

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

REGLAS DE JUEGO 2014-16



Liga 6



COMISION NACIONAL DE ARBITRAJE



Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

• **Modificaciones**

Sujeta a la aprobación de la Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido A.C. , y siempre que se respeten los principios fundamentales de las Reglas, se podrá modificar la aplicación de las presentes REGLAS DE JUEGO en partidos disputados por menores de 16 años, equipos femeninos, jugadores veteranos (mayores de 35 años) y jugadores con Capacidades Diferentes.

Se permiten las siguientes modificaciones:

- Dimensión del terreno de juego
- Tamaño, peso y material del balón
- Anchura entre los postes de meta y altura del travesaño
- Duración de los tiempos del partido.

• **Hombres y mujeres**

Toda la referencia al género masculino en las REGLAS DEL JUEGO por lo que respecta a árbitros, árbitros asistentes, jugadores o funcionarios oficiales equivaldrá (para simplificar la lectura) tanto a hombres como mujeres.

Solo se permitirán otras modificaciones del Reglamento con el consentimiento de la Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A. C. y la Comisión Nacional de Árbitros.

Las presentes reglas fueron aprobadas por acuerdo de la Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido A. C. y la Comisión Nacional de Árbitros. Con fecha 3 de Febrero del 2014.

El Espíritu de estas Reglas de Juego se basa en las Recomendaciones de la CONFEDERACION PANAMERICANA DE MINI FUTBOL.

Índice

Regla 1. Terreno de juego

Regla 2. El balón

Regla 3. Número de jugadores y sustituciones

Regla 4. Equipamiento de los jugadores

Regla 5. Los Árbitros

Regla 6. El auxiliar del Arbitro

Regla 7. La duración del partido

Regla 8. El Inicio y Reanudaciones

Regla 9. El balón en juego o fuera de juego

Regla 10. El gol marcado

Regla 11. Tiros libres

Regla 12. Faltas e incorrecciones

Reglas 13 Tiro penal

Regla 14 Tiro de castigo (Doble Penal)

--- Instrucciones adicionales para árbitros y árbitros auxiliares

--- Señalamientos Oficiales

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

Regla 1.
TERRENO DE JUEGO

- **Dimensiones del Terreno de Juego**

El Terreno de juego será un rectángulo de una longitud máxima de 68 metros y mínima de 50 metros por una anchura de 45 metros y no menor de 30 metros. (Grafico 1)

- **Modo de Marcado**

El campo de juego se marcará, conforme al plano, con líneas visibles de un ancho no mayor de 12 centímetros; de las líneas que la limitan, las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de meta. El centro del campo estará visiblemente marcado por un punto central de 22cm, alrededor del cual se trazara una circunferencia de 5 metros de radio.

- **Superficie de Juego**

Será de pasto natural o sintético; El mismo que deberá cumplir con las especificaciones establecidas y acordadas por la Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido A. C.

- **El área Penal**

En cada extremidad del terreno y a 8 metros de distancia de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, 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 de meta. La superficie comprendida entre estas líneas y la de meta se llamará Área penal. Sobre la línea paralela a la portería a la distancia de 8 metros y en su centro se marcará de forma visible un punto de 22 cm, que será donde deberá situarse el balón para la ejecución del tiro penal.

- **Punto de Tiro de Doble Penal**

Estará situada a 4 metros del punto penal en dirección contraria a la portería más cercana y tendrá una circunferencia de 22 cms.

- **El 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.

- **Las Porterías**

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 5 metros entre si (medida interior y unidos en sus extremos por un travesaño horizontal cuyo borde inferior estará a 2.20 metros del suelo. La anchura del grueso de los postes y del travesaño no podrá exceder de 12 centímetros. .

Podrán ponerse redes enganchadas a los postes, al travesaño y al suelo por detrás de los marcos, debiendo estar bien sujetas y colocadas de manera que no estorben al guardameta.

