

REGLAS DEL JUEGO

2019/2020

IFA7®



Pagina	Regla	Titulo
3	1	Campo de Juego
6	2	El Balón
7	3	Número de Jugadores
8	4	Uniforme de Jugadores
8-9	4	Uniforme Comité Técnico
10	5	Tiempo de Juego
11	6	Inicio de Juego
12	7	Fuera de Juego
13	8	Goles
14-16	9	Infracciones
17	10	Tiro Directo
18	11	Pena Máxima
19	12	Saque de Banda
20	13	Saque de Meta
21	14	Saque de Esquina
22	15	Árbitros
22	15	Oficiales de Arbitraje
23	16	Desempate
Anexos	#	Titulo
24	I	Código de Señalizaciones

REGLA 01 - CAMPO DE JUEGO - Fig. 1.0

01 – Dimensiones

El campo de juego debe ser de origen sintético o césped natural, con forma rectangular y no puede exceder la longitud de 55 metros o ser menor a 45 metros, y su anchura máxima de 35 metros y como mínimo 25. La longitud siempre debe ser mayor que la anchura.

02 – Marcas del Campo

El campo debe estar marcado por líneas en blanco y claramente visible, con un ancho de 10cm.

Las líneas que limitan la mayor longitud se llaman líneas de banda y las corta líneas de fondo.

En el centro del campo estará marcado por una línea atreves de lado a lado, llamada línea central.

El centro del campo estará claramente marcado por un punto visible de 10cm de radio, exactamente al centro del campo.

Paralelo y equidistante a 5 metros de la línea central debe marcar dos líneas de 5 metros, una en cada mitad del campo de modo que se dibuja una línea perpendicular en medio de esta línea coincidirá con el centro del campo y serán llamadas líneas de salida de Shoot Out.

03 – Red Superior

La colocación de la red superior es opcional, hecha de un material adecuado con pequeños orificios para no permitir el cruce del balón con una altura mínima de 10 metros.

04 – Zona de Meta y Punto Penal

Cada extremo del campo deberá trazar dos líneas perpendiculares la línea de fondo, a una distancia de 5 metros de cada poste de meta. Estas líneas avanzan 8 metros hacia el campo de juego y 15 metros de largo.

El punto penal se define por un punto visible, con 10 cm de radio en la mitad de la línea frente al área meta, con una distancia de 8 metros desde la línea de fondo.

05 – Área de meta y marca penal

Las áreas meta deben ser colocadas en el centro de cada línea de fondo, y formado por dos postes verticales de 5 metros de distancia el uno del otro en el interior, conectados por una barra horizontal cuya cara interna se posiciona a

una altura de 2,20cm del suelo. El diámetro de los postes y el travesaño deben estar pintados de en color blanco.

Detrás de las metas debe ser colocado una red, de manera firme y con un espacio mínimo de 0,50cm de fondo. – Colocado a fin de dar espacio suficiente al portero.

06 – Zona de sustitución

Situado frente a la mesa del arbitro, y junto a la línea lateral, en el medio del campo y demarcada por dos líneas paralelas de 0,50cm, con 5 metros.

07 - Banco de suplentes y mesa del representante / delegado

El campo de juego debe tener bancos con al menos 10 metros en cada lado del campo, destinado a los atletas suplentes y cuerpo técnico. También debe contar con una mesa y dos sillas al centro del campo para el/los delegados.

El banco de suplentes y mesa del delegado deben estar situados a mínimo 5 metros de distancia del campo de juego.

08 – Área técnica

Ubicado frente al área de suplentes, deben estar a 1 metro de distancia del campo de juego, desde la línea lateral y a 5 metros de distancia de la mesa del delegado.

