

REGLAMENTO GENERAL DE COMPETICIONES JDM

Durante el desarrollo de los encuentros solo podrán estar dentro de las pistas los árbitros o personal definido por la organización para realizar las funciones de árbitro, jugadores, entrenadores y organización.

Todos los jugadores deberán ir uniformados con la equipación de su centro educativo y presentar el carnet de socio deportivo para poder participar en la actividad, sobre todo, los partidos de los viernes.

Los equipos deberán estar formados por niñ@s de la misma categoría, en caso de que hubiese equipos de distinta edad el comité decidirá en cual se inscribe, siendo como norma general en el de mayor categoría.

Podrán completar equipo los jugadores de categoría inferior en otro equipo de su colegio, de categoría superior, hasta completar el equipo con 7 jugadores, suficientes para disputar el encuentro (aun habiendo jugado el encuentro de su categoría).

Deberá primar la opción de equipos mixtos y sólo en casos específicos, a tratar con la organización, se decidirá si algún jugador/a que por motivos fisiológicos u hormonales destaque en su rendimiento podrá ascender de categoría.

Un colegio que tenga más de un equipo en la misma categoría, no podrá utilizar jugadores en ambos equipos.

L@s jugadores/as podrán jugar con su categoría y una superior, nunca contra un equipo dos años mayor, a menos que pertenezca a ese equipo por no haber de su categoría.

L@s jugadores/as podrán jugar como máximo 2 encuentros en una jornada o día. El encuentro de su equipo será obligatorio + otro con categoría superior si fuese necesario.

Si un equipo desaparece de la competición, los jugadores restantes podrán incorporarse a otro equipo de igual o superior categoría, siempre y cuando ocurra en la fase regular.

Los equipos combinados por dos o más centros, podrán tener como equipos filiales a todos los equipos de esa combinación, pero solo 1 año inferior, nunca dos aunque no tenga equipo de un año inferior.

Los jugadores que usan el transporte de los JDM y que previamente se determinen que no van a participar en los partidos, bien sea por decisión de los padres y madres o por el monitor no podrán subirse al autobús.

Los jugadores/as que sean castigados y/o sancionados y por lo tanto no vayan a disputar un encuentro, deben ser comunicados por el monitor/a a la coordinación por escrito antes de las 12:00 del día de la jornada. Estos jugadores no deberán acudir con la equipación del equipo ni inscribirse en el acta.

Las denuncias de los partidos hay que comunicárselas al árbitro al finalizar el encuentro, este las apuntará en el acta para ser revisado por la organización. (LÍMITE MIÉRCOLES para enviarlas a juegosdeportivos@velezmalaga.es)

Sólo se recogerán en acta las reclamaciones realizadas por los monitores y/o colaboradores.

Entre los árbitros y los monitores debe fluir un ánimo de colaboración en todo momento ya que, en sus primeros años deportivos, los alumnos deben tener una mayor educación deportiva.

Ante los posibles días que por motivos meteorológicos y no poder asegurar ni preservar la integridad física de los usuarios se suspenda el servicio deportivo de esta actividad, dicha suspensión se informará mediante los canales de información (deportes.velezmalaga.es) de la Concejalía de Deportes, los monitores no acudirán a las instalaciones lo que conlleva la no responsabilidad si los usuarios acuden a la misma.

“Tod@s los jugadores\as deberán jugar al menos 10-15 minutos de partido”



ADAPTACIÓN DE LA NORMATIVA A LAS CATEGORÍAS DE 1º Y 2º CURSO.

En todas las disciplinas deportivas se adaptan las normas a los alumnos más pequeños para facilitar el juego.

Tanto en fútbol sala, baloncesto o balonmano el árbitro o persona destinada a mediar en el partido, tendrá un criterio más “permisivo” a la hora de sancionar las infracciones de reglamento e incluso algunas faltas. Siendo la base del arbitraje, el aprendizaje de las normas.

En la práctica los árbitros deberán hacer repetir y explicar de forma sencilla las infracciones que estos cometan, sancionándolas solo en caso que se reiteren, además de ser más severo en las faltas con intencionalidad o las pillerías.

