# Reglas De Juego

# 2020-2021

## LIGA MEXICANA DE FUTBOL 7

Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

# ÍNDICE

**Modificaciones en las Reglas** ..... 2 **EL REGLAMENTO DE FUTBOL 7** ..... 3 **REGLA 1.- El terreno de juego.** ..... 3 **REGLA 2.- El balón**..... 4 **REGLA 3.- Los jugadores, sustitutos y cuerpo técnico.**..... 4 **REGLA 4.- El equipamiento de los jugadores**..... 6 **REGLA 5.- Los árbitros** .....7 **REGLA 6.- El árbitro auxiliar o crono metrista**.....8 **REGLA 7.- La duración del partido**..... 8 **REGLA 8.- El inicio y reanudación de juego**..... 8 **REGLA 9.- Balón en juego o fuera de juego** ..... 9 **REGLA 10.- El gol marcado y ganador del partido**..... 10 **REGLA 11.- Los tiros libres y Shoot out.**..... 10 **REGLA 12.- Faltas y sanciones**..... 13 **REGLA 13: Tiro penal** ..... 16 **REGLA 14 Reanudaciones de saque de banda, meta y esquina**..... 18 **Anexos Técnicos**..... 22 **2.- Glosario:**..... 22 **3.- Procedimiento y técnica arbitral:** ..... 27

## Modificaciones en las Reglas

Se podrán modificar las presentes reglas de juego en las sesiones de trabajo de LMF7 y los cambios tendrán que ser autorizados por el consejo directivo y delegados estatales que conforman la Liga Mexicana de Fútbol 7.

Los cambios se tendrán que dar a conocer a todas las ligas afiliadas.

Se permiten las siguientes modificaciones:

- Dimensiones del terreno de juego.
- Tamaño, peso y material del balón.
- Medidas de la portería.
- Tiempos de juego y descanso.

Las presentes reglas de juego fueron aprobadas por el comité directivo de Liga Mexicana de Fútbol 7 y serán aplicadas en todas las ligas afiliadas a nivel nacional y así promovemos el fair play en todos los torneos avalados por la LMF7.

1. Señalamientos arbitrales
2. Glosario
3. Procedimiento y técnica arbitral

 Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

# EL REGLAMENTO DE FUTBOL 7

## REGLA 1.- El terreno de juego.

### Dimensiones:

La cancha de juego oficial es de 50.00 mts. De largo por 30 mts. de ancho. Se podrán utilizar canchas de 45 mts mínimo y 55 mts. máximo. (de largo) y 30 mts. mínimo y 45 mts. máximo (de ancho).

**Superficie de Juego:** Será de pasto natural o sintético; en caso de ser sintético, deberá cumplir con las especificaciones establecidas y acordadas por la Liga Mexicana de Futbol 7.

**Marcación del terreno de juego:**

El terreno de juego se marcará con líneas visibles en color contraste con el pasto; dichas líneas pertenecerán a las zonas que delimiten y serán de 10 centímetros de anchura máxima.

**Línea Media:**
Una línea media dividirá el terreno de juego en dos mitades iguales.

**Punto central:**
Un punto central de 20 centímetros de diámetro marcará el centro del terreno de juego.

**Línea o punto de Shoot Out:**
Se trazará un punto de 20 centímetros de diámetro o una línea de 2 metros de largo a la mitad de la distancia entre el punto penal y el punto central (media cancha), en cada mitad del terreno de juego.

**Línea de Gol:**
Es la línea que se encuentra entre los postes y el travesaño de la portería y paralela a la línea de media cancha del terreno de juego.

**Área de esquina:**
Con un radio de 0.6 metros., medido desde cada banderola de esquina, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno.

**Área penal:**

Se trazarán 2 líneas perpendiculares a la línea de meta a 7 metros de distancia de cada poste de las porterías, las cuales se extenderán por el interior del terreno en una longitud de 8 metros y se unirán en sus extremos por otra paralela a la línea


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

de meta. El punto penal se marcará a una distancia de 8 metros del centro de la línea de gol.

**Las porterías:**
Cada portería está conformada por dos postes verticales, con una separación de 5 metros, (medida interior) y unidos en sus extremos por un travesaño horizontal a 2.20 metros del alto. (Medida desde la parte inferior del travesaño al suelo). La anchura del grueso de los postes y del travesaño 10 centímetros de ancho. La red estará enganchada a los postes, al travesaño y al suelo por detrás de la meta, la profundidad de las redes será de 1.50 metros.

**Bancas:**
Las bancas de los equipos deberán estar separadas, y protegidas de los espectadores.

**El Cronometro y Tablero de Anotación:**
El cronometro señala de forma regresiva el tiempo de cada periodo. El cronometro debe ser claramente visible para ambas bancas, cajas de castigo y árbitros, siempre y cuando no interfiera u obstruya el terreno de juego. En caso de que el tiempo que queda esté en duda, la autoridad del árbitro prevalecerá en relación con el tiempo indicado por el cronómetro.

## REGLA 2.- El balón

**Características y medidas:**

- Será esférico.
- Será de cuero poliuretano u otro material adecuado.
- Será con características que indique el reglamento de competencia de Liga mexicana de Fútbol 7, siendo una medida del numero #4

**Sustitución de balón defectuoso:**
Si el balón explota o se daña estando en juego, se interrumpirá el juego y se reanudará con un balón a tierra, en el lugar donde se dañó el anterior. Si el balón explota o se daña no estando en juego, se reanudará conforme a las reglas vigentes.
El balón no podrá ser cambiado sin la autorización del árbitro.

## REGLA 3.- Los jugadores, sustitutos y cuerpo técnico.

**Número de jugadores:**

- Un partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por no menos de 7 jugadores de los cuales uno es el guardameta, (En el Reglamento de Competencia se especificará cualquier modificación).
- Ningún jugador, sustituto o cuerpo técnico podrán participar sin su registro de afiliación a la Liga Mexicana de Futbol 7.
- Si un equipo por situaciones de sanciones disciplinarias se queda con menos de 5 jugadores el partido se dará por finalizado.

**Personal de la banca:**


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

- Todo el personal que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro, incluyendo sustitutos sean o no llamados a participar en el encuentro.
- Ninguna persona no registrada en la hoja de alineación podrá permanecer en la banca durante el encuentro. • El personal autorizado para permanecer en la banca son director técnico o auxiliar y sustitutos. Además algún personal médico previamente registrado.

