



REGLAMENTO DE COMPETICIÓN FÚTBOL 7

ARTÍCULO 1º.-

Cuando en esta especialidad sean 8, 12 o 16 equipos los inscritos, se realizarán liguillas previas formándose:

- a) 2 grupos de 4 equipos para 8 inscritos.
- b) 3 grupos de 4 equipos para 12 inscritos (Los tres primeros de cada grupo juntamente con el mejor segundo, de todos ellos, jugarán las semifinales el sábado por la tarde).
- c) 4 grupos de 4 equipos, para 16 inscritos Jugándose por el sistema de todos contra todos, a un solo partido.
- d) El balón utilizado será el número 4 o el que acuerde la Asamblea General.

ARTÍCULO 2º.-

Los partidos comprenderán dos tiempos de 25 minutos cada uno (tanto en fase previa como en fase final), quedando entendido:

- a) El árbitro deberá añadir a cada periodo de tiempo el que estime, que haya sido perdido, al sacar de campo a jugadores lesionados, consecuencia de sustituciones, pérdida de tiempo u otras causas.
- b) El descanso entre los dos tiempos no podrá exceder de los 5 minutos.
- c) Los partidos finales de liguilla previa de cada grupo, se intentarán jugar a la misma hora.

ARTÍCULO 3º.-

En la liguilla previa, se concederán 3 puntos al equipo vencedor, 0 puntos al perdedor y 1 punto a ambos equipos en caso de empate a goles.

ARTÍCULO 4º.- Desempates liguilla previa

Si la competición se celebre a una vuelta y el empate a puntos, en la clasificación final, se produjese entre dos o más clubs, se resolverá:



Caso I: desempates de equipos en el mismo grupo

- a) Por la mayor diferencia de goles obtenidos y recibidos, teniendo en cuenta todos los encuentros del campeonato
- b) Por el mayor número de goles marcados, teniendo en cuenta todos los conseguidos en la competición.
- c) Por el menor número de goles encajados.
- d) Por el resultado del partido jugado entre ellos.
- e) Por la deportividad: Se resolverá, el o los desempates, a favor del equipo que dentro de la liguilla haya obtenido el menor número de tarjetas rojas. Si persistiese el empate, se resolverá a favor del equipo que contabilizare el menor número de tarjetas amarillas.
- f) Por el cómputo de edad: Saldrá vencedor el club que compute la mayor edad, resultante de sumar todas las edades de los jugadores que hayan sido alineados en todos de los encuentros disputados.

Caso II: desempates de equipos en diferentes grupos

- a) Mayor cociente al dividir los puntos entre los partidos jugados.
- b) El mayor cociente resultante al dividir la diferencia de goles a favor y en contra entre los partidos jugados.
- c) El mayor cociente resultante de dividir los goles a favor entre los partidos jugados.
- d) Por la deportividad: Se resolverá, el o los desempates, a favor del equipo que dentro de la liguilla haya obtenido el menor número de tarjetas rojas. Si persistiese el empate, se resolverá a favor del equipo que contabilizare el menor número de tarjetas amarillas.
- e) Por el cómputo de edad: Saldrá vencedor el club que compute la mayor edad, resultante de sumar todas las edades de los jugadores que hayan sido alineados en todos de los encuentros disputados.

ARTÍCULO 5º.-

En semifinales, si hubiera, los partidos comprenderán dos tiempos de 25 minutos, cada uno. Si el resultado al finalizar el encuentro fuera de empate se procederá a una serie de lanzamientos desde el punto de penalti de cinco por cada equipo, alternándose uno y otro en la ejecución de aquellos, previo sorteo para designar quien comienza y debiendo intervenir futbolistas distintos ante una portería común. El equipo que consiga más tantos será declarado vencedor.

Si ambos contendientes hubieran obtenido el mismo número, proseguirán los lanzamientos, en idéntico orden, realizando uno cada uno, precisamente por



LA CONFEDERACIÓN DEL DEPORTE DE AFICIONADOS



jugadores diferentes a los que intervinieron en la serie anterior, hasta que, habiendo efectuado ambos igual número, uno de ellos haya marcado un tanto más.