NORMATIVA ESPECÍFICA LIGA MULTIDEPORTIVA

Tiempo de juego: El tiempo de juego es de 50 minutos, 5´ rellenar actas, 20´ para la primera parte, 5´ de descanso y 20´ la segunda parte. En caso de retrasos de los encuentros por algún motivo se jugará como mínimo 15´ de cada parte del encuentro. El tiempo de espera para comenzar el partido será máximo de 5 minutos a contabilizar desde la hora de inicio del mismo indicado en la jornada oficial. Transcurrido este plazo se disputará el partido de forma amistosa con victoria para el equipo presentado y como NO presentado para aquel equipo que no llegó al mínimo de jugadores.

Puntos: Ganado: 3 puntos Empatado: 2 puntos Perdido: 1 punto

Tanteo en caso de no presentarse en cualquier deporte de JDM: 3 - 0.

Los partidos aplazados por motivos de un equipo tales como: cumpleaños, excursiones, comuniones, etc., quedarán aplazados, previo aviso de 2 semanas a la jornada correspondiente, para disputarse una jornada de sábado.

JUGADORES PARA DISPUTAR EL ENCUENTRO COMO NORMA GENERAL

DEPORTE	FÚTBOL SALA		BALONMANO		BALONCESTO	
CATEGORÍA	MÍNIMO	MÁXIMO	MÍNIMO	MÁXIMO	MÍNIMO	MÁXIMO
PREBENJAMÍN 1º Y 2º	5	6	5	6	4	5
(BENJAMÍN) 3º Y 4º	5	6	5	6	4	5
(ALEVÍN) 5º Y 6º	5	6	5	6	4	5
(INFANTIL) 1º Y 2º ESO	4	5				
(CADETE) 3º Y 4º ESO	4	5				
FÚTBOL 7 (1º A 4º ESO)	6	7				

*Los monitores tendrán que aplicar una serie de normas condicionantes SÓLO a partir de cualquier momento, y mientras dure o supere, el resultado de diferencia de 4 puntos/goles. Tales normas son:

- 1º) Añadir un/a jugador como superioridad numérica para el equipo que va por debajo en el marcador.
- 2º) Comenzar la presión por parte del equipo que defiende a partir de la línea del centro del campo, no antes. Facilitar la salida del equipo que inicia el ataque.
- 3º) Para poder sumar un nuevo gol o punto, tiene que marcar o anotar un/a jugador que no lo haya hecho durante el partido, así sucesivamente hasta que marquen o anoten todos los/las integrantes del equipo.
- 4º) Todos los jugadores del equipo con ventaja en el marcador tienen que jugar con su pie/mano no hábil.

Si durante el encuentro un equipo llega a 8 puntos/goles con diferencia de 6 puntos/goles con el equipo contrario, el partido se dará por finalizado, el tiempo que quede por disputar, se jugará amistoso sin contar los siguientes puntos/goles.



ZONA DE BANQUILLO

Esta zona está completamente reservada para los jugadores/as y los monitores/as, está situada en el lateral interior de la pista.

TIEMPO MUERTO

Se puede pedir 1 tiempo muerto por equipo y parte del encuentro. Este será sin parar el reloj y siempre antes de los últimos 5 minutos de la 2ª mitad.

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

El campeonato se regirá por la presente reglamentación que aceptan y acatan los equipos participantes.

La alineación indebida O INCUMPLIMIENTO DE UNA NORMA de un jugador en un equipo supondrá, una vez demostrada, la pérdida del partido en caso de victoria y de advertencia de expulsión al equipo que permitió tal alineación.

Las sanciones de la organización se realizarán de acuerdo en lo consignado en el acta arbitral.

Si un equipo o ambos no tienen el mínimo de jugadores especificado en función del deporte, el partido será no presentado y se disputará como amistoso.

REGLAMENTO EXPECÍFICO POR DEPORTE:

[REGLAMENTO FÚTBOL SALA](#)

[REGLAMENTO BALONCESTO](#)

[REGLAMENTO BALONMANO](#)

[REGLAMENTO FÚTBOL 7](#)



REGLAMENTO FÚTBOL SALA

[ir a inicio reglamentos](#)

SAQUE DEL CENTRO DEL CAMPO

Se decidirá por sorteo, el que gane elige campo o pelota.

Se puede anotar gol directamente desde el saque de salida, aunque deberá pitar el árbitro previamente.

El saque lo podrá ejecutar un único jugador/a, no teniendo porqué sacar hacia delante. En ningún caso el sacador podrá darle dos veces consecutivas, en caso de hacerlo también se dará saque de banda al equipo contrario.

Los adversarios no podrán estorbar en la acción del saque, estando mínimo a 3m.