**Capitán del equipo:**

- Un capitán deberá de ser elegido por cada equipo de entre los jugadores quien llevará brazalete en el brazo identificándolo como tal. (Obligatorio)
- El capitán tendrá el privilegio de dirigirse al árbitro en forma respetuosa en cuanto a cuestiones administrativas o aclaraciones de estas (el capitán no es el protestador oficial del equipo).
- Cada equipo deberá nombrar a un sub. capitán en caso de ausencia del titular.

**Sustituciones durante el juego:**

- Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles, aun estando el balón en juego. • Un jugador que haya sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador. • Un jugador que sale de la superficie de juego deberá encontrarse fuera del terreno de juego que le corresponde a su respectiva banca.
- Tanto el jugador que ingresa como el que abandona el terreno de juego deberá hacerlo lo más cercano posible a la media cancha del lado de su banca.
- La sustitución se completa cuando el jugador sustituto entra en la superficie de juego momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien remplaza se convierte en sustituido.
- En el entendido que tanto el jugador que ingresa o que abandona el terreno de juego, no podrán tocar el balón hasta que la sustitución se haya concretado.

**Sustitución del Guardameta:**

- El guardameta podrá ser sustituido por cualquier compañero, siempre y cuando el balón no esté en juego y tenga la posesión del balón.

**Sustituciones incorrectas:**

• Tener demasiados jugadores en el terreno juego. • Cualquier jugador que ingrese al terreno de juego sin estar previamente registrado por los árbitros.

**Sanción:**

• Si un equipo comete una sustitución incorrecta, además de la sanción disciplinaria, se le sancionará con un tiro libre indirecto en contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la suspensión.

**Mínimo de Jugadores en la Cancha:**

Cuando en el desarrollo del partido, un equipo, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedará con 4


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido.

## REGLA 4.- El equipamiento de los jugadores

**Equipamiento obligatorio:**

• Camiseta con mangas, numero visible en la parte posterior. •

Short deportivo.

• Calcetas que cubran totalmente hasta el inicio de la rodilla.

• Espinilleras.

• Tenis o multi-tacos.

Un jugador que pierde el zapato durante el juego podrá continuar con la acción de juego no permitiéndole así participar en una segunda acción.

**Espinilleras:**

• Deberán ser cubiertas por las calcetas.
• Deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar).
• Deberán ser de un grado razonable de protección.

**Guardameta:**

• Vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, del guardameta contrario y los árbitros.
• Guantes y protectores de la cabeza (no obligatorio). • Espinilleras (obligatorias).
• En cualquier sustitución del guardameta, ya sea por lesión o no, el sustituto puede ingresar sin número en la playera.

**Equipo Peligroso:**

Un jugador no debe llevar equipamiento que ponga en riesgo su integridad física ni la del adversario.

Se prohíben todo tipo de accesorios de joyería o bisutería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o

goma, etc.). Los jugadores tendrán la obligación de quitárselos.

Así mismo, no se permite cubrirlos con cinta adhesiva. Se deberá inspeccionar a los jugadores antes del inicio del partido y a los sustitutos antes de que entren en el terreno de juego. Si un jugador lleva una prenda u objeto prohibido o peligroso, el árbitro deberá ordenar al jugador:

• Que se quite el objeto en cuestión.

• Que salga del terreno de juego en la próxima detención del juego si no puede o no quiere acatar la orden.

Deberá amonestarse a todo jugador que rehúse acatar esta regla o que vuelva a ponerse el objeto otra vez.


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

# REGLA 5.- Los árbitros

El juego será dirigido por un sistema de 2 árbitros estos estarán dentro del terreno de juego y se les llamará árbitros, uno de estos será el principal y será quien tome las decisiones definitivas en caso de controversias, además será el responsable del informe arbitral. Los árbitros tendrán toda la autoridad que les otorga este reglamento. Su competencia y en el ejercicio de sus poderes, empezarán al ingresar a las instalaciones, antes, durante y después del juego.

**Facultades de los Árbitros:**

Su facultad se extenderá a sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego y cuando el balón este fuera de juego, sus decisiones de hecho en relación con el juego deberán ser definitivas en tanto se refiera al resultado de juego.

**Deberes:**

• Hará cumplir las reglas y el Reglamento de Juego. • Controlarán el partido en cooperación con el árbitro auxiliar o crono metrista.
• Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la regla dos.
• Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la regla 4.
• Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego si juzga que un jugador está levemente lesionado.
• Interrumpirá el partido si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión y este permanecerá dentro del terreno de juego a menos que se le haya aplicado una sanción disciplinaria, en tal caso dicho jugador deberá de abandonar el terreno de juego, a excepción de tiro penal.
• Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego, si un jugador tiene la ropa manchada de sangre no podrá continuar en el juego hasta que ponga en orden su vestimenta.
• Señalará el reinicio del juego después de toda interrupción, con el silbato o con la voz.

• Realizará un reporte del partido que incluya la información de cualquier sanción disciplinaria tomada contra los jugadores y/o técnicos del equipo, y cualquier otro incidente que ocurrió antes, durante, o después del partido, siempre y cuando le conste al árbitro o a los otros oficiales de juego.
• Los árbitros mostrarán una tarjeta amarilla o una tarjera roja a los oficiales que muestren una conducta inadecuada. Si el infractor no puede ser identificado, el entrenador de mayor rango presente en el área técnica recibirá la tarjeta amarilla o roja.

**Poderes:** Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas de juego, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores o por algún otro motivo. Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta que es incorrecta o si lo juzgan necesario, siempre que no hayan reanudado el juego.


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

**Uniforme de los árbitros:**

El uniforme de los árbitros consta de playera que los distinga de los jugadores de ambos equipos y de los porteros, short negro, medias negras que pueden llevar vivos contrastantes a la playera y zapatos tenis de color negro.

## REGLA 6.- El árbitro auxiliar o crono metrista

**Funciones:**

• En conjunto con los árbitros, realizará la revisión de los jugadores previo al partido, y llevará a cabo el llenado del acta de juego.
• Realizará la función de cronometrar el tiempo y cuidar que el tiempo se juego sea el reglamentario de acuerdo con la categoría.
• Tendrá la facultad de detener el tiempo de juego cuando haya un lesionado grave, de acuerdo con las instrucciones de los árbitros.
• Verificar el correcto procedimiento de sustituciones en todo el encuentro.
• Informar si existe alguna violación en los procedimientos de sustituciones.
• Informar a los árbitros de los incidentes, incorrecciones o acciones en las bancas, área técnica y porras, que tengan consecuencia en el control del partido.
• Llenado del acta de juego en conjunto con los árbitros. • Llevará el tiempo de los jugadores castigados por expulsión.