El partido final comprenderá dos tiempos de 25 minutos cada uno. Si al término indicado concluye en empate, se procederá a jugar una prórroga de 10 minutos dividida en dos tiempos de 5 minutos, de permanecer el empate se procederá a una serie de lanzamientos desde el punto de penalti de cinco por cada equipo, alternándose uno y otro en la ejecución de aquellos, previo sorteo para designar quien comienza y debiendo intervenir futbolistas distintos ante una portería común. El equipo que consiga más tantos será declarado vencedor.

Si ambos contendientes hubieran obtenido el mismo número, proseguirán los lanzamientos, en idéntico orden, realizando uno cada uno, precisamente por jugadores diferentes a los que intervinieron en la serie anterior, hasta que, habiendo efectuado ambos igual número, uno de ellos haya marcado un tanto más.

ARTÍCULO 6º.-

En cada partido podrán ser inscritos en acta un máximo de 15 jugadores y un mínimo de 6, pudiendo ser sustituidos tantas veces como se considere necesario.

ARTÍCULO 7º.-

Si a la hora prevista para iniciar el partido, no se hallan en disposición de comenzar el encuentro, un mínimo de 6 jugadores por equipo, el árbitro cerrará el acta por **INCOMPARECENCIA** del equipo que no reúna este requisito.

ARTÍCULO 8º.-

Si durante el partido por expulsiones o lesiones, un equipo se queda con menos de 6 jugadores en el terreno de juego, el árbitro dará el partido por finalizado por inferioridad numérica.

A efectos de resultados y clasificaciones, si el equipo que se queda con menos de 6 jugadores va perdiendo, se dará como válido el resultado habido hasta aquel momento siempre que haya una diferencia de 3 goles. Si va ganando o empatando, se dará vencedor al equipo contrario por el resultado de 3-0.

ARTÍCULO 9º.-

Los DNI de los jugadores de cada equipo, serán presentados al colegiado del encuentro obligatoriamente, como mínimo con 15 minutos de antelación al inicio del partido. Salvo en el caso del retraso que serán entregadas al Colegiado en el mismo momento de llegar a las instalaciones deportivas, sin haberse excedido del tiempo de cortesía (10 minutos). En el supuesto retraso, se aplicará el (Artículo 3, apartado d) del Reglamento del Comité de Competición, que indica:



LA CONFEDERACIÓN DEL DEPORTE DE AFICIONADOS



- Tanto el delegado de **CODA**, como el árbitro del encuentro, deberán forzar a los clubes para que en un partido, con serias dudas de celebración, se dispute y, a renglón seguido, sea el Comité de Competición quien dictamine sobre la legalidad o no del mismo.

ARTÍCULO 10º.-

Cualquier equipo podrá solicitar al árbitro, que realice revisión de DNI para verificar la identidad de los jugadores. Esta revisión podrá solicitarse y realizarse antes del inicio del partido, durante el descanso ó al final del mismo. Ningún jugador podrá abandonar las instalaciones hasta que esta revisión haya sido realizada. De no cumplirse dicho requisito se tomará como alineación indebida. Las inspecciones de fichas y los cambios de jugadores podrán solicitarlos el representante o delegado del equipo (Artículo 3, apartado c, del Reglamento de Competición)

ARTÍCULO 11º.-

Todos los partidos serán dirigidos por un árbitro principal y dos árbitros auxiliares, de las distintas Comunidades ó de otro estamento acordado.

ARTÍCULO. 12º.-

CODA, organizadora de los Campeonatos facilitará dos balones (nº 4) a cada equipo para la celebración de los partidos oficiales, en cada cancha, y una vez acabado el campeonato quedarán en poder de los equipos. Estos deberán presentarlos obligatoriamente a cada encuentro

ARTÍCULO 13º.-

Las reglas de juego por la que se regirán estos Campeonatos son las actuales en cada momento de la Real Federación Española de Fútbol 7; destacando las siguientes normas:

El fútbol 7 respeta al máximo las reglas de fútbol 11, excepto los siguientes puntos:

TERRENO DE JUEGO

Será de hierba artificial o césped, con unas dimensiones máximas de 90X60 metros y mínimas de 55X35 metros. Las porterías tendrán una medida de 2 x 6 metros.



