



REGLAMENTO DE FUTBOL 7

Eskola Kirola
Deporte Escolar



PARA ALEVINES DE 11-12 AÑOS Y BENJAMINES MENORES DE 11 AÑOS

IMPORTANCIA DEL FUTBOL -7

El Fútbol - 7, es el juego ideal para iniciar a los niños en este deporte.

Coloca a los jugadores en situaciones variadas, sobre un terreno de juego adoptado a sus posibilidades.

CARACTERISTICAS DEL FUTBOL -7

El Fútbol - 7, respeta al máximo las reglas del Fútbol 11. En lo referente a:

La sanción de los actos contra el juego y la violencia.

La regla del fuera de juego. - La dimensión del terreno y la duración del juego. - La sustitución de jugadores.

No obstante, las reglas están ligeramente cambiadas.

Como se trata de un juego orientado para niños, el "espíritu del juego" es objeto de especial atención.

Los actos contra el desarrollo del juego o de violencia, son castigados severamente, así como toda actitud incorrecta hacia el árbitro.

Toda falta grave y voluntaria, cometida por un jugador en su propio campo, puede ser sancionada con un tiro desde la línea de 13 metros de su área. Teniendo en cuenta que la interpretación de la gravedad de una falta, será responsabilidad del árbitro, los jugadores deben acostumbrarse a saber que "solamente el árbitro" está capacitado y autorizado para juzgar las faltas y las intenciones, y es el que fija las sanciones.

Ha parecido útil limitar la aplicación del fuera de juego solamente a las zonas comprendidas dentro de las zonas de 13 metros.

Esta disposición ha constituido una experiencia interesante sobre la reglamentación del fuera de juego.

El terreno de juego, el balón y la duración de los partidos, están adaptados a las posibilidades de los alevines y benjamines.

REGLA I – EL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego y sus características se determinan con arreglo al plano siguiente:



REGLAMENTO DE FUTBOL 7

Eskola Kirola
Deporte Escolar



1. DIMENSIONES.

El campo de Juego será un rectángulo de una longitud máxima de 65 m. y mínima de 50 m. y la anchura no será superior a 45 m. ni inferior a 30.

2. MODO DE MARCARLO.

El campo de juego se marcará conforme al plano, con líneas visibles de un ancho no mayor de 12 cm., las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas, líneas de meta. En cada esquina se colocará un poste no puntiagudo con un banderín, la altura mínima será de 1,50 m. por lo menos. Se trazará una línea medianera a través de la anchura del terreno. El centro del campo estará visiblemente marcado con un punto, alrededor del cual se trazará una circunferencia de 6 m. de radio.

3. AREA DE PENAL O ZONA DE 13 METROS.

En cada extremidad del terreno y a 13 m. de distancia de cada línea de meta, se trazará otra línea paralela a la portería y se unirá en sus extremos a las líneas de banda. En cada área de Penalty se marcará en forma visible un punto que estará situado sobre una línea imaginaria perpendicular a la línea de meta en su centro, y a distancia de 9 m. de ésta. Dicha señal será el punto de ejecución del penal. Tomando como centro los puntos de penal se trazará al exterior de cada área un arco de circunferencia de 6 m. de radio.

4. LINEA DE SAQUE.

Se trazará una línea paralela a las porterías, de 6 m. de longitud y a una distancia de 4,30 m. de las mismas dentro del área, desde donde se efectuarán los saques de meta.

5. AREA DE ESQUINA.

Con un radio de 0,60 m. medido desde cada banderola de esquina, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno desde donde se efectuarán los saques de esquina.

6. LAS METAS.

En el centro de cada línea de meta se colocarán las porterías, que estarán formadas por dos postes verticales, equidistantes de las banderolas de esquina, separados entre si 6 m. (medida interior) y unidos en sus extremos por un larguero horizontal, cuyo borde inferior estará a 2 m. del suelo. La anchura y el grueso de los postes y el larguero deberán tener la misma medida. Las porterías deberán estar fijadas al suelo para evitar todo riesgo de movimiento. Se podrán utilizar metas portátiles sólo en caso de que se cumpla tal exigencia. Los postes y travesaños deberán ser de color blanco.

REGLA II - EL BALON

El balón será esférico; su cubierta ha de ser de cuero o de otro material aprobado. En su confección no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores.