## REGLA 7.- La duración del partido

**Periodos del partido:**
La duración de cada periodo será de acuerdo con cada categoría y rama con las siguientes características:

• El partido tendrá dos periodos de 25 minutos cada uno (sujeto a cada categoría y rama), entre ellos un descanso no mayor a 10 minutos, como se especifica en el Reglamento de Competencia.

**Tiempos adicionales:**

• En caso de que se tenga que ejecutar un tiro penal o shoot out, se prolongará el periodo hasta que la jugada termine quedando esto a discreción del árbitro.

## REGLA 8.- El inicio y reanudación de juego

**Saque de inicio de juego:**

La elección de la mitad del terreno de juego que defenderá y del saque de comienzo se sortearán mediante el lanzamiento una moneda; el equipo ganador tendrá el derecho a escoger en qué lado empezará a jugar o ejecutar el saque inicial.

**Forma de iniciar o reanudar el juego:**

• Al comienzo del partido.
• Tras haber marcado un gol.
• Al comienzo de cada periodo (alternando el saque).


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

• Se puede anotar un gol directamente de un saque de inicio. • En toda reanudación de juego el jugador tendrá 5 segundos para ejecutarlo, de no hacerlo el pasará al equipo adversario, con excepción del saque de esquina en donde se reanudará con saque de guardameta.

• En el tiro penal no se contarán los 5 segundos, pero el ejecutor deberá ser amonestado por retardar la reanudación de juego.

**Procedimiento:**

• Antes del saque de inicio todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
• Los jugadores que defienden estarán afuera del círculo central.
• El balón se hallará inmóvil en el punto central. • El árbitro dará la señal de inicio con el silbato. • El jugador del equipo que ejecuta el saque de inicio tiene cinco segundos para jugar el balón en cualquier dirección.
• El balón entrará en juego en el momento que sea pateado y este haga un movimiento visible.
• El ejecutante del saque no podrá tocar el balón una segunda vez hasta que el balón no se haya jugado por otro jugador.
• Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de inicio.

**Sanción del saque de inicio:**

Por violación a esta regla se repetirá el saque, si reincide en la infracción tendrá sanción disciplinaria.

**Procedimiento del balón a tierra:**

• El balón se dejará caer a un solo jugador, el resto de ellos deberán colocarse a una distancia mínima de 4 metros, es decir el balón no se devolverá a los adversarios.
• Si el juego se detiene con el balón dentro del área penal, o el ultimo toque se produce dentro de esta, se concederá un balón a tierra para el guardameta del equipo defensor.
• En cualquier otro caso, se concederá un balón a tierra a un jugador del equipo que haya tocado el balón por última vez, en el lugar donde haya tenido el ultimo contactó con

el balón.
• No podrá lograrse un gol directamente de un balón a tierra a menos que alguien lo toque por segunda vez.

## REGLA 9.- Balón en juego o fuera de juego

**Balón en juego:**

• El balón estará en juego en todo momento a menos que abandone el terreno de juego o el árbitro detenga el juego por cualquier causa o circunstancia.
• El balón deberá moverse visiblemente en toda reanudación para estar en juego.

**Balón fuera de juego:**

El balón está fuera de juego cuando el árbitro lo decida ya sea por un gol, lesiones o en cualquiera de los siguientes casos:


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

• El balón estará fuera de juego cuando éste haya traspasado completamente la línea de meta y de banda ya sea por aire o por tierra.
• Cuando el juego ha sido detenido por alguno de los árbitros debido a una infracción a las reglas de juego.

**Cuando el balón toca al arbitro:**

• Si el balón toca a los árbitros e ingresa a la portería, el equipo defensor reanudará el encuentro con un balón a tierra.

## REGLA 10.- El gol marcado y ganador del partido

**Gol marcado:**
Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo que marcó el gol no haya cometido previamente una falta o infracción de las Reglas de Juego. Si un árbitro señala un gol antes de que el balón haya atravesado completamente la línea de meta, el juego se reanudará con un balón a tierra.

**Un gol será acreditado directamente cuando:**

• De saque de inicio o reinicio; saque de esquina y tiro libre directo.

**Un gol no se concederá:**

• Cuando el balón haya hecho contacto con algún objeto extraño o el árbitro.
• Cuando el balón no haya traspasado la línea de gol y el árbitro silbe el final del periodo o juego.
• En el caso de cobro de falta sancionada en el área penal propia, cuando el portero al reanudarla ingrese el balón a su propia portería (se reanudará el juego con un tiro de esquina).
• Cuando exista un saque de guardameta sin que ningún

jugador ni el portero contrario toque el balón (se reanudará el juego con saque de guardameta del equipo contrario).

**Equipo ganador:**

El equipo que haya marcado el mayor número de goles será el ganador, si ambos equipos marcan el mismo número de goles o ninguno, el partido terminará en empate. Si el reglamento de la competencia exige que haya un equipo ganador después de un partido empatado o una eliminatoria que finaliza en empate, se permitirán únicamente los procedimientos señalados en el reglamento de competencia.

# REGLA 11.- Los tiros libres y Shoot out.

**Tiros libres:**

Los tiros libres se clasifican en 2 categorías; tiro libre directo y tiro libre indirecto.


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

- El ***tiro libre directo*** (del cual se puede ganar un tanto en contra del equipo que cometió la falta)
- El tiro libre indirecto (del que no puede lograrse válidamente un tanto sino cuando el balón antes de traspasar la meta haya sido jugado o tocado por un jugador distinto de aquel que efectuó el tiro).

El procedimiento de cobro es el siguiente:

- El balón debe estar detenido en el momento de ejecutar el tiro libre y el jugador que lo efectúe, no podrá volver a jugar el balón hasta que haya sido tocado o jugado por otro jugador.
- Cuando se conceden tiros libres a favor del equipo defensor en su propia área penal se reanudará con saque de guardameta y el balón estará en juego en el momento que este se desprende de las manos del arquero y toca el terreno de juego.
- Ningún jugador del equipo ejecutor de un tiro libre podrá colocarse a menos de 1 metro de la barrera.

**<u>Shoot out por acumulación de faltas:</u>**

Se concederá un tiro de Shoot out al equipo que cometa 6 faltas de las enlistadas en la regla 12 para tiro libre directo o penal. A partir de la sexta falta en adelante, por cada falta se concederá un Shoot out hasta finalizar el primer periodo. Al iniciar el segundo periodo la cuenta de las faltas iniciará de cero. Cuando la sexta falta sea un tiro penal, está no será acumulada para shoot out ya que no se debe castigar dos veces a un infractor por la misma causa.

