará Área de Penalti.

4.1.- PUNTO DE PENALTY

En cada área de penalti, se marcará de una manera visible un punto, el cual estará situado sobre una línea imaginaria perpendicular a la línea de meta a una distancia de nueve (9) metros de esta. Dicha señal será el punto de ejecución del penalti.

5.- ZONA DE FUERA DE JUEGO.

A cada extremo del terreno de juego y a trece (13) metros de la línea de meta, se trazará una línea paralela a esta, la cual unirá ambas bandas y delimitará la zona de fuera de juego.

6.- EL AREA DE ESQUINA.

Desde cada esquina del terreno de juego, y con un radio de sesenta (60) centímetros, se marcará un arco de circunferencia en la parte interior del campo, desde donde se efectuarán los saques de esquina.

REGLA II. EL BALÓN DE JUEGO.

El balón de juego será el número cuatro (4), con una circunferencia entre sesenta y ocho y setenta (68-70) centímetros y un peso entre cuatrocientos diez y cuatrocientos cincuenta (410-450) gramos, y cuyo uso será de carácter obligatorio en estas competiciones de fútbol-7.

REGLA III. NÚMERO DE JUGADORES.

1.- El partido será jugado por dos equipos compuestos por siete (7) jugadores cada uno, uno de los cuales actuará como portero. Cada equipo podrá iniciar el partido con cinco (5) jugadores, pudiendo incorporarse posteriormente los restantes. Solo podrán incorporarse jugadores hasta el final del descanso del encuentro, considerándose como tal la salida del árbitro al terreno de juego.

2.- Cada equipo puede presentar al partido doce (12) jugadores, de forma que los cinco hipotéticos suplentes puedan entrar en cualquier momento al terreno de juego por el centro del mismo, previa autorización del árbitro, del auxiliar de mesa o del delegado arbitral, y que el jugador a sustituir haya abandonado el mismo. Los jugadores sustituidos podrán volver al mismo cuantas veces se considere conveniente, siempre por la zona destinada a ello. Si el equipo dispone de más jugadores, sólo podrá presentar 12 en cada partido.

3.- Cuando durante el desarrollo del encuentro, un equipo, por la circunstancia que sea (incluidas las expulsiones temporales) quedara con menos de cinco (5) jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado el encuentro haciéndolo constar en el acta para que el comité de competición decida acerca del mismo.

REGLA IV. EQUIPO DE LOS JUGADORES.

1.- El equipo básico obligatorio de un jugador, consistirá en una camiseta, calzón y medias que deberán ser del mismo color que el resto de sus compañeros y usar calzado adecuado. Además se recomienda expresamente el uso de espinilleras para todos los jugadores que estén dentro del terreno de juego.

- 2.- El portero deberá usar colores que lo distingan del resto de sus compañeros y del árbitro. Además deberá usar colores que lo distingan del equipo contrario incluido su portero.
- 3.- Un jugador no podrá portar ningún objeto que sea peligroso para él o para los otros jugadores.
- 4.- El uso de lentes correctoras solo será permitido previa presentación al árbitro del certificado de homologación de la Real Federación de Fútbol de Madrid.

REGLA V. EL ÁRBITRO.

- 1.- Se designará un árbitro para dirigir cada partido. Sus competencias en el ejercicio de sus funciones comienzan en el momento que entra en el terreno de juego, y finalizan cuando sale de él. Su facultad de sancionar se extenderá también a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón este fuera de juego. Sus decisiones en relación con el juego serán definitivas.
- 2.- Dado el carácter formativo de esta modalidad, la función principal del árbitro es fomentar el espíritu de juego, colaborando así en la formación de futbolistas con aptitudes deportivas, llegando incluso (en la medida que el desarrollo del juego lo permita) a explicar sus decisiones a los jugadores. Además:
 - a Aplicará las reglas.
 - b Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que al hacerlo beneficiara al equipo infractor.
 - c Tomará nota de las incidencias, ejercerá de cronometrador, cuidando 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 espectadores o por otros motivos. En tal caso, hará llegar un informe detallado al Comité de Competición en el plazo de dos días.
 - e Desde el momento en que entre en el terreno de juego, tendrá facultad discrecional para sancionar, según proceda, a todo jugador que observe conducta inconveniente o incorrecta, llegando incluso a expulsarle temporalmente (1 o 2 minutos) si la falta se considera leve, o definitivamente en caso de reincidencia o de conducta violenta, injuriosa que sea considerada como juego brusco grave. En este caso comunicará el nombre del jugador al Comité de Competición en el plazo de dos días.
 - f No permitirá que nadie, salvo los jugadores, entre en el terreno de juego sin su autorización, pudiendo conceder ésta a las personas que desempeñen funciones auxiliares.
 - g Dará la señal para que comience el encuentro y después de toda parada.
 - h Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a lo previsto en la regla II.
- 3.- En el caso Hipotético de que llegada la hora de comenzar el partido, el Árbitro no haya hecho acto de presencia en el terreno de juego, será el Delegado Federativo quien asuma la dirección y arbitraje del partido. Si fuesen más de un Árbitro los que faltasen, los monitores de cada equipo contendiente, se podrán poner de acuerdo para decidir quién pita el partido, comunicándoselo al

Delegado antes del comienzo y comprometiéndose ambos a aceptar el resultado final. Si el partido, finalmente, no se jugara se dará por perdido el mismo a los dos equipos.