EL PORTERO

El portero podrá salir de su área, jugando el balón en su propio campo sin llevarlo más de 4 segundos, en caso de que el portero cruce al campo contrario, se convierte en un jugador más, sin límite de posesión de balón. **No podrá controlar el balón con las manos o los pies en su propia mitad del terreno de juego durante más de 4 segundos (Norma sólo para infantil y cadete).** En las demás categorías los/las jugadores/as podrán salir de su área de forma libre.

CESIÓN

No se podrá pasar la pelota al portero y que este la coja con la mano, si con los pies, permitiremos pases con el portero de forma ilimitada.

En caso de coger el balón con las manos se sanciona con libre indirecto, se traza una diagonal hasta el punto más cercano al borde del área. (Para 1º y 2º la sanción será con saque de banda, en el caso de cometer más de cinco sanciones, se penalizará con el libre indirecto)

SAQUE DE META Y PARADAS

En saque de portería el balón será lanzado con la mano y estará en juego cuando salga del área, si tardase más de 4 segundos, sería libre indirecto desde la línea del área más cercano de donde se cometió la infracción. El balón podrá traspasar la línea de medio campo sin tocar el suyo propio.

Si el balón es tocado por un compañero del portero, antes de que saliese del área, se repetirá el saque, y se le advierte de que será amonestado si reincide. Si el que toca el balón antes de que salga del área es el adversario se repetirá el saque.

Cuando el portero hace una parada, el saque se realizará con las manos, pudiendo pasar el balón del medio campo.

Los adversarios no podrán estorbar en la acción del saque, estando mínimo a 3m. **(En 1º y 2º el equipo que defiende deberá retroceder hasta la mitad del campo para facilitar la salida del balón del equipo que inicia el ataque)**

SAQUE DE BANDA

Deberá hacerse con los pies, apoyando el balón en la línea lateral. Este deberá estar parado para sacar.

El jugador solo podrá dar un paso para el saque estando el pié cerca de la línea lateral en el golpeo.

En caso de tardar más de 4 segundos en realizarlo se concederá el saque de banda al equipo contrario.

No se puede marcar gol directo desde saque de banda, a menos que toque algún jugador de campo.

Los adversarios no podrán estorbar en la acción del saque, estando mínimo a 3m.

SAQUE DE ESQUINA

Se efectuará con los pies, por cualquier jugador, incluido el portero. Si tardase más de 4 segundos sería libre indirecto para el equipo contrario desde el vértice del córner.

Si se lanza hacia la portería contraria o a la propia, será gol aunque nadie toque el balón.

Si el saque no se realiza correctamente se repetirá el saque de esquina.

Los adversarios no podrán estorbar en la acción del saque, estando mínimo a 3m.

MANO

Cuando a un jugador le da el balón con la mano, si es intencionadamente será tarjeta amarilla, en caso de no haber intención será sancionada con falta.

Si un defensor evita un gol intencionadamente con la mano será penalti y tarjeta roja, si no es intencionadamente será penalti, pero no tarjeta.

SUSTITUCIONES

Comenzará a partir de cinco metros desde la línea del centro del campo y a cada uno de los lados, estas se podrán realizar en cualquier momento.



Primero saldrá el jugador de campo y luego entra el reserva.
Se pueden realizar todos los cambios que deseen.

PENALTI Y DOBLE PENALTI

El penalti se efectuará cuando hay una falta o infracción dentro del área, el golpeo será desde la línea del área y el portero no puede adelantarse más de un metro sobre la línea de gol.

El lanzamiento de doble penalti será desde el punto donde se realizó la falta, sin barrera o bien desde los diez metros. Este se realizará por acumulación de faltas, a partir de la 5ª. Las faltas se acumulan en cada mitad.

Excepto en 1º y 2º que no se acumulan las faltas y por lo tanto, no hay doble penalti.

FALTAS E INFRACCIONES

FALTAS TÉCNICAS

Se consideran faltas técnicas: zancadillear, cargar, golpear, sujetar, empujar, tocar el balón con la mano (excepto el portero en su área), voluntariamente (tarjeta amarilla) o involuntariamente, siempre y cuando esta no esté pegada al cuerpo en este último caso. También lo es el “deslizarse” por el suelo para intentar quitarle el balón a un contrario que lo tiene controlado, aunque no toque a dicho jugador (el balón para estar controlado no debe estar más lejos de lo que alcance el jugador con sus dos pies). Se castigarán con falta acumulativa y tiro libre, si fue fuera del área, y con penalti si se produjo dentro de la misma.