Procedimiento:

**El balón:**

- Se colocará en el punto de shoot out más cercano a la meta del equipo infractor.
- A la señal del árbitro, el balón estará disponible para cualquier jugador, pero el balón solo estará en juego hasta que cualquier jugador lo pateé y este haga un movimiento

visible.

• Ningún equipo podrá realizar sustituciones durante los primeros 3 segundos de la jugada.

**El ejecutor del shoot out:**

• Deberá estar plenamente identificado.
• Deberá poner atención ya que el juego iniciará a la señal del árbitro.

**El guardameta defensor:**

• Deberá permanecer con un pie sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta la señal del árbitro.

**Los jugadores, excepto el ejecutor del shoot out, estarán ubicados:**

• Los defensivos dentro del círculo central y atrás de la línea media y se pondrán a mover a la señal del árbitro. • Los ofensivos fuera del círculo central y atrás de la línea media y se podrán mover a la señal del árbitro.


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

**Los árbitros:**

• No darán la señal para ejecutar el shoot out hasta que todos los jugadores estén ubicados conforme a la regla.

**Violación en la ejecución de un tiro shoot out directo o por sexta falta:**

• ***Jugador defensivo:*** si un jugador del equipo defensivo se anticipa a la indicación del árbitro, y el tiro no se convierte en gol se interrumpirá el juego y se sancionará el infractor por conducta antideportiva, la ejecución de tiro se repetirá conforme lo marcan las reglas de juego.

• ***Compañero del atacante:*** si un jugador del equipo atacante se anticipa a la indicación del árbitro, se interrumpirá el juego sin importar el resultado del tiro, se sancionará al infractor por conducta antideportiva y la ejecución de tiro se repetirá conforme lo marcan las reglas de juego.

• ***Jugadores de ambos equipos:*** sin importar el resultado se anula la ejecución y se repetirá el tiro, los jugadores son amonestados por conducta antideportiva.

• ***Falta del Jugador defensivo:*** Si un jugador del equipo defensivo comete una falta de las enumeradas en la regla 12, el árbitro deberá llamar la falta y sancionar al infractor con tarjeta amarilla y repetirá la ejecución del tiro shoot out. (excepto por la cláusula de Ventaja).

• ***Falta de un compañero del Atacante:*** Si un jugador del equipo atacante comete una falta de las enumeradas en la regla 12, el árbitro llamará la falta, sancionará al infractor con tarjeta amarilla y anulará la ejecución del tiro shoot out, otorgando un tiro libre a favor del equipo ofendido en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la interrupción

**Shoot out por definición de juego**

La ejecución de los tiros desde la línea de shoot out es un método para determinar qué equipo será ganador en caso de empate, siempre y cuando el reglamento de competencia así lo exija.

**Procedimiento:**

• El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los tiros de shoot out.

• El árbitro lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer tiro o lo recibe. • Los árbitros anotarán todos los tiros lanzados. • Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará los 3 tiros shoot out.

• Los tiros shoot out deberán ejecutarse alternadamente. • Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus 3 tiros shoot out, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aun completando sus 3 tiros, la ejecución de estos se dará por terminada.

• Si ambos equipos han ejecutado sus 3 tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar alguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro, tras lanzar el mismo número de tiros.

• Un guardameta que sufra una lesión durante la ejecución de los tiros y no pueda seguir jugando como tal, podrá ser



Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

sustituido por un suplente designado, siempre y cuando este en la hoja de alineación.

• Todos los jugadores de un equipo están autorizados para lanzar los tiros de shoot out, incluyendo aquellos que se encuentren en la banca al término del partido; a excepción de los jugadores que hayan sido expulsados.

• Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que un jugador pueda lanzar un segundo tiro penal.

• Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.

• En la ejecución de los tiros de shoot out todos los jugadores deberán permanecer atrás de la línea media (el equipo local lado izquierdo y el equipo visitante lado derecho), dejando libre el círculo central.

• Cuando se escuche el segundo silbatazo el balón deberá estar totalmente dentro de la portería, si esto no sucede el gol no será concedido.

# REGLA 12.- Faltas y sanciones

**Sanciones Técnicas**

**Faltas de tiro libre directo:**

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso excesivo de fuerza.

a. Dar o intentar dar una patada a un adversario. b. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.

c. Saltar sobre un adversario.

d. Cargar contra un adversario.

e. Golpear o intentar golpear a un adversario. f. Empujar a un oponente.
g. Hacer tropezar a un adversario.
h. Se considerará así mismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete alguna de las siguientes cinco infracciones, por el simple hecho de suceder:
i. Sujetar a un adversario.
j. Escupir a un oponente.
k. Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

**Tiro libre indirecto:**

Se concederá así mismo un tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción al equipo adversario si un jugador, en opinión del árbitro:

a. Juega de forma peligrosa.
b. Obstaculiza el avance de un adversario.
c. Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
d. Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para ser sancionado disciplinariamente con tarjeta amarilla o roja.

Una vez sancionado el tiro libre indirecto, el árbitro podría dejar de mantener el brazo en alto si es lo suficientemente claro que no se podrá anotar un gol directamente a la portería.


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

Se concederá un tiro libre indirecto si un guardameta comete una de las siguientes infracciones dentro de su propia área de penal:

a. Controla el balón con las manos durante más de cinco segundos antes de lanzarlo.
b. Toca el balón con las manos después de que: Lo haya lanzado y sin que otro jugador lo haya tocado.

***(En un balón procedente de saque de banda o un pase de un compañero, el portero podrá TOCAR el balón con la mano, pero no sujetarlo)***

**Sanción:**
Se reanudará con un tiro libre indirecto en el punto o línea de shoot out.

**Expulsiones:**

**Sanciones**

**Disciplinarias**

Amonestaciones:
Un jugador será amonestado recibiendo una tarjeta amarilla si comete una de las siguientes 6 infracciones, (si el caso aplica también será para los sustitutos):

a. Ser culpable de conducta antideportiva.
b. Desaprobar con palabras o acciones.
c. Infringir persistencia de las reglas de juego. d.

Retardar la reanudación del juego.

e. No respetar la distancia reglamentaria en una reanudación de juego.

f. Realizar una sustitución violando el procedimiento.

Se deberá expulsar a un jugador, un sustituto o un jugador sustituido que cometa alguna de las siguientes 7 infracciones:

a. Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área de penal).

b. Malograr un gol o una oportunidad manifiesta de gol de un adversario que sigue una trayectoria dirigida en su conjunto hacia la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre (excepto las situaciones que se describen más abajo).

c. Juego brusco grave.

d. Escupir o morder a alguien.

e. Ser culpable de conducta violenta.

f. Emplear lenguaje y/o gestos ofensivos, insultante o humillante.

g. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un jugador, sustituto, o un jugador sustituido que ha sido expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y del área técnica.