REGLA VI. AUXILIAR DE MESA O DELEGADO FEDERATIVO.

Son funciones específicas del Auxiliar de Mesa o Delegado Federativo:

- a** Ejercer de delegado de campo.
- b** Controlar y autorizar las sustituciones de los jugadores que a lo largo del partido, puedan producirse, de acuerdo a lo establecido.
- c** Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que en relación con el apartado anterior puedan producirse.
- d** Actuar como auxiliar del árbitro en todas aquellas tareas que le pudieran ser encomendadas o delegadas.
- e** Auxiliar al árbitro en cuanto a los goles marcados anotando el minuto y el dorsal del goleador.
- f** Apuntará el minuto en el que se pueda producir el cambio del portero para poder determinar el número de goles encajado por cada portero.
- g** Controlará a los jugadores federados de cada equipo, evitando, por indicación al árbitro, que más de dos estén dentro del terreno de juego durante el partido.

REGLA VII. DURACIÓN DEL PARTIDO.

La duración de los encuentros de fútbol-7 será dos tiempos iguales de veinte (20) minutos cada uno. Entre los dos tiempos habrá un descanso nunca superior a los cinco (5) minutos.

REGLA VIII. SAQUE DE CENTRO.

- 1.- Al inicio del partido, después de haberse sorteado el derecho de elegir campo y colocado el balón en el centro del terreno, a una señal del árbitro, el juego comenzará con un saque a balón parado, es decir, con un puntapié dado al balón con dirección al campo contrario. Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo, y los del equipo contrario a aquel que efectúa el saque, deberán estar como mínimo a una distancia de seis (6) metros de balón.
- 2.- Después de marcado un tanto, el juego se reanudará de la misma forma antes indicada, haciendo el saque un jugador del equipo contrario al que consiguió el tanto.
- 3.- Después del descanso los equipos cambiarán de campo, y el saque de salida lo efectuará el equipo contrario al que hizo el saque del comienzo del partido.
- 4.- Será considerado gol válido, el conseguido de saque directo de centro.

REGLA IX. BALÓN EN JUEGO O FUERA DE ÉL.

- 1.- El balón está fuera de juego, cuando haya traspasado completamente por tierra o por aire, una línea de banda o de meta, o cuando el juego haya sido detenido por el árbitro.
- 2.- El balón está en juego en cualquier otro momento desde el comienzo al final del partido.

REGLA X. TANTO MARCADO.

Salvo excepciones previstas en estas reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero.

El equipo que haya marcado mayor número de tantos ganará el partido. Si ambos equipos hubieran conseguido igual número de tantos, el partido se considerará empatado.

REGLA XI. FUERA DE JUEGO.

- 1.- Para que un jugador esté fuera de juego, ha de estar dentro de la línea de trece (13) metros del adversario, y encontrarse más cerca de la línea de meta contraria que el balón en el momento que este sea jugado, salvo que entre él y la línea de meta contraria, haya dos adversarios por lo menos.
- 2.- Un jugador solamente será declarado fuera de juego y sancionado por esta posición, si en el momento en que toca el balón o es jugado por otro compañero, según el criterio del árbitro está interfiriendo el juego a un contrario o tratando de sacar ventaja de esta posición.
- 3.- Un jugador será declarado fuera de juego por el árbitro, cuando aun no estando en esta posición, venga de la misma y se aproveche de ello para sacar ventaja.
- 4.- Un jugador no será declarado en fuera de juego por el árbitro, si recibe el balón de un saque de meta, de banda o de "bote neutral".
- 5.- El fuera de juego, se castiga con un tiro libre indirecto contra el equipo infractor.

REGLA XII. FALTAS, INCORRECCIONES Y SANCIONES.

Si un jugador del equipo defensor, comete fuera de su área de penalti, una de las faltas que más abajo se detallan, será castigado con un tiro libre directo, concedido al equipo contrario en el sitio donde se cometió la falta. Si a criterio del árbitro, la falta es de una gravedad superior a lo normal, el jugador que cometió la falta será sancionado con uno o dos (1 o 2) minutos de expulsión del terreno de juego.

Las mismas faltas cometidas dentro del área, serán sancionadas con penalti.

- a. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b. Poner una zancadilla a un contrario.

- c. Saltar sobre un adversario.
- d. Cargar violenta o peligrosamente a un adversario.
- e. Golpear a un adversario o intentarlo.
- f. Sujetar o empujar a un contrario.
- g. Jugar el balón con la mano o el brazo (salvo el portero en su área de penalti).