También lo son el plantillazo, juego peligroso y la obstrucción, pero con la salvedad de que si se producen dentro del área, no serán penalti. Se sacará la falta desde la raya del área en el lugar más próximo a donde se cometió ésta, pudiendo colocarse barrera si no se llevan más de 5 faltas acumulativas.

Si se estimase peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta amarilla o roja.

FALTAS PERSONALES

Se consideran faltas personales: sujetar o retener el balón en juego con los pies o el cuerpo, excepto el portero dentro de su área; tocar el balón por segunda vez el que realiza un saque sin que lo haya tocado otro jugador; demorar más de 4 segundos cualquier saque o lanzamiento, excepto el saque del centro; permanecer más de 4 segundos el balón dentro de su propia área estando el balón en juego; traspasar la línea del medio campo el balón cuando es lanzado por el portero dentro de su área, con los pies o manos, sin que llegue a tocarlo ningún jugador o toque el suelo, excepto en un saque de una falta. Se castigarán con saque de banda para el equipo contrario en el lugar más cercano a donde se cometieron.

FALTAS DISCIPLINARIAS

Se consideran faltas disciplinarias: no realizar las sustituciones correctamente, protestar una decisión arbitral, entrar al campo sin autorización arbitral. También lo son todas las faltas técnicas antes mencionadas cuando el balón no se encuentre en juego. Se sancionarán con falta acumulativa y tarjeta amarilla al infractor.

En el caso de que los jugadores del banquillo interrumpen el normal desarrollo del juego se castigará con falta acumulativa, lanzamiento de doble penalti y tarjeta azul al infractor.

FALTAS ACUMULATIVAS

Son faltas acumulativas todas las técnicas.

Cada equipo podrá acumular un máximo de 5 faltas en cada tiempo con derecho a barrera. Las siguientes serán castigadas con doble penalti.

SANCIONES EN EL DOBLE PENALTI

Todo jugador que invada la zona restringida antes del lanzamiento será amonestado con tarjeta amarilla.

Si es gol y entra un atacante, se repite el lanzamiento.

Si es gol y entra un defensor, es gol.

Si no es gol y entra un atacante al salir el balón por el fondo será saque de meta y por el lateral saque de banda.

Si no es gol y entra un defensor, se repetirá el lanzamiento.

[ir a inicio reglamentos](#)



REGLAMENTO BALONCESTO

[ir a inicio reglamentos](#)

El valor de una canasta de baloncesto será de 1 punto, al igual que el tiro libre. El beneficio del tiro libre es el lanzamiento sin oposición. En 1º y 2º se adelantará el tiro libre para facilitar el lanzamiento al jugador. No está permitido encimar sobre el jugador poseedor de balón, sobre todo, cuando está sin posibilidad de avanzar.

SAQUE DE BANDA

Deberá realizarse sin pisar la línea lateral, se saca de banda cuando sale el balón o parte del cuerpo del jugador pisando la línea o fuera de esta, por la zona lateral, o cuando se comete una falta personal, antideportiva, descalificante o alguna infracción de reglamento.

El jugador puede desplazarse hacia atrás pero no hacia ambos laterales.

DEFENSA EN ZONA

No está permitido el uso de este tipo de defensa en los partidos de 1º prebenjamín a 4º benjamín.

SAQUE DE FONDO

Lo realiza el equipo al cual le realizan una canasta, en este saque el jugador se puede mover por toda la línea de fondo.

También se sacan de fondo las faltas e infracciones cerca de la línea de fondo, pero en estas no se puede mover a los lados del jugador.

SUSTITUCIONES

Comenzará a partir de 3 metros desde la línea del centro del campo y a cada uno de los lados, estas se podrán realizar en cualquier momento.

Primero saldrá el jugador de campo y luego entra el reserva.

Se pueden realizar todos los cambios que deseen.

ZONA DE BANQUILLO

Esta zona está completamente reservada para los jugadores/as y los monitores/as, esta situada en el lateral interior de la pista.

LUCHA

No habrá posibilidad de lucha al no estar permitido robar el balón al poseedor del mismo, se fomenta la interceptación. El salto inicial queda eliminado para 1º y 2º prebenjamín, se realiza un sorteo para decidir quién saca de banda en el inicio de cada parte. Si un equipo elige comenzar con la posesión una parte, la otra comenzará el equipo perdedor del sorteo.