- **El Reloj de Juego y Tablero de Anotación**

El reloj de juego muestra de forma descendente el tiempo de juego; El tablero el periodo de juego, las faltas acumuladas por los equipos y el marcador del juego. El tablero deberá ser visible para ambas bancas y oficiales, de tal manera que no obstruya el área del juego. En

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

caso de cuestionamiento, la autoridad de los árbitros estará por encima de lo que señale el tablero.

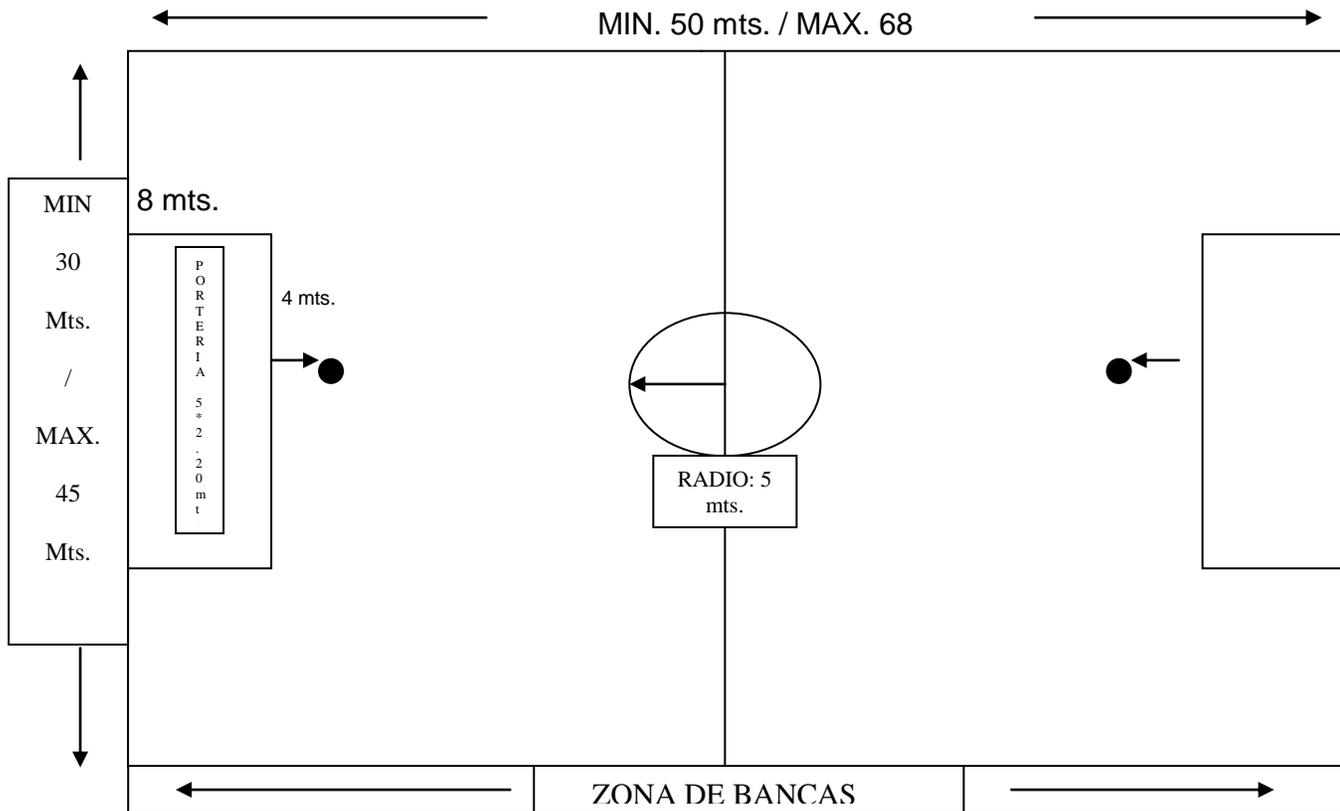


GRAFICO 1

Regla 2
EL BALÓN

⚽ **Especificaciones**

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 en peligro para los jugadores.