09 – Recomendaciones

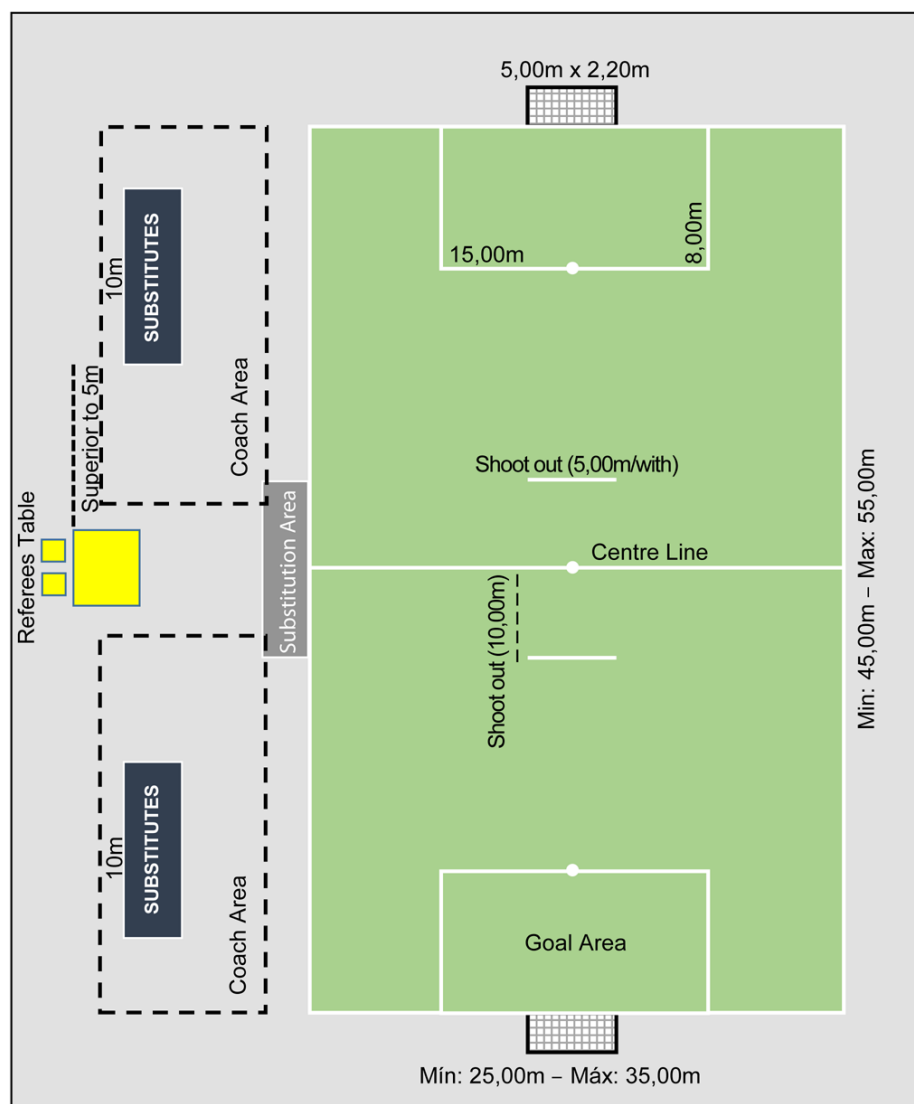
Para la realización de partidos de carácter principal, nacional, internacional, y televisado, se recomienda el uso de los campos con dimensiones mínimas de 30 metros de ancho y 50 metros de largo.

Addendum

Se permite el uso de campos con medidas de 60 metros de largo y 40 metros de ancho como máximo, cuando necesario.

Fig. 1.0 – Campo de Juego

IFA7 International Football Association 7
7 a Side Official Field Specifications



* All lines must be marked white color and a width of 12.5cm / 5inch

* Shoot out Line is 10meters away from the center line at both sides and 5meters in length

Last revised on 12/14/14

REGLA 02 – EL BALON

01 – El balón debe ser esférico, su carcasa de materiales aprobados, sin poner en riesgo la integridad del jugador. La principal referencia del balón debe ser su bote, en campo de hierva o sintético, dejándolo caer desde una altura de 2 metros. No debe superar 0,80cm en su primer rebote.