Tendrá una circunferencia máxima de 65 cm. y mínima de 62 cm. y su peso al comienzo del partido no será mayor de 390 ni menor de 340 gramos.

El balón no puede ser cambiado durante el partido sin autorización del árbitro.



REGLAMENTO DE FUTBOL 7

REGLA III - NUM. DE JUGADORES

- El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de 7 jugadores cada uno, de los cuales, uno jugará como guardameta.

- Cada equipo iniciará el partido al menos con 5 jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.

- Se inscribirán en acta un máximo de 17 jugadores.

- Una vez comenzado el partido podrán realizarse cuantas sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria. Los jugadores sustituidos pueden volver al juego cuantas veces se considere conveniente.

- Cuando, durante el desarrollo del partido, un equipo, por la circunstancia que sea, quedara con menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado el partido.

- El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier compañero, avisando al árbitro y colocándose la camiseta de Portero. El juego deberá estar parado para realizar esta permuta.

- Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto por el guardameta siempre que el árbitro haya sido previamente informado y que el cambio se efectúe durante una detención del juego.

- Cuando un jugador tenga que ser sustituido, previamente se avisará al árbitro antes de la sustitución.

El sustituto no puede entrar en el terreno de juego hasta que el sustituido lo haya abandonado y deberán hacerlo por la línea de medio campo y estando el juego interrumpido.

- El nombre de los suplentes deben ser dados al árbitro antes del comienzo del partido, si así no se hiciera no se permitirán sustitutos.

- Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados.

- Un sustituto designado expulsado antes o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

REGLA IV - EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1.- Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas).

2.- El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Un jersey o camiseta

- Pantalones (Si se usan pantalones térmicos, éstos deberán tener el color principal de los pantalones del uniforme y no rebasar la largura de los mismos).

- Medias, espinilleras y calzado.

3.- Los guardametas vestirán colores que lo diferencien de los demás jugadores y del árbitro.

4.- El árbitro deberá vigilar la total corrección de la vestimenta durante todo el partido y hará salir del terreno de juego a todo jugador que haya de corregir cualquier deficiencia en su equipaje, no pudiendo regresar al juego hasta que el árbitro compruebe que ha sido puesto en orden su vestimenta y el juego esté detenido.



REGLAMENTO DE FUTBOL 7

Eskola Kirola
Deporte Escolar



REGLA V —ARBITRO

Un árbitro deberá ser designado para dirigir cada partido. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las Reglas de Juego, empezarán en el momento en que entra en el terreno de juego y finaliza cuando abandona las instalaciones. Sus decisiones, en relación con el desarrollo del juego, serán definitivas.

Su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón está fuera del juego. Dado el carácter formativo de los participantes, será función principal del árbitro fomentar el espíritu del juego, colaborando así en la educación del jugador hacia actitudes deportivas, llegando incluso (en la medida que el desarrollo del partido lo permita) a explicar sus decisiones a aquéllos.

Además:

- a) Aplicará las Reglas.
- b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que si lo hiciera, estimase que favorecería al bando que cometió la falta.
- c) Tomará nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidente o cualquier otra causa.
- d) Tendrá poder discrecional para parar el juego cuando se cometan infracciones de la Reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, hará llegar un informe detallado de los hechos al organismo competente, en la forma y plazos determinados por los Reglamentos de la Federación bajo cuya jurisdicción se celebre el partido.
- e) A partir del momento en que entre en el terreno de juego, advertirá a cualquier jugador que observe una conducta incorrecta o indigna, llegando incluso a expulsarles temporalmente (2 minutos) si la falta es considerada leve. En tal caso, el árbitro comunicará el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazos estipulados en los Reglamentos de la Federación bajo cuya jurisdicción se celebre el partido.
- f) No permitirá que nadie, fuera de los jugadores, penetre en el terreno de juego sin su autorización.
- g) Interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, lo hará transportar fuera del campo tan pronto como sea posible y reanudará inmediatamente el partido.
- h) Expulsará del terreno de juego a todo jugador que, en su opinión, sea culpable de conducta violenta, de juego brusco grave, de utilizar un lenguaje soez o injurioso, o si persiste en observar una conducta incorrecta después de haber recibido una advertencia o expulsión temporal.
- i) Dará la señal para reanudar el juego después de toda detención.
- j) Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a las exigencias de la Regla II.

