

***NORMATIVA ESPECÍFICA***

***JUEGOS ESCOLARES***

***FÚTBOL 7***

***2022/23***



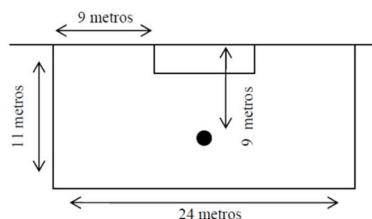
*Ayuntamiento del Real Sitio y Villa*  
**Aranjuez**  
*Delegación de Deportes*

## REGLAMENTACIÓN DE FÚTBOL 7 CATEGORÍAS ALEVÍN, INFANTIL Y CADETE

### REGLA I. TERRENO DE JUEGO

Se admiten unas medidas máximas y mínimas:

	largo	ancho
máximo	50	50
mínimo	40	40



**Área:** existirá una sola de 24 x 11 metros según indica al gráfico 24 metros.

**Porterías:** Se recomienda que sean de seis metros de largo y tengan dos metros de altura.

### REGLA II. EL BALÓN.

El balón reglamentario para ambas categorías será el oficial de fútbol para la categoría juvenil. Nº 4. Con una circunferencia entre sesenta y cuatro y sesenta y cinco (64-65) centímetros y un peso entre trescientos ochenta y cinco y cuatrocientos veintitrés (385-423) gramos

### REGLA III. - NÚMERO DE JUGADORES.

El número máximo de jugadores que se podrán inscribir en acta será el número máximo de fichas que tenga cada equipo siempre y cuando haya sido comunicado con antelación a la organización. Se fija un mínimo de seis (6) jugadores incluido el portero, para que dé comienzo un encuentro. Cada uno de los jugadores inscritos en el acta del partido, OBLIGATORIAMENTE deberá jugar, por lo menos, un período completo.

No se concederán sustituciones en ninguno de los tres primeros períodos, excepto para sustituir a un jugador/a lesionado/a o descalificado/a. En el cuarto periodo sí se podrán realizar estas sustituciones que serán volantes, sin necesidad de que el juego este detenido, excepto en el caso del portero.

Cuando un equipo, por las circunstancias que sean, se quedase con cinco (5) jugadores en el terreno de juego, incluido el portero, el árbitro dará por finalizado el partido.

### REGLA IV. EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.

El equipamiento de los jugadores obligatorio es: camiseta, pantalón y medias. Se recomienda el uso de espinilleras para todos los jugadores.

Un jugador no podrá portar ningún objeto que sea peligroso para él o para los otros jugadores.

### REGLA V. EL ÁRBITRO.

Dado el carácter formativo de esta modalidad, la función principal del árbitro es fomentar el espíritu del juego, colaborando en la formación de futbolistas, llegando incluso, en la medida que el desarrollo del juego lo permita, a explicar sus decisiones a los jugadores.



## REGLA VI. DURACIÓN DEL PARTIDO:

El partido tendrá 4 periodos de 10 minutos cada uno, con un intervalo de 5 minutos entre el segundo y tercer período y de 1 minuto entre el primero y segundo y entre el tercer y cuarto periodo. Cada equipo podrá disfrutar 2 tiempos muertos durante el partido: un tiempo muerto de 1 minuto a utilizar en el 1º o 2º periodo y un tiempo muerto de un minuto a utilizar en el 3º y 4º. En los últimos cinco minutos del partido no se podrá pedir tiempo muerto.

## REGLA VII. SAQUE DE CENTRO:

Al inicio del partido, después de haber marcado un gol, o al inicio de la segunda parte, el juego comenzará con un saque a balón parado, en el centro del campo, con un puntapié dado al balón con dirección al campo contrario. Todos los jugadores deberán estar en su terreno de juego, y los contrarios del equipo que efectúa el saque deberán estar como mínimo a una distancia de seis metros del balón.

Será considerado gol válido, el conseguido de saque directo de centro.

## REGLA VIII. FUERA DE JUEGO.

Supresión del fuera de juego en los juegos escolares municipales.

## REGLA IX. FALTAS E INCORRECCIONES.

Si un jugador del equipo defensor, comete fuera de su área de penalti, una de las faltas que más abajo se detallan, será castigado con un tiro libre directo, concedido al equipo contrario en el sitio donde se cometió la falta.