Categorías	Circunferencia	Peso	Presión
Sub 07 Sub 09	63 a 64 cm	270 a 320 gramos	06 a 08 libras
Sub 11 Sub 13 Femenino sub 15	68 a 69 cm	320 a 350 gramos	06 a 08 libras
Sub 15 Sub 17 Sub 20 Principal Veterano Master Femenino principal	68 a 69 cm	520 a 450 gramos	08 a 10 libras

02 – El balón no debe ser sustituido durante el partido, excepto bajo la autorización de los árbitros.

03 – Si el balón se desinfla durante un encuentro, el partido debe ser suspendido temporalmente para la evaluación de los árbitros y hacer el cambio del balón. Una vez que el balón cumpla las normas de juego, el encuentro debe ser reiniciado con un “balón al suelo” en el lugar donde fue detenido.

04 – Si una interrupción ocurre por pinchadura del balón, la jugada debe terminar y después debe ser cambiado y reiniciar el partido conforme a la continuidad del mismo.

REGLA 03 – NÚMERO DE JUGADORES

01 – Un partido debe ser jugado por dos equipos formados por 07 jugadores en cada uno, uno de ellos debe ser necesariamente el portero. 06 jugadores de campo y 01 jugador en la portería (portero).

02 – No se permite el inicio de juegos oficiales con un número menor de 07 jugadores por equipo.

03 – Cuando un equipo u ambos, llegan a 03 jugadores por equipo. El partido debe ser finalizado inmediatamente, cual sea la razón. *(Tarjeta roja, Lesión, o cualquier otro.)*

04 – En el acta de juego deben ser registrados un máximo de 20 jugadores por equipo, y debe ser entregada 15 minutos antes del inicio del encuentro.

05 – Los cambios son ilimitados sin necesidad de parar el juego, se limita a los jugadores registrados en el acta de juego. *(jamás debe haber 8 jugadores de un equipo en el campo)*

06 – El jugador puede realizar un saque de banda o tiro de esquina solo después de haber entrado al campo de juego por la zona de sustitución.

07 – Cualquier jugador podrá cambiar su puesto por el portero, siempre y cuando primero sea autorizado por los árbitros.

08 – Para atención a un jugador lesionado, los árbitros deben detener el encuentro y después permitir el acceso de las asistencias medicas. Una vez que las asistencias accedan al terreno de juego, el jugador debe ser retirado del mismo para su atención y/o re-acceso al terreno.

09 – En caso de sangre o lesiones graves, el jugador debe abandonar el terreno de juego inmediatamente. El mismo podrá ser reemplazado al mismo tiempo.

10 – Los capitanes deben firmar el acta de juego, que certifica los datos escritos en ellas, como; goles, faltas, tarjetas, estadísticas, y resumen del juego.

11 – El comité técnico estará compuesto por los siguientes miembros;

- Técnico o Entrenador
- Asistente *(s) máximo de 2.*
- Masajista
- Fisiólogo
- Medico

REGLA 04 – UNIFORME DE JUGADORES / COMISION TECNICA

01 – El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:

- un jersey o camiseta –si se usa ropa interior, las mangas de esta
- ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta
- pantalones cortos: si se usan mallas térmicas cortas o largas, estas deberán tener el color principal de los pantalones cortos
- medias –si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa.
- canilleras/espinilleras
- calzado

02 - Canilleras/Espinilleras

- Deben estar completamente por las calcetas
- Deben ser de gaucho, plástico, y/o un material similar
- Deben ofrecer protección adecuada

03 – Colores

Los equipos vestirán colores que los distingan claramente, y también de los árbitros.

Cada guardameta/portero vestirá colores que lo diferencien de los equipos y árbitros.

04 – Los jersey deben estar numerados en la parte posterior (01-99) no deben repetir números en el mismo equipo. El color de los números debe ser diferente al de el jersey. *Para mas detalles ver el documento de “Equipment Regulations”.*

05 – El arbitro exigirá al jugador que retire cualquier objeto que, en su criterio pueda causar daño a el mismo o a los demás. Como: collar, aretes, pulseras, etc.