- En el caso que un jugador cometa dos infracciones sucesivamente se le deberá amonestar dos veces, incluso que una de ellas sea de expulsión.

**Castigos de expulsiones:**


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

El jugador que sustituye al expulsado tendrá que pasar a la zona de castigos y permanecer 2 minutos efectivos, quedando su equipo durante este tiempo con un jugador menos, (a excepción de la causal 7).

**Impedir un gol o una ocasión manifiesta de gol:** Cuando un jugador impida un gol o malogre una oportunidad manifiesta de gol del equipo adversario mediante una mano deliberada, será expulsado independientemente de donde se produzca la infracción.

Cuando un jugador cometa una infracción contra un adversario dentro de su propia área de penalti, que malogre una oportunidad manifiesta de gol de un adversario y el árbitro conceda un penalti, el infractor será amonestado si la infracción constituía una tentativa de jugar el balón; en todas las demás circunstancias (p. Ej. agarrar, arrastrar, empujar, imposibilidad de jugar el balón, etc.), el jugador infractor deberá ser expulsado.

Un jugador, jugador expulsado, sustituto o sustituido que entre en el terreno de juego sin el debido permiso del árbitro e interfiera en el juego o en un adversario e impida un gol del equipo adversario o malogre una oportunidad manifiesta de gol habrá cometido una infracción merecedora de expulsión.

Se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería.
- Dirección del juego.
- Probabilidad de mantener o controlar el balón.
- Posición y número de defensores.

**Mano:**

Los jugadores serán penalizados cuando el balón entre en

contacto con su mano o brazo si:

a. La mano o el brazo están situados por encima de los hombros (salvo que se esté jugando voluntariamente el balón), ya que el jugador en cuestión estará asumiendo un riesgo al poner la mano o el brazo en una posición antinatural.
b. La separación de la mano o el brazo con respecto al cuerpo fuerza, de manera antinatural, provocando que el cuerpo del jugador ocupe más espacio, creando de manera injusta una superficie mayor.
c. Si se marca un gol con la mano o el brazo sin importar que haya sido de manera accidental.
d. El jugador recupera o gana el control del balón con la mano o el brazo sin importar que sea de manera accidental y en consecuencia marca un gol o genera una ocasión de gol.
e. El balón llega rebotado del propio cuerpo del jugador o del cuerpo de otro jugador cercano (de su equipo o adversario), puesto que es imposible evitar el contacto con el balón.
f. Cuando un jugador se cae con la mano o el brazo situado entre el cuerpo y el punto de apoyo del suelo. g. Patear un objeto hacia un adversario está considerado como si lo lanzara deliberadamente contra un adversario.

**Sanción a oficiales:**


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

a. Los árbitros mostraran una tarjeta amarilla o roja a los oficiales que adopten una conducta inadecuada o que infrinjan alguna causal de las mencionadas en la regla 12.

## REGLA 13: Tiro penal

**Se concederá un tiro penal cuando:**
Un jugador comete una de las 10 infracciones mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posesión del balón y siempre que esté en juego el balón.

**Procedimiento:**

• Se colocará el balón en el punto de tiro penal. • El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento directo hacia la portería. • El ejecutor del tiro penal deberá ser debidamente identificado.

• El ejecutor del tiro penal deberá patear el balón hacia delante.
• El ejecutor del tiro penal no podrá volver a tocar el balón hasta que sea tocado por otro jugador.
• El balón estará en juego en el momento que es jugado con el pie y se pone en movimiento.
• El guardameta deberá permanecer con un píe 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.
• Los Jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados.
- En el terreno de juego.
- Fuera del área penal.
- A 7 metros del punto penal.

Cuando se efectúa un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado, con el objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro penal, se concederá un gol, si antes de pasar entre los postes y el travesaño:

- El balón toca uno o ambos postes, el travesaño, el guardameta o pega en el poste o travesaño y posteriormente en el arquero y se introduce en la portería.

**Infracciones y sanciones:**

Una vez que el árbitro haya dado la señal para ejecutar un tiro penal, se deberá proceder a ello, si antes de que el balón esté en juego sucede algo de lo siguiente:

El ejecutor del penalti o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego:

- Si el balón entra en la portería, se repetirá el penalti. - Si el balón no entra en la portería, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un saque de guardameta.

Excepto en los siguientes casos, en los cuales se detendrá el juego y se reanudará con un saque de guardameta, independientemente de si se marcó gol o no:

- El tiro penal es ejecutado hacia atrás.


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

- El tiro penal es ejecutado por un compañero de equipo del jugador designado para ejecutarlo; el árbitro amonestará al jugador que ejecutó el tiro penal.
- El ejecutor del tiro penal hace una finta al patear el balón habiendo ya finalizado la carrera (se permiten las fintas durante la carrera); el árbitro amonestará al ejecutor.
- El guardameta o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego.
- Si el balón entra en la portería, se concederá un gol. • Si el balón no entra en la portería, se repetirá el tiro penal. • El guardameta será amonestado si es el culpable de la infracción.

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringieran las reglas de Juego, se repetirá el penalti a menos que un jugador cometiera una infracción más grave (p. Ej. una finta antirreglamentaria). Si tanto el guardameta como el lanzador cometen una infracción al mismo tiempo.

- Si se falla o detiene el lanzamiento, se repetirá y se amonestará a ambos jugadores.
- Si se marca gol, se anulará el gol, se amonestará al lanzador (con tarjeta amarilla) y se reanudará el juego con un saque de guardameta para el equipo defensor desde el punto penal.

Si después de que se haya lanzado el tiro penal.

- El ejecutor del tiro penal vuelve a tocar el balón antes de que haya tocado a otro jugador.
- Se concederá un saque de guardameta (o saque de guardameta en caso de que el ejecutor toque deliberadamente el balón con la mano).

El balón es tocado por un agente externo cuando se mueve hacia delante:

- se repetirá el tiro penal a menos que el balón vaya a entrar en la portería y la interferencia no impida que el guardameta o un defensor juegue el balón, en cuyo caso se concederá gol si entra en la portería (incluso si se produjo un contacto con el balón), a menos que el balón entre en la meta del adversario

- El balón vuelve al terreno de juego rebotado del guardameta, el travesaño o los postes, y después es tocado por un agente externo:
- El árbitro detendrá el juego.
- El juego será reanudado con un balón a tierra en el lugar donde fue tocado por el agente externo.


