



## **REGLAMENTO ASOCIACION CHILENA FUTBOL 7**

### **REGLA 01 – NÚMERO DE JUGADORES**

- 01 Un partido debe ser jugado por dos equipos de 7 jugadores cada uno, 6 jugadores de campo y 1 jugador en la portería (portero).
- 02 No se permite el inicio de juegos oficiales con un número menor de 5 jugadores por equipo.
- 03 Cuando un equipo u ambos, se quedan con 4 jugadores. El partido debe ser finalizado inmediatamente, cualquiera que sea la razón. (Tarjeta roja, Lesión, o cualquier otro.)
- 04 En el acta de juego deben ser registrados un máximo de 15 jugadores por equipo, y debe ser entregada 15 minutos antes del inicio del encuentro.

### **REGLA 02 – SUSTITUCION DE JUGADORES**

- 01 La sustitución de jugadores se debe realizar por el área de sustituciones, es decir por la media cancha y no podrá entrar el jugador sustituto hasta que el otro haya abandonado el terreno de juego.
- 02 Los cambios son ilimitados sin necesidad de parar el juego.
- 03 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, en caso contrario será sancionado con una tarjeta amarilla sin perder la posesión del balón.
- 04 Cualquier jugador podrá cambiar su posición con el portero, siempre y cuando primero sea autorizado por los árbitros.
- 05 Para atender a un jugador lesionado, los árbitros deben detener el encuentro y después permitir el acceso de las asistencias Médicas. 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.
- 06 En caso de sangrado o lesiones graves, el jugador debe abandonar el terreno de juego inmediatamente. El mismo podrá ser reemplazado al mismo tiempo.

### **REGLA 03 – EQUIPAMIENTO**

- 01 El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:
  - Camiseta
  - Pantalones cortos
  - Medias
  - Canilleras/espilleras deberán estar completamente cubiertas por las calcetas, deben ser dematerial de goma o plástico.
  - Calzado no deberá tener toperoles, tapones o tacos.



## 02 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.

03 Las camisetas deben estar numerados en la parte posterior (1-99) no deben repetir números en el mismo equipo. El color de los números debe ser diferente al de la camiseta.

04 El jugador no podrá utilizar objetos que puedan causar daño a el mismo o a los demás. Como: collar, aretes, pulseras, etc.

05 Para el inicio del partido el jugador debe tener el uniforme completo conforme a su equipo, las calcetas arriba cubriendo las canilleras.

06 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 de juego o a su cambio.

07 Los jugadores pueden participar utilizando gafas, sin embargo deben ser gafas para deporte y debe ser notificado en el acta de juego.

08 Si el equipo no tiene guardameta suplente, el jugador que lo sustituya deberá presentar otra camisa con el mismo número de jugador.

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

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

11 Los suplentes deben vestir petos en todo momento para diferenciarlos de los jugadores en el terreno de juego.

## **REGLA 04 – TIEMPO DE JUEGO**

01 Cada partido, se divide en dos periodos iguales de 25 min por 5 de descanso, con un tiempo técnico por mitad de 1 minuto por equipo.

02 Solo los árbitros marcan el tiempo oficial.

03 La solicitud de tiempo técnico, debe ser solicitada durante la posesión del balón, ya sea del arquero o antes de la reanudación del juego (Saque de meta, saque de banda, saque de esquina y tiros libres).

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

05 Todo tiempo perdido, debe ser añadido al periodo del juego. (A discreción arbitral)

## **REGLA 05 – 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 árbitro, el jugador moverá el



balón que debe ser estacionado en el centro del campo. (El balón puede moverse en cualquier trayectoria)

a) Para el inicio de los juegos, reinicios e inicios de segundas mitades, todos los jugadores, deben estar dentro de la mitad de cancha que defenderá su equipo.

b) Una vez anotado un gol el juego se reanuda de la misma manera.

c) Tras el medio tiempo, los equipos deben cambiar de lado de campo.

03 Inicio y reinicio del juego después de un gol, los jugadores deben poner el balón en juego, en un máximo de 5 segundos de lo contrario será sancionado con una falta personal, pero sin perder la posesión del balón.

### **REGLA 06 – BALÓN FUERA DE JUEGO**

01 El balón está fuera cuando:

a) Su total circunferencia exceda por aire o por tierra las líneas del límite del campo.

b) El juego es interrumpido por el árbitro.

c) El balón toque la red superior u otra superficie ajena al terreno de juego.

02 El balón está en juego en todo momento, incluyendo:

a) Si golpea el marco de gol.

b) En caso de golpear al árbitro posicionado dentro del campo.

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

Nota:

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

### **REGLA 07 – GOLES**

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 desde cualquier punto del campo de juego.



## **REGLA 08 – FALTAS E INCORRECCIONES**

### **FALTAS**

- 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/Salivar.
  - 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) Provocaciones.
  - m) Tocar el esférico con la mano.
  - n) Evitar la celebración del oponente.
  - o) Cometer una barrida.

Todas las faltas son acumulativas, la amonestación con tarjeta amarilla o roja quedara a criterio de los árbitros del encuentro.