06 – Para el inicio del partido el jugador debe tener el uniforme completo conforme a su equipo, con la camisa dentro de los pantalones y las calcetas arriba cubriendo las canilleras.

07 - El capitán debe ser identificado con una banda en uno de los brazos de color diferente al uniforme, si es reemplazado, debe entregar la banda a un jugador aun activo dentro del terreno del campo o su cambio.

08 – Los jugadores pueden participar utilizando gafas, sin embrago deben ser gafas para deporte y debe ser notificado en la acta de juego.

09 – Si el equipo no tiene guardameta suplente, deberá presentar otra camisa con el mismo número del jugador utilizando la posición del guardameta.

10 – El uso de ropa térmica (pantalones, camisas, etc.) debe ser del mismo color del uniforme.

11 – Los jugadores no pueden utilizar vendajes o cinta adhesiva de otro color que no sea el de su uniforme para sostener las canilleras.

12 – Los suplentes deben vestir chalecos en todo momento para diferenciarlos de los jugadores en el terreno de juego.

Uniformes de la comisión Técnica

01 – Los participantes del cuerpo técnico deben vestir zapatos adecuados y vestuario deportivo y/o ejecutivo, siempre identificando su equipo.

REGLA 05 – TIEMPO DE JUEGO

01 – Categorías de hombres, mujeres, jóvenes, y niños. Se divide en dos periodos iguales, con un tiempo técnico por mitad de 1 minuto por equipo.

Categoría	Edad	Tiempo
Sub 07	06/07 años	15x15
Sub 09	08/09 años	15x15
Sub 11	10/11 años	15x15
Sub 13	12/13 años	15x15
Sub 15 femenino	Hasta 15 años	15x15
Sub 15	14/15 años	20x20
Sub 17	16/17 años	20x20
Principal femenino	Arriba de 18 años	20x20
Sub 20	18/19/20 años	25x25
Principal	Arriba de 18 años	25x25
Veterano	De 35 a 40 años	25x25
Master	Arriba de 40 años	25x25

02 – Solo los árbitros marcan el tiempo oficial.

03 – La solicitud de tiempo técnico, debe ser solicitada durante la posesión del balón del equipo solicitándolo y debe ser solicitada por el capitán, técnico y/o jugadores dentro del terreno de juego.

04 – Cuando la solicitud de tiempo técnico es aceptada por los árbitros, los jugadores dentro del terreno de juego y el cuerpo técnico, deben reunirse en su área de meta.

05 – Toda tiempo perdido por balones perdidos y/o lesiones, debe ser añadido al periodo del juego. *(A discreción arbitral)*

06 – El tiempo de juego debe ser ampliada por los árbitros, incluyendo por penalidad o Shoot Out.

07 – El periodo de tiempo extra para desempate, no puede ser mayor de 10 minutos en todas las categorías, dividido en 02 periodos de 05x05 minutos sin interrupción, al finalizar cada mitad el cambio de cancha debe ser inmediato.

08 – No existen los tiempos técnicos en tiempos extras.

Nota: Los tiempos extras solo aplican si es acordado al principio de los torneos, en su defecto si un empate persiste después del tiempo regular. Debe hacerse ronda de Shoot Outs a muerte súbita, hasta determinar el campeón.

REGLA 06 – INICIO DEL JUEGO

01 – Para el inicio del juego, la elección de lado de campo y/o patada de inicio. Debe hacerse por sorteo con una moneda, el ganador hace la elección del campo que defenderá, y el equipo perdedor tendrá la patada inicial.

02 – El inicio del juego será indicado y autorizado por el arbitro, una vez este anunciado el jugador moverá el balón que debe ser estacionado en el centro del campo. *(el balón puede moverse en cualquier trayecto)*

- a) Para el inicio de los juegos e inicios de segundas mitades, todos los jugadores del respectivo equipo, deben estar dentro de el área que defenderá su equipo.
- b) Una vez anotado un gol, el juego se reanudara de la misma manera.
- c) Tras el medio tiempo, los equipos deben cambiar lado de campo.