FALTAS E INFRACCIONES

INTENTO DE CAMBIO DE POSESIÓN DEL POSEEDOR DEL BALÓN, "ROBO".

Durante el juego no se podrá "robar" la posesión del balón al jugador/a que no está botando el mismo, sólo se podrá optar en la interceptación (sin encimar) de un pase o durante la ejecución del bote.

DEFENSA EN ZONA

No está permitido el uso de este tipo de defensa en los partidos (6+0) de 1º prebenjamín a 4º benjamín.

PASOS

Desplazamiento ilegal del jugador que tiene el balón cuando ya ha establecido un pie de pivote y:

- Lo levanta para hacer un regate
- Salta para pasar o encestar y el pie toca el suelo antes de hacerlo
- Desliza el pie de pivote
- Estando en movimiento, y saltando sobre el pie de pivote, da dos apoyos más, independientemente del orden de los pies.

DOBLES

Cuando recibe el balón, bota y la coge, el jugador ya no podrá botar de nuevo la pelota. Tras realizar un regate solo se pueden dar dos pasos que deben acabar en tiro o pase.

PIE

Los jugadores no pueden tocar el balón con los pies voluntariamente, se entiende por pies toda parte del cuerpo por debajo de la cintura.

3 SEGUNDOS EN ZONA

No se puede estar más de ese tiempo en el área restringida del equipo contrario al atacar, el árbitro determinará si se realiza con o sin intención de aprovecharse de la zona cercana a la canasta.

SAQUE DE BANDA / FONDO

Se debe sacar antes de 5 segundos.

RETENCIÓN

Cuando el jugador que lleva el balón la coge sin intención de jugar más de 5 segundos

CAMPO ATRÁS

Se produce cuando un jugador pasa al campo contrario con el balón y este lo pasa a su propio campo.

DEFENSA INDIVIDUAL

Será obligatoria la defensa individual, castigando con pérdida de la posesión a la defensa en zona.

FALTAS

FALTAS PERSONALES

Cuando un jugador contacta ilegalmente con un adversario y le causa una desventaja u obtiene una ventaja del contacto.

FALTA EN ATAQUE

Cuando un jugador cuyo equipo tiene el control del balón empuja o choca contra un defensor correctamente colocado de frente y con ambos pies apoyados en el suelo.

FALTAS ANTIDEPORATIVAS (un tiro y saque de banda)

Una falta efectuada con exceso de brusquedad o que no constituye un esfuerzo legítimo de jugar el balón. (FALTAS POR DETRÁS)

FALTAS TÉCNICAS (dos faltas técnicas llevará a la expulsión del jugador)

Estas se penalizan con dos tiros y posesión.

Falta de cooperación o desobediencia voluntaria a las reglas.(PROTESTAR...)

Faltas descalificantes (expulsión directa).

Infracción por falta antideportiva grave, evidente e intencionada.

A la 5º falta personal del mismo jugador, este será descalificado.

A la 8º falta personal de equipo habrá 2 tiros libres en los encuentros de 2 partes de 20 minutos.

[ir a inicio reglamentos](#)



REGLAMENTO BALONMANO

[ir a inicio reglamentos](#)

No está permitido encimar sobre el jugador poseedor de balón, sobre todo, cuando está sin posibilidad de avanzar.

SAQUE INICIAL

Se realiza un sorteo para decidir quién saca de centro en el inicio de cada parte. Si un equipo elige comenzar con la posesión una parte, la otra comenzará el equipo perdedor del sorteo.

SAQUE DE BANDA

Cuando sale el balón por los laterales del campo, debe realizarse pisando la línea lateral con un pie. Los adversarios respetaran 3 metros para el saque.

SAQUE DE FONDO

Cuando sale el balón por los fondos de la portería siempre y cuando no la toque un jugador del mismo equipo, ya que sería saque de esquina. Lo saca el portero, desde su área de la cual no puede salir a menos que salga sin balón y una vez fuera del se la pasen.

SAQUE DE ESQUINA

Cuando el balón sale por el fondo y la toca un jugador del equipo que defiende en ese momento. Los adversarios respetaran 3 metros para el saque.

EL ÁREA

En el área solo podrá tocar el balón el portero.