REGLA VI - AUXILIAR DE MESA

Son funciones específicas del Auxiliar de Mesa:

- a) Ejercer de delegado de campo.
- b) Controlar y autorizar las substitutiones de jugadores que, a lo largo del partido, puedan producirse de acuerdo con lo establecido.
- c) Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación con



REGLAMENTO DE FUTBOL 7

Eskola Kirola
Deporte Escolar



el apartado anterior, pudieran producirse.

d) Dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto en los banquillos, en el área técnica o en la grada y que pudieran tener consecuencia o reflejarse en el terreno de juego.

e) Colaborar con el colegiado en la redacción del Acta del encuentro, cuidando de que queden reseñadas cuantas incidencias se hayan observado.

f) Todas aquéllas que le pudieran ser encomendadas o delegadas por el árbitro y que no sean de su exclusiva competencia.

REGLA VII - DURACION DEL PARTIDO

En CATEGORIA BENJAMIN, será de 3 tiempos de 17 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos entre cada tiempo. En CATEGORIA ALEVIN, será de 3 tiempos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 2 minutos entre cada tiempo.

Todos los jugadores inscritos en el acta del partido deberán jugar al menos UN TIEMPO completo.

En el segundo período obligatoriamente deberán intervenir los jugadores que no hayan jugado en el primer período, en el tercero los cambios serán libres, EXCEPTO si algún jugador no ha podido actuar en los dos anteriores, lo hará en ese último, no pudiéndose hacer sustitución sobre el mismo.

No se podrá realizar sustituciones en el transcurso del primer y segundo período manteniendo en el terreno de juego los siete jugadores de inicio de cada uno de ellos, excepto en el caso de lesión de algún jugador, en cuyo caso este será, sustituido por otro compañero. En este caso, se le contabilizara como tiempo completado, al jugador que haya disputado DIEZ (10) o más minutos de juego en dicho período. En el caso que sea el último período y el jugador lesionado no hubiera participado en los dos anteriores, se considerara que ha participado en un tiempo igualmente.

a) El árbitro deberá añadir a cada periodo el tiempo que estime que haya sido perdido a consecuencia de sustitución, de sacar del campo a los jugadores lesionados, pérdida de tiempo u otra causa.

b) La duración de cada periodo deberá ser prolongada a fin de permitir la ejecución de un penalty.

REGLA VIII - EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo que ganó el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

En el segundo tiempo del partido los equipos cambiarán la mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

Para el saque de salida todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo. Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectúe el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón hasta que sea jugado. El balón se hallará inmóvil en el punto central. El árbitro dará la señal. El balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante. El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida, pero solamente contra el equipo adversario.

Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

SANCION: En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador, se concederá un tiro libre al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta.



REGLAMENTO DE FUTBOL 7

Eskola Kirola
Deporte Escolar



Para cualquier otra contravención del procedimiento del saque de salida se repetirá el saque de salida.

BALON A TIERRA.- El Balón a Tierra es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón está en juego, a causa de cualquier incidente no indicado en las Reglas de Juego. El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego. El juego se considera reanudado cuando el balón toque el suelo. Se volverá a dejar caer el balón, si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo o si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber sido tocado por un jugador.

REGLA IX - BALON EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

El balón está fuera del juego cuando:

Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire o el juego ha sido detenido por el árbitro.

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando rebota de los postes, travesaño o poste de esquina y permanece en el terreno de juego o si rebota del árbitro en el interior del terreno de juego.

REGLA X -EL GOL MARCADO

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo en favor del cual se marcó el gol no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

REGLA XI - EL FUERA DE JUEGO

Un jugador está en posición de fuera de juego si encontrándose dentro de la zona de 13 metros del equipo adversario, está más cerca de la línea de meta que el balón, salvo que entre él y la citada línea haya dos o más jugadores contrarios.

Un jugador no estará en posición de fuera de juego si está a la misma altura que el penúltimo adversario o está a la misma altura que los dos últimos adversarios.

Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si en el momento en que el balón es jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro, implicando en el juego activo, interfiriendo en el juego o interfiriendo a un adversario o tratando de sacar ventaja a dicha posición.

No existirá falta de fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de un saque de meta, un saque de banda o un saque de esquina. El fuera de juego se sanciona con un tiro libre.

REGLA XII - FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

1.- Todos los golpes francos previstos como sanciones son directos.

2.- El árbitro valorando la gravedad de la falta podrá conceder al equipo contrario, bien un tiro libre desde el punto donde se cometió la falta o bien un tiro libre SIN BARRERA, desde la línea de los 13 metros.