El balón tendrá una circunferencia mínima de 63 centímetros y como máximo de 65 centímetros y su peso, al comienzo del partido, no será mayor de 345 gramos ni menor de 325 gramos (balón del número 4). La presión del inflado será de 8 a 10 libras.

⚽ **Cambio de Balón**

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

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

⚽ Desperfecto

Si durante el transcurso del juego el balón sufriera algún desperfecto que impidiera seguir jugando, el árbitro suspenderá el partido y lo reanudará conforme a la Regla con un balón adecuado.

Regla 3

NÚMERO DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES

- Equipos

El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por no más de 7 jugadores de los cuales uno jugará como guardameta.

- Hoja de Alineación

Quince minutos antes del inicio del partido, los equipos presentarán su hoja de alineación con los nombres completos y número que portaran en su playera los jugadores (14 Máximo), además del personal técnico (Máximo 2 Personas). Todas las persona presentes en la banca estarán bajo jurisdicción y control del árbitro, Ninguna otra persona podrá estar en la banca del equipo.

- Mínimo de Jugadores en la Cancha

Cuando el desarrollo del partido, un equipo por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedara con menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido, informando al organismo competente lo sucedido.

- Sustituciones

Una vez iniciado el encuentro, el número de sustituciones será ilimitado, siempre que se realicen de formas reglamentarias. Los jugadores sustituidos pueden volver al juego cuantas veces se considere conveniente.

Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y sea efectuado durante una detención del juego.

Cuando un guardameta o cualquier otro jugador tengan que ser reemplazado por un sustituto deben observarse las condiciones siguientes:

- El sustituto no puede entrar al terreno del juego hasta que el jugador, al cual esta reemplazado, lo haya abandonado por su zona de banca, en el entendido que tanto el jugador que sale como el que entra no podrán jugar el balón hasta que el cambio sea concretado.
- Deberá entrar en el terreno de juego por la línea de medio campo y no será necesario para el juego, salvo para el guardameta.
- Un sustituto queda sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea llamado o no para participar en el juego.
- La sustitución se completa cuando el relevo entra al terreno de juego, momento en el cual se convierte en jugador, mientras que el jugador reemplazado deja de serlo.

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

- **Sanción**

El juego no será interrumpido por una infracción del párrafo de los jugadores infractores. Serán sancionados inmediatamente después de que el balón este fuera de juego.

Por cualquier otra infracción a esta regla, el jugador infractor debe ser amonestado, y si el árbitro detuviese el juego para hacer la amonestación, debe ser reanudado por medio de un tiro libre indirecto que efectuará un jugador del equipo oponente al del infractor, desde el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que el juego fue detenido.

Sujeto a las condiciones predominantes impuestas en Regla 11.

Regla 4

EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

- **Uniforme de los Jugadores**

El equipo básico obligatorio de un jugador comprende los siguientes artículos separados entre si (una playera con mangas, short, medias que deberán cubrir las espinilleras completamente, espinilleras y calzado) debiendo todos los jugadores de campo portar los mismos colores idénticos en cada una de sus prendas. **La playera deberá estar dentro del short durante todo el juego.**

Las espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias, estar hechas de un material apropiado (goma, poliuretano o sustancia similar) debiendo procurar un grado razonable de protección.

Uniforme del Portero

El Portero deberá usar suéter, short o pantalón deportivo. El portero deberá emplear colores que lo distinga de los otros jugadores y del árbitro. Podrá emplear rodilleras, coderas guantes y espinilleras, estas dos últimas son obligatorias, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores o para el mismo. Cualquier jugador que sustituya al portero podrá usar un suéter sin número, a menos que fuera un portero designado con su propio número.