### **INCORRECCIONES**

- 01 El jugador comete una incorrección sí;
- a) Si ingresa al campo sin autorización del árbitro.
  - b) Quitarse la camiseta
  - c) Se maneja con palabras altisonantes o actos vulgares a las decisiones arbitrales.
  - d) Cambia número de camiseta.
  - e) Discute con el público, funcionarios, socios, y/o rivales.
  - f) Se encuentra intoxicado o consume al momento del juego alcohol, cigarro, o drogas.
  - g) Retrasa deliberadamente la reanudación del juego.
- 02 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.
- 03 Cuando en una sustitución el jugador no ingresa al campo de juego por la zona de



cambios será acreedor de una tarjeta amarilla.

04 Si el jugador que ingresa lo hace antes de que el compañero salga del terreno de juego este será acreedor de una tarjeta amarilla.

05 Durante una sustitución el jugador deberá ingresar al terreno de juego antes de realizar un saque de banda, o tiro de esquina, en caso contrario será acreedor a una tarjeta amarilla.

### **Incorrecciones del Portero**

Serán sancionadas con un saque de banda a la altura del área y será acreedor de una tarjeta amarilla si se dan las siguientes situaciones durante un encuentro.

- a) Cuando tome el balón con las manos después de un saque de banda a favor.
- b) Cuando toca el balón con la mano después de un pase con el pie de un compañero.

Serán sancionadas con un saque de banda a la altura del área si se dan las siguientes situaciones durante un encuentro.

- a) Cuando realiza un saque de meta con el pie.
- b) Cuando el portero tarda en reanudar más de 5 segundos el juego.

Estas faltas o incorrecciones pueden ser sancionadas:

**TARJETA AMARILLA:** Cuando a un jugador se le muestra una tarjeta amarilla debe abandonar el terreno de juego por 2 min de tiempo efectivo, debe ser sustituido por un compañero.

**TARJETA ROJA:** El jugador expulsado debe abandonar el terreno de juego. El equipo infractor quedará con un jugador menos en lo que quede de tiempo efectivo.

**ACUMULACION DE FALTAS:** Los equipos que alcancen 5 faltas o incorrecciones en cada tiempo, serán sancionados con un shoot out por cada infracción subsecuente hasta finalizar el periodo. Al reinicio del segundo período, las faltas empiezan en 0 por equipo.

- a) Las infracciones de los suplentes cuentan para la suma colectiva del equipo.
- b) Cuando un jugador acumule 3 faltas personales estas no serán eliminadas, y será acreedor a una tarjeta amarilla.

### **TODAS LAS TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS ACUMULAN COMO FALTA.**

**SUSPENSIÓN DE PARTIDOS:** Los partidos de un torneo solo podrán suspenderse por causas de fuerza mayor o estados de emergencia, falta de energía eléctrica, agresión del público, agresión a un árbitro o parte del staff de Asociación Chilena de fútbol 7, comportamiento inapropiado y/o discriminatorio.

Alguna suspensión de juego no prevista en el presente reglamento será determinado por la organización de ACHF7.

**SUSPENSIÓN DE UN PARTIDO YA INICIADO:** Cuando un partido ya iniciado se ha suspendido por causas de fuerza mayor, estado de emergencia, falta de energía eléctrica, agresión del público al cuerpo arbitral, jugadores o cuerpo técnico de los equipos participantes o por cualquier otro motivo, si el tiempo faltante excede de 7 minutos deberá jugarse en fecha y hora que señale la organización de ACHF7. Este encuentro se efectuará en las mismas condiciones en las que se encontraban los equipos en el momento de la suspensión



(Expulsiones, cambios, alineación amonestaciones, etc.).

En el caso que la suspensión del partido por las causas señaladas en el presente artículo ocurra cuando falten 7 minutos o menos el árbitro dará por terminada el juego.

Cuando un partido sea suspendido por falta de garantías motivado por actitud antideportiva, rebeldía, retirada de la cancha de algún equipo o cualquier situación ocasionada por jugadores, cuerpo técnico y/o directivos, el equipo perderá el partido por una diferencia de 3 goles en contra, si al momento de la suspensión el equipo no infractor tuviera una diferencia mayor a 3 goles, esta diferencia se mantendrá.

Cuando se produzcan situaciones que ameriten la suspensión de un partido por falta de garantías producto de agresiones entre dos o más jugadores de uno o ambos equipos y estas agresiones ocurran una vez terminado el encuentro, se procederá a sancionar a los involucrados de oficio, pudiendo incluso ser expulsados de la competencia.

### **REGLA 09 – TIRO DIRECTO**

01 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.

02 Si un jugador cobra el tiro directo, patea hacia su propia meta e ingresa en su portería directamente sin tocar a ningún participante, se otorgará gol.

### **REGLA 10 – LANZAMIENTO PENAL**

01 Cuando una infracción es realizada dentro del área del equipo defensor, se le concederá un lanzamiento penal a favor del equipo atacante.

El cobro de la pena máxima debe ser obligatoriamente hacia delante, y todos los jugadores deben permanecer fuera del área.