Cuando el portero dentro de su área de penalti, comete una de las faltas que más abajo se detallan, será castigado con un tiro libre indirecto, concedido al equipo contrario, en el lugar donde se cometió la falta.

Igualmente cuando el portero dentro de su área de meta, cometa una de las mismas faltas indicadas más abajo, será castigado con un tiro libre indirecto, efectuándose desde el punto más cercano a donde se cometió dicha falta, pero sobre la línea del área de meta.

- a. Controla el balón con sus manos, lo juega, y vuelve a controlarlo con ellas.
- b. Permanecer con el balón en sus manos más de seis segundos sin jugarlo.
- c. Recibe el balón cedido voluntariamente por un compañero, el cual jugó el balón por última vez con el pie.
- d. Recibe el balón cedido por un compañero, el cual efectuó un saque de banda.

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

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

El tiro libre indirecto se lanzara desde el lugar donde se cometió la infracción.

REGLA XIII. TIROS LIBRES.

Con el lanzamiento de un tiro libre directo, se puede ganar directamente un tanto en contra del equipo que cometió la falta.

Todos los jugadores del equipo contrario al que efectúa el saque de un tiro libre deberán estar a una distancia mínima de seis (6) metros del balón.

En el lanzamiento de un tiro libre desde la propia área de penalti, todos los jugadores contrarios deberán estar fuera de área.

REGLA XIV. PENALTY.

El penalti, se lanzará desde el punto de penalti y todos los jugadores a excepción del lanzador y de portero, deberán estar fuera de la zona de trece (13) metros. El portero deberá permanecer entre los postes del marco, sobre su propia línea de meta, aunque podrá desplazarse sobre ella.

El jugador que efectúa el lanzamiento deberá golpear el balón hacia adelante, y no podrá volver a jugarlo hasta que haya sido tocado por otro jugador. Si lo hace será sancionado con un tiro libre indirecto.

REGLA XV. SAQUE DE BANDA.

Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, será puesto nuevamente en juego por un jugador del equipo contrario al que tocó el balón por última vez. El jugador que efectúa el saque, deberá estar frente al campo y tener una parte de cada pie sobre la línea de banda o al exterior de esta.

Deberá lanzar el balón desde atrás, con las manos por encima de su cabeza y no podrá volver a jugarlo hasta que lo haya tocado otro jugador.

No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de banda.

REGLA XVI. SAQUE DE META.

Cuando el balón habiendo sido jugado en último término por un jugador atacante, haya traspasado en su totalidad la línea de meta, excluida la portería, se colocará en un punto cualquiera del área de meta, y será lanzado más allá del área de penalti por un jugador del equipo defensor. Si el balón no llega a salir del área, se repetirá el lanzamiento. Los jugadores del equipo contrario deberán estar todos fuera del área de penalti.

Será considerado gol válido el conseguido de saque de meta.

REGLA XVII. SAQUE DE ESQUINA.

Cuando el balón, habiendo sido jugado en último término por un jugador defensor, haya traspasado en su totalidad la línea de meta, excluida la portería, se concederá un saque de esquina, que será lanzado por un jugador del equipo atacante desde la esquina más cercana al sitio por donde salió el balón.

El jugador que efectúa el saque no podrá jugar el balón hasta que haya sido jugado por otro jugador. Todos los jugadores del equipo contrario deberán estar al menos a seis (6) metros del balón. Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina.

NORMAS PARA EL BUEN DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN DE FUTBOL-7

Los monitores de los equipos deberán, entregar al árbitro del encuentro, antes del inicio del mismo, el listado oficial de participantes sellado y firmado por el Secretario del IES y la relación de jugadores con la alineación del equipo, cuestión muy importante y de obligado cumplimiento, el citado documento deberá presentarse debidamente cumplimentado, indicando todos los datos que en el documento se precisan, (NOMBRE DEL EQUIPO, CATEGORÍA, GRUPO, EQUIPO CONTRARIO, FECHA DEL ENCUENTRO, FIRMAS DE MONITORES, ETC., Y LISTADO DE LOS DOCE JUGADORES QUE REGLAMENTARIAMENTE PUEDEN JUGAR EL ENCUENTRO, CON SUS RESPECTIVOS DORSALES INDICANDO QUIEN ES EL CAPITÁN Y QUIEN EL PORTERO TITULAR). Adjuntando a la relación debe presentarse en el caso de los alumnos españoles D.N.I. o Pasaporte y en el caso de alumnos de otras nacionalidades, NIE o Pasaporte En el caso de alumnos extranjeros y alumnos sin DNI o en período de tramitación de documentación, deberán aportar un documento del centro con su nombre y apellidos, curso de matriculación, fecha de nacimiento y foto, debidamente sellado y firmado por el centro. (Serán válidas las fotocopias individuales compulsadas por el secretario del centro)

Cada equipo podrá disponer de cuantos jugadores federados quieran apuntarse, sin embargo, durante el transcurso del partido, dentro del terreno de juego solo podrán participar simultáneamente dos de ellos.

En Madrid, a 11 de Enero de 2016

Real Federación de Fútbol de Madrid