- **Objetos Peligrosos**

Ningún jugador podrá portar objetos peligrosos para los demás jugadores o para el mismo. Si el árbitro juzga que lleva objetos peligrosos le pedirá que se los quite: No se permitirán férulas, espinilleras mecánicas fabricadas de materiales duros que contengan yeso o aplicaciones metálicas, **pulseras de cualquier material, paliacates o Gorras.**

- **Sanción y Reingreso al Juego**

El árbitro excluirá del campo de juego a cualquier jugador que quebrante esta regla con la finalidad de que ponga en orden su equipo o alguna pieza faltante del mismo y no podrá tomar parte del juego hasta que se retire los objetos peligrosos y el árbitro o auxiliar se asegure de su cumplimiento

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

Regla 5 **EL ÁRBITRO**

- El Árbitro

La autoridad del árbitro.

Cada partido será controlado por dos árbitros, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido, Uno de ellos será el Principal y el otro Auxiliar para el que han sido nombrados.

Poderes y deberes

- hará cumplir las Reglas de Juego
- controlará el partido en cooperación con su arbitro auxiliar, siempre que el caso lo requiera,
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4
- interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego
- interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa
- interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado
- permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzga que un jugador está lesionado
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. El jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, o su auxiliar quienes se cerciorarán de que la herida haya dejado de sangrar **y no este manchado su uniforme.**
- permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento
- castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo
- tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometen infracciones merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego
- tomará medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores
- actuará conforme a las indicaciones de su auxiliar en relación con incidentes que no ha podido observar
- No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego
- reanudará el juego tras una interrupción con una señal de voz o con el silbato
- **remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido**

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

Decisiones del árbitro

Las decisiones del árbitro sobre hechos en relación con el juego son definitivas.

El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte del auxiliar, **siempre que no haya reanudado el juego o el partido haya finalizado.**

Regla 6 **EL ÁRBITRO AUXILIAR DE MESA**

- Funciones

Son funciones específicas del Auxiliar de Cancha.

- 🕒 **Llevará el control del tiempo efectivo de juego.** ejercerá la función de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidentes o cualquier otra causa.
- 🕒 Controlar las sustituciones de jugadores que a lo largo del partido puedan producirse de acuerdo con lo establecido.
- 🕒 Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación al apartado anterior, puedan producirse.
- 🕒 Dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto en las bancas, en el área técnica o en las gradas que pudieran tener consecuencias o reflejarse en el terreno de juego.
- 🕒 Colaborar con el árbitro en la redacción del Acta de encuentro, cuidando que queden reseñadas cuantas incidencias se hayan observado.
- 🕒 Llevar a cabo todas aquellas funciones que le pudieran ser encomendadas o delegadas por el árbitro y que no sean de su exclusiva competencia.

REGLA 7

- DURACION DEL PARTIDO

- Periodo de Juego

La duración de un partido de Fútbol Siete comprenderá dos tiempos de 22 minutos cada uno, quedará entendido:

- 🕒 El reloj solamente contará cuando el balón este en juego y exista tiempo de cada período.
- 🕒 Que la duración de cada período deberá ser prolongada a fin de permitir la ejecución de un tiro de castigo de un tiro penal.
- 🕒 El descanso entre los dos tiempos no podrá exceder de cinco minutos a menos que lo autorice el árbitro.

Regla 8 **EL INICIO**

- Saque Inicial de Juego

El juego comenzará con un saque inicial, al iniciarse cada Tiempo del partido y después de cada anotación. Este saque será desde la marca central de la media cancha.

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

- ⦿ La elección de la mitad del terreno de juego que defenderá y del saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El bando favorecido por la suerte tendrá el derecho de escoger en que lado empieza a jugar y el equipo contrario hará o ejecutará el saque.
- ⦿ El balón deberá estar colocado en el centro del terreno de juego.
- ⦿ Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo y los del bando contrario, a aquél que efectúa el saque de salida, no podrán acercarse a menos de 5 metros del balón antes de que el saque haya sido ejecutado.
- ⦿ A una señal del árbitro, el Balón deberá ser jugado en cualquier dirección con un movimiento visible.
- ⦿ El jugador que ejecuta el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que este haya sido jugado o tocado por otro jugador.
- ⦿ Es válido un Gol directamente de un saque inicial.