- a) El cobrador de la pena máxima debe estar claramente identificado antes del cobro.
- b) Si esta falta es la 6, la pena máxima debe ser realizada primero, seguida por el shoot out.
- c) El portero que defenderá el lanzamiento penal, debe estar con al menos uno de sus pies tocando la línea de fondo, entre los postes y puede moverse lateralmente.
- d) Si el portero abandona la posición correcta antes del cobro del lanzamiento penal y salva la anotación el cobro debe repetirse.
- e) En caso de que algún jugador defensor interrumpa o participe directa o indirectamente antes de que el jugador cobre el lanzamiento penal, esta deberá repetirse.
- f) En caso de que el cobro del lanzamiento penal resulte en rebote, o golpee un poste, al árbitro 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.

### **REGLA 11 – SHOOT OUT**

01 El shoot out es una acción en la cual se enfrenta mano a mano el jugador con el portero. Esta es sancionada en las siguientes situaciones.

- a) Los equipos que alcancen 6 faltas y/o incorrecciones en cada tiempo, serán sancionados con un shoot out por cada infracción subsecuente hasta finalizar el tiempo. Al reinicio del



segundo tiempo o período, las faltas empiezan en 0 por equipo.

El shoot out debe de ser ejecutado a 5 metros de distancia de la línea de media cancha, el portero debe permanecer detrás de la línea de meta hasta que el árbitro de la orden.

Todos los jugadores deben posicionarse detrás de medio campo y podrán intervenir después de la orden del árbitro.

- a) Si cualquier jugador defensor interviene antes de la orden del árbitro incluyendo al portero y el cobrador falla el shoot out este deberá ser repetido.
- b) Si cualquier jugador atacante interviene antes de la orden del árbitro incluyendo al cobrador y este anota, el shoot out deberá ser repetido.
- c) Si se comete falta dentro del área, se cobrará una pena máxima.
- d) Si algún jugador comete falta antes de que el jugador ingrese al área, el shoot out deberá ser repetido.

### **REGLA 12 – SAQUE DE BANDA**

01 El saque de banda será ejecutado cuando la circunferencia total del balón rebase la línea de banda. Debe de ser realizado por el equipo oponente al último que tocó el balón antes de salir.

- a) El lanzador debe colocar los pies detrás o sobre la línea de banda de frente al campo de juego, ambos pies deben estar planos y de frente al campo, solo pueden rotar su cintura para el lanzamiento.
- b) Ambos brazos deben sostener el balón y el movimiento debe ser de atrás hacia adelante.
- c) Si el lanzamiento es de forma irregular, el esférico debe ser concedido al oponente.
- d) 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.
- e) 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 saque de banda al equipo contrario.
- f) El tiempo máximo para la ejecución del saque de banda, no debe exceder 5 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 meta, siempre y cuando el mismo haya sido tocado por el equipo atacante en última instancia.

02 El saque de meta debe ser realizado por el portero, únicamente con las manos.

Procedimiento del Saque de Meta:

- a) Jamás debe ser utilizado el pie para el saque de meta.
- b) El portero, tendrá un tiempo máximo de 5 segundos para lanzar el balón. De no realizar el lanzamiento, el equipo contrario será otorgado un saque de banda.

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



área demeta.

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

#### **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, y el equipo defensor sea el último en tocar el balón.

a) El cobrador del tiro de esquina, debe tener ambos pies sobre 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 de 5 segundos. Si el tiempo es excedido se concederá el balón al equipo defensor en un saque de meta.

04 Ningún jugador oponente puede estar a menos de 5 metros de distancia, hasta que el saque se realice.

#### **REGLA 15– 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 ejecutarán 3 shoot outs alternadamente, si ambos equipos han ejecutado sus 3 shoot outs, marcando la misma cantidad de goles, la ejecución de los shoot outs deberá de continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de tiros.

02 Todo jugador inscrito en la planilla de juego, puede ser partícipe de los shoot outs.

03 Ningún shoot out debe sobre pasar el tiempo máximo de 5 segundos a partir de la orden del árbitro.

04 Todos los jugadores deben posicionarse atrás del medio campo, excepto el cobrador y el portero.

05 Un árbitro observará la jugada, mientras el otro toma el tiempo y este no debe pasar de 5 segundos.

06 Cada tiro debe ser ejecutado por un jugador diferente y no podrán repetir hasta que todos los jugadores hayan tirado.





## **DEFINICIONES**

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

Barrida - desplazamiento del cuerpo con ambos pies en un mismo sentido a ras de suelo, solo el portero podrá barrerse dentro de su área, siempre que no ponga en riesgo la integridad física de algún jugador rival.

Lanzamiento Penal - Tiro directo a favor del oponente, el foul acumulará para la cuenta de shoot out y dependiendo de la gravedad puede recibir tarjeta amarilla y/o roja.

Shoot out de definición – Tiro shoot out donde solo pueden intervenir el lanzador de un equipo y el portero del equipo rival.

Tiempo fuera – un minuto de uso a discreción de cada equipo, se puede pedir un tiempo fuera por cada equipo en cada mitad de tiempo de juego.