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

# REGLA 14 Reanudaciones de saque de banda, meta y esquina

**Reanudación:**

• La “reanudación” es la manera de empezar el juego después de una detención del juego que no es el saque de inicio.

• La reanudación se hace ya sea con un balón a tierra, un tiro libre, o un saque de mano hecho por el guardameta, saque de banda y saque de esquina de la forma definida en estas reglas.

• Al señalar el árbitro la reanudación del partido, el jugador tiene (5) cinco segundos para poner en juego el balón. • El jugador no puede tocar el balón una segunda vez hasta que haya sido tocado por otro jugador exceptuando cuando hay balón a tierra.

• El balón no se considera en juego hasta que un jugador haga un movimiento visible y se haya hecho con el pie (a excepción del saque de guardameta).

**Saque de banda**

Procedimiento:
Al ejecutar el saque de banda, el lanzador deberá:

• Estar de pie frente al terreno de juego;
• Pisar la línea de banda con los dos pies —aunque sea parcialmente— o estar situado por fuera de la misma; • Lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza desde el lugar en que el balón haya salido del terreno de juego.

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 2 metros del lugar de la línea de banda donde se vaya a ejecutar el saque.
El balón estará en juego tan pronto como haya entrado en el terreno de juego. Si el balón tocara el suelo antes de entrar en el terreno de juego, se repetirá el saque de banda desde la misma posición. Si no se ejecutase correctamente, sacará de banda el equipo adversario.


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanzara voluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente, temeraria, ni empleando una fuerza

excesiva, el árbitro permitirá que continúe el juego.

El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.

Infracciones y sanciones:

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ha realizado el saque volviera a tocarlo antes de que lo haga otro jugador, se concederá un libre indirecto. En caso de que el ejecutor del saque cometa una infracción por mano:

- se concederá un libre directo o
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

Aquel adversario que distraiga u obstaculice de forma antirreglamentaria al ejecutor del saque de banda (lo que incluye estar situado a menos de 2 m del lugar donde se ejecuta el saque) será amonestado por conducta antideportiva. En caso de que ya se haya ejecutado el saque, se concederá un libre indirecto.
Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, sacará de banda un jugador del equipo adversario.

**Saque de guardameta:**

Se ejecutará cuando el balón haya traspasado la línea de meta entre los puntos de esquina, cuando el balón haya sido tocado por última vez por un jugador atacante, cuando se haya marcado cualquier tipo de sanción técnica cometida por el equipo adversario (atacante) en el área penal.

**Procedimiento:**

• El balón será lanzado con las manos por el guardameta defensor desde cualquier parte de su área penal. • El balón estará en juego en el momento que este se desprende de las manos del arquero y toca el terreno de juego.
• El guardameta no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya sido tocado por otro jugador. • No será válido un gol directo desde el saque de guardameta ni en ningún otro caso precedido de una mano a un que sea no deliberará; en caso de cometer esta infracción, se otorgará la posesión del balón al equipo contrario mediante un saque de guardameta.

**Restricciones de Guardameta:**

- No podrá tocar el balón por segunda vez antes de que lo juegue otro jugador.
- No deberá poseer el balón por más de 5 segundos al ejecutar el saque de guardameta.
- No podrá sujetar el balón con sus manos de un saque de banda directamente de uno de sus compañeros. • No podrá sujetar el balón cuando un compañero le ceda el balón directamente con el pie.
- No podrá sujetar el balón si un compañero se lo sede directamente con cualquier parte de su cuerpo, después de ejecutar un saque de meta.

**Sanción:**


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

Se reanudará con un saque de banda a favor del equipo contrario a la altura del área penal.

**Infracciones y sanciones:**
Cuando el balón esté en juego, el guardameta que ejecutó el

saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un saque de banda.

Si en el momento de ejecutar el saque de meta, quedara algún jugador del equipo adversario en el área penal que no haya tenido tiempo a salir de ella, el árbitro permitirá que el juego prosiga.

Si un adversario se encontrara dentro del área penal en el momento de ejecutar el saque de meta, entrará en ella antes de que el balón esté en juego, o tocara o disputará el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el saque de meta.

Si un jugador entrará en el área penal antes de que el balón esté en juego y
cometiera una infracción contra un adversario o fuera objeto de una infracción por parte de él, deberá repetirse el saque de meta y el infractor podrá ser amonestado o expulsado, según la gravedad de la infracción.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque.

**Saque de esquina:**

Se ejecutará cuando el balón haya traspasado la línea de meta, excluida de la parte comprendida entre los postes del marco, ya
sea por tierra o por aire y que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador defensivo.

**Procedimiento:**

• El balón se coloca en el área de esquina más cercana al sitio por donde salió el balón.
• Los adversarios deberán de estar como mínimo a 7 metros del balón hasta que esté en juego.
• El balón será puesto por un jugador del equipo atacante. • El balón estará en juego desde que sea tocado y haga un movimiento visible.
• El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador. • Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina.

**Infracciones y sanciones:**

• Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que realizó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto, o en caso de que cometa una falta de mano:
• se concederá un libre directo.
• se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área penal, a menos que fuera el guardameta.

Si durante la ejecución correcta de un saque de esquina el ejecutor golpeara el balón voluntariamente contra un adversario con el fin de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente o temeraria, ni empleando fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque.

Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

Anexos Técnicos

## 1.- Señalamientos de los árbitros:

## 2.- Glosario:

### A

Agente externo:

Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, sustituto o miembro del cuerpo técnico.

Amonestación:
Sanción oficial que deriva en un informe a una autoridad disciplinaria; se indica mostrando una tarjeta amarilla; dos amonestaciones en un partido ocasionan la expulsión de un jugador.

### B

Balón a tierra:
Método de reanudar el juego en el que el árbitro deja caer el balón entre jugadores de ambos equipos; el balón entra en juego cuando toca el suelo.

### C

Carga: (sobre un adversario) Pugna física contra un adversario en la que generalmente se utiliza el hombro y la parte superior del brazo, el cual se mantiene cerca del cuerpo.

Conducta antideportiva: Acción o comportamiento contrarios al espíritu del juego limpio y la deportividad, Sancionable con amonestación.

Conducta violenta: Acción en la que no hay una disputa por el balón en la que el jugador se emplea o tiene la intención de



Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

emplearse con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario, o cuando un jugador deliberadamente golpea a alguien en la cabeza o en la cara con fuerza y de forma agresiva.