- **Saque de Salida Después de una Anotación**

- ⦿ El juego se reanuda de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida, un jugador del bando contrario al que le fue marcado el tanto.

- **Saque de Salida en cada Tiempo**

Los equipos cambiarán de campo al término del primer tiempo y el saque de salida lo efectuará un jugador del bando contrario que hizo el saque de comienzo.

- **Sanción**

- En caso de infracción de esta regla, se repetirá el saque de salida.
- El jugador tendrá 5 segundos para ejecutar el saque de Salida.
- Excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador, se concederá al bando adversario un tiro libre indirecto en el sitio en que cometió la falta, sujeta a las condiciones predominantes impuestas por la regla 11.

Después de las interrupciones temporales. (Balón a Tierra)

- ⦿ Para reanudar el partido después de una interrupción temporal del juego provocada por una causa no indicada en alguna de las reglas, siempre que el balón no haya traspasado una línea de banda o de metas inmediatamente antes de la interrupción, en ese momento, el árbitro dejará caer el balón a tierra en el área de meta, en cuyo caso el esférico deberá ser botado sobre la parte de la línea de meta que se encuentra paralela a la línea de meta. En el punto más cercano al sitio donde se encontraba cuando el partido fue detenido.

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

- ⦿ Se considerará en juego desde el momento en el que el balón haya tocado el suelo. Si el balón puesto en juego por el árbitro traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el árbitro dará nuevamente el balón a tierra. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que este haya tocado el suelo. Si esta última disposición no fuese respetada, el árbitro repetirá el balón a tierra.

EL SAQUE DE BANDA, SAQUE DE GUARDAMETA Y SAQUE DE ESQUINA

- 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.
- ⦿ Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de banda ya sea por tierra o por aire, será puesto nuevamente en juego lanzándola al campo en cualquier dirección, desde el punto por el que franqueo la línea, por un jugador del equipo contrario del que tocó el balón el último lugar.
- ⦿ El jugador que efectúa el Saque de Banda deberá colocar el Balón fuera del terreno de juego, realizando el saque con un puntapié hacia el interior del terreno de juego
- ⦿ Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 5 metros del lugar en que se ejecuta.
- ⦿ El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego
- ⦿ No podrá ser vuelto a jugar por el jugador que hizo el saque hasta que otro jugador lo haya tocado o jugado.
- ⦿ El portero, no puede tocar el balón con las manos después de un saque de banda de su equipo.
- ⦿ El jugador tendrá 5 segundos para ejecutar el saque de banda.

- Sanción

- Si el saque de banda no ha sido llevado a cabo regularmente, será efectuado de nuevo por un jugador del equipo contrario
- Si el jugador que hizo el saque vuelve a jugar el balón antes de que este haya sido tocado o jugado por otro, se concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, en el sitio en el que se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla 11.

- Saque de Guardameta

- Cuando el balón cruce completamente la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo atacante, será concedido un saque de guardameta al equipo defensor.

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

- El saque de guardameta deberá ser ejecutado por el portero con las manos obligadamente en cualquier parte del área penal. El balón estará en juego al salir del área penal, si no sucediera se repetirá el saque.
- El tiempo máximo para el cobro del saque de guardameta será de 5 segundos, en caso de exceder este tiempo, se concederá al equipo contrario un tiro libre indirecto en el punto de doble penal.
- No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de guardameta.
- Los jugadores del equipo contrario, al portero que va a ejecutar el saque de guardameta, deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón haya sido lanzado más allá de esta área.