03 – Inicio y reinicio del juego después de un gol, los jugadores deben poner el balón en juego, un máximo de 05 segundos si de lo contrario será sancionado con una falta personal, pero sin perder la posesión del balón.

REGLA 07 – FUERA DE JUEGO

01 – El balón esta fuera cuando:

- a) Su total circunferencia exceda por aire o por tierra, la líneas de limite del campo.
- b) El juego es interrumpido por el arbitro.
- c) El balón toque la red superior u otra superficie ajena al terreno de juego.

02 – El balón esta en juego en todo momento, incluyendo:

- a) Si golpea el marco de gol.
- b) En caso de golpear al arbitro posicionado dentro del campo.
- c) Hasta que el arbitro indique lo contrario.

03 – En caso de una suspensión temporal del partido, sin que el balón supere las líneas limites del terreno. El juego debe reiniciarse con “balón al suelo” en el sitio donde estaba al momento de detenerse el juego.

04 – Cuando un objeto extraño entra a la cancha, el partido es considerado paralizado y ninguna acción será válida.

05 – Si algún jugador o miembro técnico de algún equipo, ingresa al terreno de juego durante el partido en marcha y participa evitando un gol o interrumpe un ataque claro de gol. Debe ser expulsado inmediatamente y el juego debe ser reanudado con un tiro libre en la ubicación en donde fue interrumpido.

Notas:

La líneas que delimitan la superficie son parte del terreno de juego.

Balón al suelo - el balón debe tocar el terreno antes de que un jugador lo toque. Los jugadores deben posicionarse a la distancia de 30 cm aproximadamente, de el área donde el balón rebotara.

REGLA 08 – GOLES

01 – El gol es válido cuando la circunferencia del balón rebasa completamente la línea de fondo, entre los postes de meta y el travesaño, siempre que sea de forma legal.

REGLA 09 – INFRACCIONES

01 – Las transgresiones a esta reglan se dividen:

- Infracciones técnicas.
- Infracciones disciplinarias.
- Infracciones personales.

INFRACCIONES TECNICAS

01 – Si el jugador infracciona de la siguiente manera;

- a) Patear o intentar patear a un oponente.
- b) Derribar al oponente.
- c) Saltar sobre el oponente.
- d) Bloquear u obstruir al oponente.
- e) Levantar la pierna(s) de manera violenta y/o peligrosa.
- f) Empujar a un oponente.
- g) Levantar los brazos, manos, y/o codos de manera peligrosa y/o violenta
- h) Escupir.
- i) Jalar o sostener al oponente de cualquier forma.
- j) Retener el balón de forma no leal.
- k) Intervenir y/o bloquear cambio de jugadores.
- l) Proyectar de manera violenta y/o peligrosa.
- m) Tocar el esférico con la mano.
- n) Evitar la celebración del oponente.
- o) Quitar la jersey.
- p) Cometer una barrida.**

Penalidad: *tiro directo a favor del oponente, el foul contara para la cuenta de Shoot Out y dependiendo de la gravedad puede recibir cartón amarillo y/o rojo.*

02 – Toda infracción técnica se acumula para las faltas colectivas e individuales.

INFRACCIONES DISCIPLINARIAS

01 – El jugador comete una infracción disciplinaria si;

- a) Se incorpora al juego y/o equipo sin autorización del arbitro.
- b) Persiste en romper las reglas.
- c) Es culpable de conducta indisciplinaria.
- d) Se maneja con palabras altisonantes o actos vulgares a las decisiones arbitrales.
- e) Utiliza tácticas antideportivas.
- f) Cambia su número de camiseta.
- g) Discute con el público, funcionarios, socios, y/o rivales.
- h) Se introduce al terreno de juego para dar instrucciones.
- i) Se encuentra intoxicado o consume al momento del juego alcohol, cigarro, o drogas.
- j) Retrasa deliberadamente la reanudación del juego.
- k) Es violento (a).
- l) Cometer una barrida.**

Penalidad:

CON EL BALON EN JUEGO: El arbitro paralizara el partido y deberá solicitar la anotación de la penalidad en la ficha de juego y el número y/o nombre del jugador.