SUSTITUCIONES

Comenzará a partir de 5 metros desde la línea del centro del campo y a cada uno de los lados, estas se podrán realizar en cualquier momento.

Primero saldrá el jugador de campo y luego entra el/la reserva.

Se pueden realizar todos los cambios que deseen.

LUCHA

No habrá posibilidad de lucha al no estar permitido robar el balón al poseedor del mismo, se fomenta la interceptación.

EL GOL

Se realiza sin pisar la línea del área. También se puede marcar gol directo desde un saque de banda o desde saque del centro del campo (con autorización de saque del árbitro) aun habiendo jugadores del equipo contrario en el otro medio campo.

FALTAS E INFRACCIONES

En todas las faltas e infracciones se podrán pedir tres metros al adversario para sacar correctamente, cuando esto ocurra el saque se realizará cuando el árbitro indique. También se pueden sacar sin el aviso del mismo.

Cuando hay una falta o golpe franco, los jugadores beneficiados de la falta no podrán estar dentro de la línea de los 9 metros (aunque la falta sea en el otro extremo del campo)

INFRACCIONES

INTENTO DE CAMBIO DE POSESIÓN DEL POSEEDOR DEL BALÓN, "ROBO".

Durante el juego no se podrá "robar" la posesión del balón al jugador/a que no está botando el mismo, sólo se podrá optar en la interceptación (sin encimar) de un pase o durante la ejecución del bote

PASOS

Los jugadores no podrán dar más de tres pasos sin botar o pasar el balón.



DOBLES

Cuando recibe el balón, bota y la coge, el jugador ya no podrá botar de nuevo la pelota.

PIE

Los jugadores no pueden tocar el balón con los pies voluntariamente, se entiende por pies toda parte del cuerpo por debajo de la cintura.

Saque de banda / fondo

Se debe sacar antes de 5 segundos.

EL ÁREA

Solo podrá tocar el balón el portero, en caso de tocarlo un jugador del equipo contrario se sanciona con falta desde el borde del área. Pero si el que la toca dentro del es un jugador del mismo equipo se sanciona con golpe franco, en el momento que se acumulen 3 infracciones, es decir, a partir de la cuarta, se sancionará con penalti.

RETENCIÓN

Cuando el jugador que lleva el balón la coge sin intención de jugar más de 5 segundos

DEFENSA INDIVIDUAL Y ZONA

Están permitidas ambas defensas.

LUCHA

Cuando dos adversarios agarran el balón y luchan por hacerse con él, cuando esto ocurre se lanza el balón arriba desde la zona de la lucha con los adversarios a ambos lados del árbitro.

FALTAS

GOLPE FRANCO

Serán las faltas cometidas entre las líneas del área continua y discontinua, estas se sacan desde la línea discontinua sin que los demás jugadores atacantes entren en ella.

Se puede sacar sin indicación arbitral, pero si se piden tres metros habrá que esperar que lo indique el árbitro, los adversarios formarán barrera al borde de la línea continua.

FALTAS PERSONALES

Cuando un jugador contacta ilegalmente con un adversario y le causa una desventaja u obtiene una ventaja del contacto.

FALTA EN ATAQUE

Cuando un jugador cuyo equipo tiene el control del balón empuja o choca contra un defensor correctamente colocado de frente y con ambos pies apoyados en el suelo.

FALTAS ANTIDEPORATIVAS (golpe franco directo + posesión para el equipo contrario)

Una falta efectuada con exceso de brusquedad o que no constituye un esfuerzo legítimo de jugar el balón. (FALTAS POR DETRÁS)

FALTAS TÉCNICAS (dos faltas técnicas llevará a la expulsión del jugador)

Falta de cooperación o desobediencia voluntaria a las reglas. (PROTESTAR...)

FALTAS DESCALIFICANTES (expulsión directa)

Infracción por falta antideportiva grave y/o reiterada evidente e intencionada.

[ir a inicio reglamentos](#)



REGLAMENTO FÚTBOL 7

[ir a inicio reglamentos](#)

SAQUE DEL CENTRO DEL CAMPO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO:

- Se decidirá por sorteo, el que gane elige campo o pelota.
- No se puede anotar gol directamente desde el saque de centro.
- En el caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro futbolista. Se le concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

SAQUE DE BANDA:

No se podrá anotar gol directamente desde un saque de banda. Se realizará con las manos, por encima y detrás de la cabeza, estando de frente al terreno de juego. Los adversarios deben permanecer a una distancia de 2 metros.