Criterio: Opinión, juicio o decisión que se adopta sobre una cosa siendo unipersonal

Cuerpo técnico: Conjunto de miembros oficiales del equipo que no juegan y que figuran en la lista oficial del equipo, como el entrenador, el fisioterapeuta o el médico (v. miembro del cuerpo técnico).

### D

Desaprobación: Desacuerdo público (manifestado mediante comunicación verbal y/o física) con la decisión tomada por un miembro del equipo arbitral; sancionable con una amonestación (tarjeta amarilla).

Distancia de juego: Distancia al balón que permite que un jugador lo toque extendiendo el pie o la pierna o bien saltando (en el caso de los guardametas, saltando con los brazos extendidos). Esta distancia dependerá de la envergadura física del jugador.

Distraer: Perturbar, confundir o llamar la atención (por lo general de manera desmesurada).

## E

Engañar: Acción que pretende provocar un error del árbitro en su decisión o sanción disciplinaria con el fin de beneficiarse un jugador o su equipo.

Entrada: Disputa con el pie por el balón (a ras el suelo o por el aire).

Espíritu del juego: Principios o valores fundamentales o esenciales del fútbol.

Evaluación de un jugador lesionado: Breve comprobación de una lesión, normalmente por parte de un profesional médico, para determinar si el jugador necesita atención médica.

Expulsión: Medida disciplinaria en la que se obliga al jugador a salir del terreno de juego durante el resto del partido por haber cometido una infracción merecedora de expulsión (lo cual se indica mediante una tarjeta roja); si el partido ha comenzado, no se le podrá sustituir.

Exclusión temporal: Una retirada temporal del partido de un jugador que haya cometido ciertas infracciones sancionables con una amonestación o cualquiera de ellas (según las reglas de la competición).

## F

Falta: Acción que rompe, infringe o viola las Reglas de Juego; a veces, hace referencia particularmente a acciones antirreglamentarias cometidas en contra de una persona, especialmente un adversario.

Finta: Acción destinada a confundir a un adversario. Las reglas de juego definen las fintas permitidas y las antirreglamentarias.


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

Fuerza excesiva: Acción en la que un jugador se excede en la fuerza empleada, pone en peligro la integridad física del adversario, y deberá ser expulsado.

## H

Hoja de alineación: Documento oficial del equipo que incluye los nombres, por lo general, de jugadores, sustitutos y

miembros del cuerpo técnico.

## I

Imprudente: Acción en la que un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario. No será necesaria una sanción disciplinaria.

Intencionado: Acto deliberado, no accidental.

Interceptar: Impedir que el balón llegue al destino pretendido.

## J

Juego brusco grave: Entrada o disputa del balón que pone en peligro la integridad física de un adversario o que emplea una fuerza excesiva o brutalidad; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

Jugada: Acción de un jugador que entra en contacto con el balón.

## L

Lenguaje ofensivo, insultante o humillante: Expresiones verbales de carácter denigrante, hiriente o irrespetuoso; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

## M

Miembro del cuerpo técnico: Toda persona que figura en la lista oficial del equipo y que no es un jugador, como el entrenador, el fisioterapeuta o el médico (v. Cuerpo técnico).

## O

Obstaculizar: Dificultar, bloquear o impedir la acción o el movimiento de un adversario.

## P

Patear: Acción que se produce cuando un jugador entra en contacto con el balón con el pie y/o el tobillo
Poner en peligro la integridad física de un adversario.

Protestador: Manifestar oposición a una cosa por considerarla falsa, ilegal o incorrecta por parte de un individuo hacia una autoridad.

## R

Reanudación: Cualquiera de las maneras de continuar el juego tras haber sido detenido.

Regla de goles marcados fuera de casa: Método para definir el ganador de un partido o de una eliminatoria a doble partido cuando ambos equipos han marcado el mismo número de goles; los tantos marcados fuera de casa cuentan el doble.


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

## S

Salvada: Acción realizada por un jugador con el fin de detener / desviar o intentar detener o desviar, el balón que va en

continuación (ejemplos de posibles motivos: niebla espesa, dirección a la portería o muy cerca de ella con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos / brazos (a menos que sea el guardameta en su propia área de penalti).

Sanción: Medida disciplinaria tomada por el árbitro.

Sancionar: Castigar, habitualmente deteniendo el juego y concediendo un tiro libre o penalti al equipo contrario (ver también Ventaja).

Señal: Indicación física del árbitro o de cualquier miembro del equipo arbitral; por lo general, implica un movimiento de la mano, del brazo o del banderín, o bien el uso del silbato (únicamente en el caso del árbitro).

Simulación: Acción que produce la impresión incorrecta o falsa de que ha sucedido algo que, en realidad, no ha sucedido (v. también Engañar); cometida por un jugador para obtener una ventaja.

Suspender definitivamente: Poner fin a un partido antes de consumirse el tiempo reglamentario.

Suspender temporalmente: Detener un partido durante determinado tiempo, con la intención de reanudar el juego a lluvia torrencial, tormenta, lesión grave, etc.).

## T

Temeraria: Acción que un jugador realiza sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, y deberá ser amonestado.

Terreno de juego: Superficie delimitada por las líneas de banda, las líneas de meta y las redes de las porterías (si se utilizan).

Tiro Libre directo: Golpeo del balón con el pie para reanudar el juego a balón parado, que permite marcar gol directamente en la portería del adversario.

Tiro Libre indirecto: Golpeo del balón para reanudar el juego, que permite marcar gol en la portería del adversario, únicamente si otro jugador (de uno de los dos equipos) toca el balón después del pateo.

Tiros desde el punto de penalti: Procedimiento para definir el resultado de un partido empatado en el que cada equipo lanza penaltis alternadamente hasta que uno de los dos haya marcado un gol más y que ambos equipos hayan ejecutado el mismo número de lanzamientos, a menos que durante los cinco primeros de cada equipo, uno de ellos ya no pueda matemáticamente igualar los tantos del otro, aunque marcara todos sus penaltis restantes.

## V


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

Ventaja: El árbitro permite que el juego continúe tras cometerse una infracción, en el caso de que esto beneficie al equipo que ha sido objeto de dicha infracción, se podrá sancionar

disciplinariamente en la siguiente interrupción.


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

## 3.- Procedimiento y técnica arbitral:

La mejor posición es aquella que permita al árbitro tomar la decisión correcta. Todas las recomendaciones respecto a la ubicación en un partido deberán ajustarse empleando información específica sobre los equipos, jugadores y situaciones de juego.

**Saque Inicial:**
El árbitro “A” se colocará frente al crono metrista desde la línea de banda contraria quedando en visibilidad frontal a él y el árbitro “B” se colocará en la línea de banda contraria al árbitro “A” a unos metros del área de meta del equipo que recibe el saque inicial.