- Tiro directo al oponente en la ubicación de la infracción.
- Si la penalidad es dentro del área meta, se otorgara un tiro penal.

CON EL BALON FUERA DE JUEGO: El arbitro dará la advertencia requerida y se anotara en la ficha de juego y el número y/o nombre del jugador.

- El partido debe reiniciarse en el lugar que se encontraba el balón.

02 – BANCO DE SUPLENTE:

Las infracciones de los suplentes cuentan para la suma colectiva del equipo.

Penalidad: Si el partido es paralizado, el consejo arbitral deberá concertar una decisión y después hacerla publica para los equipos.

03 – Las siguientes tarjetas disciplinarias y sanciones:

TARJETA AMARILLA: El jugador se le advierte inmediatamente y si esta en el terreno de juego, debe ser sustituido. El mismo no debe reingresar al terreno de juego hasta después de 2 minutos del balón en juego.

La aplicación de la tarjeta amarilla es obligatoria por las siguientes razones:

- 1.Sostiene al oponente por la jersey, shorts y/u otra manera.
- 2.Utiliza deliberadamente la mano.
- 3.Se maneja con insultos y anti deportivismo.
- 4.Si es violento.
- 5.Ser portero y tocar el balón fuera de su área.
- 6.Obstruir o bloquear una jugada clara de gol.

Nota: Si el balón toca la mano del jugador en un tiro a la meta, el arbitro debe juzgar y tomar la decisión adecuadamente. (Discreción arbitral)

- Si es voluntaria, debe otorgar un tiro directo.
- Si es involuntaria, debe otorgar un bote al piso.

TARJETA ROJA: El jugador expulsado debe abandonar inmediatamente el terreno de juego, el partido no debe ser reanudado hasta que el jugador haya abandonado el terreno de juego. El equipo infractor se quedara con un jugador menos durante 2 minutos.

1. Recurrencia de faltas.
2. Actitud violenta.
3. Palabras altisonantes y/o Insultos.
4. Agresión directa.
5. Evitar un gol o jugada clara de gol de manera anti deportiva.

ACUMULACION DE FALTAS: Los equipos que alcancen 5 faltas en cada tiempo o período, sufrirán un Shoot Out en cada infracción subsiguiente, hasta finalizar tiempo o período. Al reinicio del segundo tiempo o período, las faltas empiezan en 0 por equipo.

REGLA 10 – TIRO DIRECTO

01 – Tiro directo permite marcar gol directamente.

02 – Cuando se ejecuta un tiro directo, el equipo contrario debe otorgar 5 metros de distancia **INMEDIATAMENTE**. El no otorgar el espacio reglamentario, se puede incurrir en una falta y/o tarjeta amarilla.

03 – Cada cobranza debe realizarse a no mas de 5 segundos, de lo contrario el esférico es otorgado al equipo contrario.

04 – Si el jugador cobra el tiro directo, pateo hacia su propia meta e ingresa en su gol directamente sin tocar a ningún participante o si toca. Se otorgado un autogol.

REGLA 11 – PENA MAXIMA

01 – Cuando una infracción es realizada dentro del área meta del equipo defensor, se le concederá una pena máxima (*penal, pk*) a favor del equipo atacante. El cual debe ser ejecutado desde la marca correspondiente.