3.- Las faltas y conducta antideportiva se sancionarán de la siguiente manera:

Se concederá un tiro libre al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes seis faltas de una manera que el árbitro considere temeraria, peligrosa o con el uso de una fuerza excesiva:

a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.



REGLAMENTO DE FUTBOL 7

- b) Poner o intentar poner una zancadilla a un contrario.
- c) Saltar sobre un adversario.
- d) Cargar contra un adversario.
- e) Golpear o intentar golpear a un adversario.
- f) Empujar a un contrario.

También se concederá un tiro libre al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cuatro faltas:

- En el momento de luchar por el balón, dar una patada al adversario antes de tocar el balón.
- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área).

El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta, o desde la línea de 13 mts. si así lo considera el árbitro.

TIRO PENAL

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez faltas mencionadas dentro de su propia área penal (13 metros) independientemente de la posición del balón y siempre que el mismo esté en juego.

También se concederá un tiro libre al equipo adversario si un jugador comete en opinión del árbitro, una de las tres faltas siguientes:

- Jugar de forma peligrosa.
- Obstaculizar el avance de un adversario.
- Impedir que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.

Estas faltas cometidas dentro del área propia, el árbitro puede ordenar, si así lo estima, se lancen desde la línea de 13 metros sin barrera y desde el punto más cercano a donde se cometió la falta.

Se concederá asimismo un tiro libre al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cinco faltas dentro de su área:

- Dar más de cuatro pasos mientras retiene el balón en sus manos, antes de ponerlo en juego.
- Volver a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
- Tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- Tocar el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
- Perder tiempo.

Estas faltas serán lanzadas también desde la línea de 13 metros y sin barrera en las mismas



REGLAMENTO DE FUTBOL 7

Eskola Kirola
Deporte Escolar



condiciones que las anteriores.

FALTAS SANCIONABLES CON EXPULSION TEMPORAL DE 2 MINUTOS:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones las decisiones arbitrales.
- Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
- Retardar la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre.
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin permiso del árbitro.
- Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

FALTAS SANCIONABLES CON EXPULSION DEFINITIVA:

- Ser culpable de juego brusco grave
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de marcar un gol (esto no vale para el portero dentro de su propia área).
- Malograr la oportunidad manifiesta de marcar un gol a un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con penal.
 - Emplear lenguaje ofensivo, grosero y obsceno.
 - Recibir una segunda expulsión temporal en el mismo partido.
 - El jugador expulsado, definitivamente deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el banquillo.

DECISIONES SUPLEMENTARIAS A ESTA REGLA XII

1.- Se concederá un tiro penal si un portero golpea o intenta golpear a un contrario en su área lanzándole el balón, mientras el mismo está en juego.

2.- Un jugador podrá pasar el balón a su portero utilizando su cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para evadir la Regla, será culpable de conducta antideportiva. Será expulsado por dos minutos y sancionado con un libre desde la línea de 13 metros.

3.- Un jugador que emplee un truco para burlar la Regla mientras ejecuta un tiro libre será sancionado por conducta antideportiva y expulsado por dos minutos. Se volverá a lanzar el tiro libre.

En tales circunstancias será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La falta es cometida por el jugador que intenta burlar la Regla.

REGLA XIII - TIROS LIBRES

Todos los tiros libres son directos, de los cuales se puede ganar directamente un tanto en contra del equipo que cometió la falta.



REGLAMENTO DE FUTBOL 7

Cuando un jugador lanza un tiro libre desde el interior de su propia zona de 13 metros, todos los jugadores contrarios deben estar a una distancia mínima de 6 metros y fuera de ese área mientras el tiro se ejecuta y el balón estará en juego en el momento que salga de la zona de 13 metros. Si el balón no sale del área el tiro deberá repetirse. El Portero no podrá recibir el balón en sus manos con objeto de lanzarlo al juego.

En todos los lanzamientos de tiros libres fuera de la zona de 13 metros, la distancia del jugador contrario será de 6 metros. Si un jugador se acerca a menos de esa distancia antes de que el tiro sea ejecutado, el árbitro deberá retrasar el tiro hasta que se cumpla la regla.

El balón deberá estar parado en el momento de ejecutar el tiro libre y el jugador que lo efectúe, no podrá volverlo a jugar antes de que éste haya sido jugado por otro jugador y si lo hace será sancionado con un tiro libre contra su equipo en el sitio donde se cometió la falta.