Las posiciones propuestas en los siguientes gráficos son directrices básicas. La referencia a una zona destaca una posición recomendada en la cual el árbitro podrá optimizar su eficacia. Dicha zona podrá ser más amplia, más reducida o de diferente forma, según las circunstancias concretas del partido.

• El juego debería desarrollarse entre la posición del árbitro “A” y la del árbitro “B”.
Recomendaciones:

• El árbitro más cercano a la jugada será el “A” el cual observará con mayor efectividad a los jugadores implicados en la disputa del balón y el árbitro “B” observará el entorno de la jugada. El árbitro “B” prestará atención a:
• Enfrentamientos entre jugadores lejos del balón. • Posibles infracciones en el área hacia donde se dirige el juego.
• infracciones que ocurran tras haberse alejado el balón. • La posición base para ambos árbitros será sobre las líneas de banda siempre y cuando la naturaleza del juego no los lleve a los interiores del terreno de juego.
• El árbitro estará´ suficientemente cerca de la jugada para observar el juego, pero no deberá interferir en el mismo.

Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

**Saque de meta:**

**Saque de banda:**

y

colocará el árbitro más cercano de donde se realice el saque de meta y el compañero se colocará entre el punto shoot out y línea media.

A la altura del área de meta sobre la línea de banda se

equipo que realizara el saque será unos metros atrás del jugador que permita tener la visibilidad del procedimiento correcto.

La posición del árbitro más cercano a la línea de banda del


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

**Shoot out por sexta falta:**

**Saque de esquina:**

más cercano “B” se colocará a la altura que permita tener la visibilidad de la reanudación correcta y el árbitro “A” se colocara en la esquina contraria y observará las situaciones que sucedan dentro del área.

Durante una ejecución de tiro de esquina el árbitro

El árbitro “B” que por naturaleza de juego termine más cerca de la media cancha se colocara sobre su banda a

la altura de la línea media y observara el procedimiento de reanudación y el árbitro “A” que termino cerca de área observara a la altura de área de meta la ejecución y posibles infracciones.


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

**Shoot out por definición de juego:**

**Tiro penal**

El crono metrista se colocará de espalda tras el jugador que efectuá el tiro shoot out silbando el inicio y final del tiempo de ejecución, arbitro “B” se colocará en una esquina del área de meta del lado contraria a el árbitro “A”, este se colocará entre el área de meta y la línea de meta, ambos observando procedimientos y posibles sanciones técnicas.

El árbitro “B” se colocará entre el punto de shoot out y el área de meta, el árbitro “A” se colocará a la altura del área de meta, ambos observando procedimientos y posibles sanciones técnicas.



Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

**Procedimientos**

**No respetar la distancia reglamentaria:**

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria, se volverá a ejecutar el tiro a menos que se pueda aplicar la ventaja; pero si un jugador ejecuta un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla a menos de 7.00 metros intercepta el balón, el árbitro permita que el juego continúe. No obstante, un adversario que impida deliberadamente el saque de un tiro libre deberá ser amonestado por retardar la reanudación del juego.

**Obstrucción al saque de guardameta:**

Si el equipo que defiende ejecuta un tiro libre dentro de su área penal y algún adversario se halla todavía dentro de dicha área debido a que no tuvo tiempo de salir, el árbitro permitirá que el juego continúe.

Si un adversario que se encuentra en el área penal cuando se ejecuta un tiro libre, o que entra. en el área penal antes de que el balón esté en juego, toca o disputa el balón antes de que este toque a otro jugador, se repetirá el tiro libre.

**Control de balón de un guardameta:**

El guardameta estará en posesión del balón cuando:

• Tenga el balón en las manos o entre la mano y una superficie (p. ej. el suelo, su propio cuerpo) o cuando lo toque con cualquier parte de las manos o los brazos, excepto si el balón rebota en él, por ejemplo, después de haber efectuado una "salvada";

• Tenga el balón en la mano abierta y extendida • Bote el balón en el suelo o lo lance al aire.

Cuando el guardameta tenga posesión del balón con las manos, ningún adversario podrá disputarle el balón.

**En un balón a tierra:**

• Para reanudar el juego después de una interrupción temporal provocada por algún motivo que haya sido previsto en las reglas de juego y siempre que estas sucedan cuando el balón está en disputa, el árbitro dejará caer el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido y se considerará en juego desde el momento que haya tocado el suelo.

• En caso de detener el partido para salvaguardar la integridad de algún jugador que haya sufrido en alguna acción no sujeta a una sanción, el árbitro reanudará el juego con el balón puesto a tierra.

• Cuando la interrupción suceda en el momento en que el balón esté dentro del área penal, el balón se dejará caer fuera de esta área.

**Reanudación con tiro libre:**

• El balón debe estar inmóvil.

• El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado por otro jugador.

• Todos los adversarios deberán estar por lo menos a 7 metros de distancia del punto de reanudación.

• El ejecutor tendrá 5 segundos para reanudar. • Ningún jugador del equipo que cobra el tiro libre podrá colocarse en la barrera.


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7

• Se concederá un gol si el balón se introduce directamente de un tiro libre directo en la portería adversaria, no se concederá un gol de tiro libre directo en la propia portería, (si esto sucede se reanudará con saque de esquina).

• De un tiro libre indirecto no se concederá un gol. • El balón se considera en juego al momento que sea tocado con el pie por un atacante y el balón haga un movimiento visible.

• Para la instancia de expulsión el árbitro silbará la reanudación de juego hasta que el jugador expulsado esté fuera del terreno de juego.

• Después de cualquier infracción cometida por el equipo atacante dentro del área penal defensiva será cobrada por el portero con saque de guardameta. (Ver saque de guardameta).

**Sanción en reanudaciones:**

En todas las reanudaciones anteriores, el retraso de más de 5 segundos en jugar el balón se sancionará con un tiro libre indirecto en su contra en:

• Saque de guardameta - En saque de banda. • Saque de banda - En el lugar donde se encontraba el lugar. • Saque de esquina - Con saque de guardameta. • Tiro libre directo e

indirecto - En el lugar donde se encontraba el balón.

**ESTE REGLAMENTO QUEDA ABIERTO A CUALQUIER MODIFICACIÓN EN SUS REGLAS DE JUEGO, CON LA AUTORIZACIÓN DEL COMITÉ DIRECTIVO DE LA LIGA MEXICANA DE FUTBOL 7**


Elaborado por la Comisión Nacional de Árbitros de LMF 7