- a) La cobranza de la pena máxima debe ser obligatoriamente hacia delante, y todo los jugadores deben estar a una distancia mínima de 5 metros detrás del balón y solo pueden avanzar una vez que el balón sea pateado por el tirador.
- b) El cobrador de la pena máxima debe estar claramente identificado antes del cobro.
- c) El cobrador debe ejecutar la pena máxima en menos de 05 segundos, de lo contrario su equipo será penalizado con una falta sin perder el derecho a cobrar la pena máxima. *(Si esta fatal es la 6 del equipo contrario, la pena máxima debe ser realizada primero. Seguida por el Shoot Out en contra)*
- d) El portero que defenderá la pena máxima, debe estar con los dos pies tocando la línea de fondo, entre los postes y puede moverse lateralmente.
- e) Si el portero abandona la posición correcta antes del cobro de la pena máxima, y salva la anotación el cobro debe repetirse. *(Si el portero abandona la posición correcta antes del cobro y resulta en gol. El gol es válido.)*
- f) En caso de que algún jugador defensor interrumpa o participe directa o indirectamente antes de que el jugador cobre la pena máxima. La pena máxima debe repetirse. *(Si la pena termina en gol. El gol es válido.)*
- g) En caso de que el cobrador tenga alguna irregularidad y termine en gol. La pena máxima debe repetirse. *(Si el cobrador falla la pena máxima con irregularidad, el tiro **NO** debe ser repetido.)*
- h) En caso de que el cobro de la pena máxima resulte en rebote, o golpee un poste, al arbitro y/o cualquier otro objeto dentro del terreno de juego válido. El jugador tiene derecho a rematar, sin necesidad de que el balón sea tocado por ningún otro jugador antes.
- i) La pena máxima es un tiro directo libre.

NOTA:

Si la pena máxima es durante un desempate y existe rebote por el arbitro, poste, portero, y/o cualquier otro objeto dentro del terreno de juego, el cobrador no tiene derecho a remate bajo ninguna circunstancia.

REGLA 12 – SAQUE DE BANDA

01 – El saque de banda será ejecutado cuando la circunferencia total del balón rebase las líneas de banda, por suelo o aire. Debe ser colocado en un lugar donde el salió del juego y debe ser lanzado por el equipo oponente al que tocó el balón antes de salir.

- a) No obstrucción debe ser menor a 5 metros de manera directa.
- b) El lanzador debe estar fuera y de frente a la campo de juego antes del lanzamiento. Ambos pies deben estar planos y de frente al campo, solo puede rotar su cintura para el lanzamiento ver figura L-01.
- c) Ambos brazos deben sostener el balón y el movimiento debe ser de atrás hacia delante.
- d) Si el lanzamiento es de forma irregular, el esférico debe concedido al oponente.
- e) No puede hacerse un gol desde un saque de banda directo, para que el gol sea legal. El balón debe ser tocado por algún jugador, antes de que ingrese por la línea de meta.
- f) El portero no puede recibir con las manos, un balón proveniente de su equipo en saque de banda. Si el portero toca el balón con las manos, debe otorgarse un tiro de esquina al equipo contrario.
- g) El tiempo máximo para la ejecución del saque de banda, no debe exceder 05 segundos. De lo contrario el balón debe ser otorgado al oponente.

REGLA 13 – SAQUE DE META

01 – Se concederá un saque de meta cuando la circunferencia total del balón cruce la línea de fondo por el suelo o aire, siempre y cuando el mismo haya sido tocado por el equipo atacante en ultima instancia.

02 – El saque de meta debe ser realizado por el guardameta (*portero*), y es realizado por medio de un lanzamiento de manos.

Procedimiento del Saque de Meta:

- a) Jamás debe ser utilizado el pie para el saque de meta.
- b) El guardameta (*portero*), tendrá un tiempo máximo de 05 segundos para lanzar el balón. De no realizar el lanzamiento, el equipo contrario será otorgado un saque de banda.
- c) El guardameta (*portero*), no puede poner el balón al piso y patearlo. Para este efecto el balón debe ser tocado por un jugador antes de que el guardameta (*portero*), pueda volver a tocarlo. Si el guardameta (*portero*) lo toca, el equipo contrario debe ser otorgado con un tiro directo.

03 – Durante el saque de meta los jugadores de ambos equipos, deben estar fuera del área de meta.

04 – El balón debe ser tocado fuera del área de meta, de lo contrario lo contrario el equipo contrario será otorgado un saque de banda.