SAQUE DE META:

Se podrá anotar gol directamente desde el saque de meta. Se podrá ejecutar desde cualquier punto del área de meta, estando el balón inmóvil. Los adversarios deberán estar fuera de la zona de fuera de juego, hasta que el balón esté en juego.

SAQUE DE ESQUINA:

Se podrá anotar gol directamente del saque de esquina, se realizará con los pies. Los adversarios deben permanecer a una distancia mínima de 6 metros.

BALON A TIERRA:

- Es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón está en juego.
- Se concederá un balón a tierra al portero en el caso de que, el balón se encuentre dentro del área penal o, el último toque del balón se realizó dentro del área penal.
- En el resto de casos, el árbitro concederá un balón a tierra a favor de un futbolista del equipo que haya tocado el balón por última vez en la posición donde se haya producido el último contacto del esférico con un futbolista, un agente externo o un miembro del equipo arbitral.
- El resto de futbolistas (de ambos equipos) deberán mantener una distancia mínima de 4 m con respecto al balón hasta que este esté en juego.
- El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego.
- El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo.

Circunstancias Especiales:

- Un tiro libre directo concedido al equipo defensor en su zona de fuera de juego será ejecutado colocando el balón sobre la línea de la zona de fuera de juego, en el punto más cercano al lugar donde se produjo la infracción.
- Un tiro libre, directo o indirecto, concedido a favor del equipo atacante, será ejecutado, colocando el balón en el lugar donde se cometió la infracción o, en cualquier caso, atendiendo a las normas y reglas de juego al respecto.
- Un balón a tierra para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área de penalti, será ejecutado en la línea de la zona de fuera de juego, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

FUERA DE JUEGO:

Un jugador estará en posición de fuera de juego, si estando en la zona de fuera de juego:

- Se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.

Un jugador no estará en posición de fuera de juego sí:

- Se encuentra fuera de la zona de fuera de juego.
- Está a la misma altura que el penúltimo adversario.
- Está a la misma altura que los 2 últimos adversarios.

Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si en el momento en que el balón toca o es jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro:

- Interfiriendo el juego, a un contrario o tratando de ganar ventaja de dicha posición.

No existirá infracción de fuera de juego si el futbolista recibe el balón directamente de:

- Un saque de esquina, un saque de banda o un saque de portería.

Por cualquier infracción, se concederá tiro libre indirecto desde la línea del fuera de juego, en el

punto más cercano al lugar a la infracción.

FALTAS E INFRACCIONES

TIRO LIBRE

El Tiro Libre, directo o indirecto, es una forma de reanudar el juego.

- El balón: Debe estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado por otro futbolista, estará en juego una vez haya sido pateado y se mueva con claridad.
- Los adversarios: Deberán permanecer como mínimo a 6 metros del balón, salvo que se hallen sobre la línea de meta entre los postes de su propia portería. Deberán permanecer fuera del área penal en el caso de los tiros libres dentro del área penal adversaria.
- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá gol.
- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre indirecto, se concederá saque de meta para el equipo contrario.
- Si se introduce directamente en la meta propia un tiro libre jugado con el pie, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

Infracciones/Sanciones:

- Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria: Se repetirá el tiro libre.
- **Tiro Libre lanzado por cualquier futbolista excepto el guardameta.**
 - Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que este haya tocado otro jugador: Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.
 - Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca intencionadamente el balón con las manos antes de que este haya tocado a otro futbolista: Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.
- **Tiro Libre indirecto lanzado por el guardameta:**
 - Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.
 - Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que este haya tocado a otro futbolista: Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.
 - Si es fuera del área, será tiro directo.

TIRO LIBRE DIRECTO:

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un futbolista comete una falta de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva.

PENALTI:

Se concederá un lanzamiento de penalti si un jugador comete una infracción dentro de su propia área de penalti independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.

TIRO LIBRE INDIRECTO:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un futbolista en opinión del árbitro, juega de forma peligrosa, obstaculiza el avance de un adversario, impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos, comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en las Reglas, por la cual el juego sea interrumpido para amonestarle o expulsarle.

PORTERO:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes infracciones dentro de su área de penalti:

- Tarda más de 6 segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.
- Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro futbolista lo haya tocado.
- Toca el balón con las manos después de que el futbolista de su equipo se haya cedido con el pie.
- Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

[ir a inicio reglamentos](#)