### Expulsiones.

El árbitro expulsará por uno (1) o dos (2) minutos al jugador que infrinja persistente-mente las reglas del juego, si desaprueba con gestos o palabras cualquier decisión del árbitro, si actúa de forma antideportiva, si hace exclamaciones ofensivas y si actúa violentamente contra el espíritu del juego cortando un ataque contrario que le desborda.

Durante este periodo de tiempo no podrá ser sustituido.

Un jugador será expulsado definitivamente y puede ser sustituido por otro, si actúa de forma violenta o brutal o si reincide en los motivos por los que había sido expulsado temporalmente.

**Tiros libres directos.** Se concederá al equipo adversario si un jugador comete una de las faltas siguientes:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
- Saltar sobre un adversario
- Cargar sobre un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario o escupirlo.
- Empujar a un adversario.
- Realizar una entrada contra un adversario.

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres infracciones:

- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo

**Penalti.** Si un jugador del equipo defensor comete intencionalmente dentro del área penalti una de las faltas anteriormente indicadas, será castigado con un penalti.

**Tiro libre indirecto.** Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones dentro de su propia área:

- Tarda más de seis 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 jugador lo haya tocado.
- Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie. No se considerará falta cuando la cesión al portero sea hecha con muslo, rodilla, cabeza, pecho. Una cesión al portero siendo golpeado el balón con el pie por este, también podrá sobrepasar la línea de centro de campo sin cometer falta.
- Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador comete una de las cuatro faltas siguientes:

- Jugar de una forma estimada peligrosa por el árbitro, por ejemplo, intentar dar una patada al balón cuando lo tiene el portero.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Impida que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- Cometa cualquier otra infracción que no haya sido mencionada anteriormente en la regla XII.

## REGLA X. TIROS LIBRES.

Todos los jugadores del equipo contrario al que efectúa el saque de un tiro libre deberán estar a una distancia mínima de seis metros del balón. En el lanzamiento de un tiro libre desde la propia área de penalti, todos los jugadores contrarios deberán estar fuera del área. Con el lanzamiento de tiros libres directos se podrán conseguir gol contra el equipo que cometió la falta.

## REGLA XI. EL TIRO PENAL:

El penalti se lanzará desde el punto penal, el jugador que efectúa el lanzamiento deberá golpear el balón hacia delante y no podrá volver a jugarlo hasta que haya sido tocado por otro jugador. El portero deberá permanecer entre los postes del marco, sobre la línea de meta, aunque podrá desplazarse sobre ella.

## REGLA XII. EL SAQUE DE BANDA.

Se realizará con las manos. El balón se lanzará desde detrás de la cabeza y con ambas manos.

### **REGLA XIII. SAQUE DE META:**

El saque de meta o de portería lo realizara el portero o un jugador, poniendo el balón en juego desde cualquier parte del interior del área de meta.

Si el balón traspasa la mitad del terreno de juego sin haber sido jugado por cualquier jugador o sin haber tocado el suelo de su propia mitad del terreno de juego del portero lanzador el árbitro señalará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, desde el punto de la línea del centro del campo más próximo al lugar por el que atravesó el balón, independientemente de dónde botara este.

En el saque de portería el portero, cuando tenga el balón bloqueado con las manos, sólo podrá pasar del centro del campo cuando el golpeo se produzca estando el balón y el portero fuera del área.

Una falta sacada desde el interior del área por un jugador o por el propio portero, podrá sobrepasar la línea de centro de campo sin cometer falta.

### **REGLA XIV. SAQUE DE ESQUINA:**

Se lanzará con el pie desde la esquina más próxima a por donde salió el balón, siempre y cuando el último jugador en tocar el balón fuera un jugador defensor. Todos los adversarios se deberán colocar a una distancia de 6 metros y se podrá conseguir gol directamente desde el saque de esquina.

### **REGLA XV. ENTRENADORES Y DELEGADOS**

Todos los entrenadores y delegados deberán tener ficha identificativa y en los banquillos sólo podrán permanecer éstos, siendo un máximo de 1 delegado y 2 entrenadores. La figura del entrenador o delegado debe colaborar para que no haya nadie cerca de los banquillos que no sean jugadores, entrenadores o delegados.

### **REGLA XVI. CAMBIO DE EQUIPACIÓN O UTILIZACIÓN DE PETOS**

En caso de coincidencia en los colores de las camisetas de los equipos, el que está obligado a cambiar su camiseta o a utilizar petos será el equipo que actúe como local.