REGLA 14 – SAQUE DE ESQUINA

01 – Se concederá un saque de esquina al equipo atacante, cuando la circunferencia del balón supere la línea de fondo por aire o por tierra, y el equipo defensor sea el último en tocar el balón.

a) De igual manera el cobrador del tiro de esquina, debe tener ambos pies frente a la intersección de las líneas de fondo y de banda.

b) El cobrador debe tener ambas manos en el balón y debe ser un movimiento de atrás hacia delante.

02 – Si el cobrador lanza el balón hacia la meta y el balón entra en la portería sin ser tocado por ningún otro jugador, el gol **NO** es válido. Se otorgará un saque de meta al equipo defensor.

03 – El tiempo máximo para la ejecución del saque de esquina, es máximo de 05 segundos. Si el tiempo es excedido se concederá el balón al equipo defensor en un saque de meta.

04 – No jugador oponente puede estar a menos de 5 metros de distancia, hasta que el saque se realice.

REGLA 15 – ARBITRO / OFICIALES DE ARBITRAJE

UNIFORME DE LOS OFICIALES DE ARBITRAJE

01 – El uniforme de los árbitros se compone de: camisa de manga corta o larga oficial por su respectiva Federación u Organización, pantalones corto o largo, calcetas negras o del mismo color que la camisa y tenis o tacos de color negro.

02 – El grupo arbitral siempre debe vestir de igual manera.

03 - Si el color de alguno de los equipos es igual al del arbitro, el arbitro debe cambiar su camisa.

04 – La responsabilidad total del juego recae en los árbitros en el terreno de juego, ellos son la máxima autoridad y deben tomar las decisiones de acuerdo a la seguridad de los participantes y/o los espectadores.

REPONSABILIDADES DE LOS ARBITROS

01 – Aplicar las normas y resolver las diferencias derivadas de la practica del Futbol 7. Sus decisiones son definitivas, **PERO pueden ser revindicadas después de la aplicación de repetición por TV.** *(Si el sistema es disponible y funcional en el estadio)* – En cualquiera de los escenarios con o sin sistema de repetición, la decisión arbitral es **DIFINITIVA**.

02 – **Debe garantizar la integridad física y seguridad de los jugadores, y espectadores.**

03 – Una vez ingresado en el terreno de juego, el poder arbitral es total y se extiende hasta las tribunas y/o espectadores.

04 – Intentar aplicación de la ley de la ventaja cuanto mas se pueda.

05 – Durante los Shoot outs, un arbitro debe observar la jugada, mientras el otro observa a los jugadores detrás del medio campo.

NOTA: Si es en desempate, un arbitro observara la jugada, mientras el otro toma el tiempo y este no debe pasar de 05 segundos.

REGLA 16 – DESEMPATE

Los empates no existen en ninguna competencia de Fútbol 7, todo encuentro que termine en tiempo regular y/o tiempo extra en empate. Debe ser llevado a la decisión por Shoot Outs.

DECISIÓN POR SHOOT OUTS

01 – Ambos equipos un shoot out y cabe recalcar que estos son a muerte súbita. Hasta lograr un ganador.

02 – Todo jugador inscrito en la cedula de juego, puede ser participe de los Shoot outs.

03 – Todo shoot out no debe sobre pasar el tiempo máximo de 05 segundos a partir del silbato del arbitro.

04 – Todos los jugadores deben posicionarse atrás del medio campo, excepto por el cobrador y el guardameta (*portero*).

05 - Un arbitro observara la jugada, mientras el otro toma el tiempo y este no debe pasar de 05 segundos.

06 – Guardametas (*porteros*), pueden ejecutar un Shoot Out.

07 – El guardametas tiene que empezar en el arco hasta que el cobrador del Shoot Out toque el balón.

ANEXO I – CODIGO DE SENALES



Foul 4



Foul 5



Goal



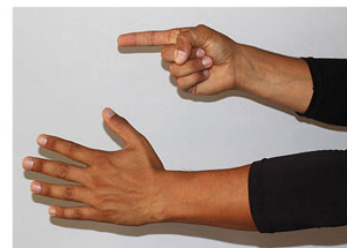
Card



Shoot Out



5 Seconds



Indicating Side



Game End



Time Out