En todos los lanzamientos de tiro libre el balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.

REGLA XIV - EL TIRO PENAL

El Penal se tirará desde el punto señalado a 9 metros de la portería y antes de que se ejecute, todos los jugadores, a excepción del que va a ejecutar el tiro, debidamente identificado, y del portero adversario, deberán estar en el interior del campo de juego, pero fuera de la línea de 13 metros y distanciados, por lo menos, a 6 metros del punto penal.

El portero deberá permanecer sobre su propia línea de meta frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería hasta que el balón esté en juego.

El ejecutor del penal pateará el balón hacia adelante y no podrá volverlo a jugar hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador. El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.

En caso de necesidad deberá prolongarse la duración del juego al final de la primera parte o al final del partido, al objeto de permitir la ejecución de un penal. Se concederá un gol si antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño el balón toca uno o ambos postes o el travesaño o al guardameta.

SANCIONES: Si el árbitro da la señal al ejecutar el tiro penal y antes de que el balón esté en juego ocurre una de las siguientes situaciones:

El ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- Si el balón no entra en la meta no se repetirá el tiro.

El Portero infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que proceda la jugada.
- Si el balón entra en la meta se concederá gol.
- Si el balón no entra en la meta se repetirá el tiro.

En la misma situación si las faltas son cometidas por jugadores de uno u otro bando se aplicará el mismo criterio.

Si el jugador que lanza el penal toca por segunda vez el balón será castigado con un tiro libre contra su equipo.

Si el balón es tocado por un cuerpo extraño en el momento que se mueve hacia adelante, se repetirá el tiro.

Si el balón rebota en el terreno de juego, en el portero, en los postes o en el travesaño y luego



REGLAMENTO DE FUTBOL 7

Eskola Kirola
Deporte Escolar



es tocado por un cuerpo extraño, el juego se reanudará con un bote neutral.

REGLA XV - EL SAQUE DE BANDA

El saque de banda es una forma de reanudar el juego. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Se concederá un saque de banda:

- Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire.
- Desde el punto por donde franqueó la línea de banda.
- A los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

PROCEDIMIENTO: En el momento de lanzar el balón el ejecutor deberá:

- Estar de frente al terreno de juego.
- Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o al exterior de la misma
- Servirse de ambas manos
- Lanzar el balón de detrás y por encima de la cabeza.

El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que este no haya tocado a otro jugador.

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.

SANCIONES: Si el balón está en juego y el ejecutor del saque por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos se concederá un tiro penal, si la falta se cometió dentro de su área de 13 metros, salvo que esta acción la cometa el portero, en cuyo caso será castigado con un tiro libre desde la línea de 13 metros sin barrera.

Si un adversario distrae o estorba en forma incorrecta al ejecutor del saque, será expulsado por dos minutos por conducta antideportiva.

Para cualquier otra contravención a la Regla, el saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario.

REGLA XVI- SAQUE DE META

El saque de meta es una forma de reanudar el juego. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.

Se concederá saque de meta cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla X.

PROCEDIMIENTO:

- El balón será lanzado desde cualquier punto de la línea de saque, paralela a la de portería, por un jugador del equipo defensor.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área de 13 metros hasta que el balón esté en juego.
- El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.



REGLAMENTO DE FUTBOL 7

Eskola Kirola
Deporte Escolar



- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado fuera del área de 13 metros.

SANCIONES: Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de 13 metros se repetirá el saque.

Si el jugador que ha hecho el saque de meta juega el balón por segunda vez más allá del área antes de que haya tocado otro jugador, se concederá un tiro libre al equipo contrario, desde el sitio donde se cometió la falta.

Para cualquier otra contravención a la Regla, se repetirá el saque.

REGLA XVII - SAQUE DE ESQUINA

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla X.

PROCEDIMIENTO: El balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano.

- No se deberá quitar el poste del banderín.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 6 metros del balón hasta que esté en juego.
- El balón será lanzado por un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.

SANCIONES: Si el jugador que lanza el saque, jugara por segunda vez el balón antes de que hubiera sido tocado por otro jugador, el árbitro concederá un tiro libre a favor del equipo contrario a éste desde el lugar donde se cometió la infracción.

Para cualquier otra contravención a la Regla, se repetirá el saque.