ÁREA DE PENALTI Y ZONA DE FUERA DE JUEGO

En cada extremidad del terreno y a 13 metros de distancia de cada línea de meta, se trazará una línea paralela a la portería y se unirá en sus extremos a la línea de banda. A la superficie comprendida entre la línea de 13 metros y la línea de meta conformará el área de penalti. (Salvo excepción que se encontrasen pintadas las líneas perpendiculares a las líneas de 13 metros y meta que delimitarían el final del área penalti)

NÚMERO DE JUGADORES

El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por 7 jugadores, de los cuales uno será guardameta. En el partido se pueden presentar, además 11 suplentes, los cuales pueden entrar en el terreno de juego en cualquier momento del partido, y después de que el jugador a quién sustituya haya abandonado el terreno de juego, siempre por el centro del campo. Los jugadores sustituidos pueden volver a participar en el juego. No se permitirá el juego con menos de 6 jugadores por equipo. No se parará el juego en los cambios de jugadores.

EL PENALTI.

El punto de ejecución de penalti se situará a 9 metros de la línea de meta. Los jugadores deberán estar en el interior del campo de juego, pero fuera de la línea de 13 metros, salvo el jugador que va a lanzar el penalti, debidamente identificado y el portero adversario.

TIROS LIBRES.

Todos los tiros libres son directos, excepto las faltas que se produzcan dentro de las áreas de penalti, en las cuales se aplicará el reglamento de la Asociación Española de Fútbol 7. Todos los jugadores del equipo contrario deben estar en una distancia mínima de 6 metros

SAQUE DE BANDA

Se concederá un saque de banda: Cuando el balón atraviere enteramente las líneas laterales, sea por el suelo o por el aire, su retorno al terreno de juego se hará mediante un lanzamiento con las manos desde el lugar exacto donde salió el balón, y por el jugador del equipo contrario a aquél que lo tocó por última vez. En caso de ser cedido al portero de su propio equipo este no podrá coger el balón con sus manos; en caso de hacerlo se sancionará un tiro libre indirecto con una distancia mínima de 6 metros. Hacia la portería defendida por el portero y en el lugar más cercano a donde cometiese dicha infracción.



LA CONFEDERACIÓN DEL DEPORTE DE AFICIONADOS



TARJETA AMARILLA

Serán acumulativas en los distintos partidos durante la fase regular de cada torneo. El jugador que acumule 4 tarjetas en un mismo torneo deberá cumplir un partido de suspensión. En fase play/off o copa no se acumularán

TARJETA ROJA

El jugador que la reciba deberá abandonar el encuentro inmediatamente. Además se sancionará al jugador imposibilitándolo a participar el próximo encuentro que su equipo juegue

SALVO QUE EL COMITÉ ESTIME QUE DEBERÁ ESTAR IMPOSIBILITADO A PARTICIPAR DURANTE MAYOR CANTIDAD DE ENCUENTROS

REPOSICIONES DE BALONES

Cada equipo está obligado a reponer los balones que salen fuera de los límites del terreno de juego cuando los mismos lo hacen por las líneas laterales a una altura que está comprendida entre la línea del medio campo y la línea de meta que este se encuentra defendiendo.

El árbitro deberá ver disponibilidad en la búsqueda del balón, así como que la misma se realice de la forma más rápida posible, en caso contrario se sancionará con tarjeta amarilla al capitán de dicho equipo.

TIEMPOS MUERTOS

No habrá tiempos muertos.

ARTÍCULO 14º.-

Todos los equipos están obligados a llevar al Campeonato dos uniformes distintos, el oficial y el de repuesto. De coincidir deberá cambiar el equipo que esté en segundo lugar en el cuadro técnico de partidos.