- **Saque de Esquina**

- ✚ Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugado en última instancia por un jugador del equipo defensor, se concederá un saque de esquina.
- ✚ El saque de esquina será lanzado por un jugador del equipo atacante; todo el balón debe ser colocado en el interior del cuarto de círculo correspondiente a la esquina más cercana al sitio por donde salió el balón y, es de este lugar donde será lanzado el balón.
- ✚ Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina.
- ✚ Los jugadores del equipo contrario al que se ejecuta un saque de esquina no podrán colocarse a una distancia menor de 5 metros del balón antes de que se ponga en juego, es decir, en el momento en el que el balón sea pateado y se pone en movimiento visible y el jugador que ha hecho el saque no podrá jugar de nuevo el balón sino después de que este haya sido tocado o jugado por otro jugador.

Sanción

- Si el jugador que lanza el tiro juega el balón por segunda vez antes de que hubiera sido tocado o jugado por otro jugador el árbitro concederá al equipo contrario un tiro libre indirecto que se ejecutará desde el lugar donde se cometiera la infracción, sujeto a las condiciones predominantes en la Regla 11.
- Por cualquier otra infracción se repetirá el saque.
- El tiempo máximo para la ejecución será de 5 segundos, en caso contrario el balón pasará a posesión del equipo contrario debiéndose poner en juego con saque de guardameta.

Regla 9

EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

- **Balón de Juego.**

El balón está en juego una vez que se realiza el saque inicial o se reinicia el juego, incluso en los casos siguientes:

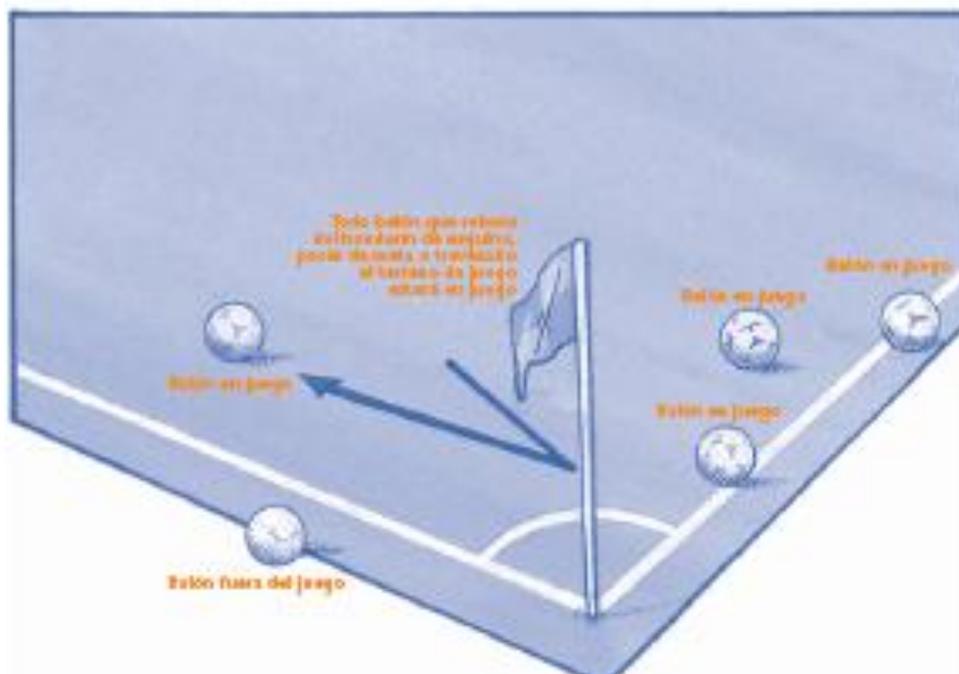
- Si vuelve al juego de rebote del travesaño o de los postes de los marcos.
- Si vuelve al juego después de haber tocado al árbitro.
- Mientras que no se adopte una decisión sobre la supuesta infracción de las reglas del juego.

- **Balón fuera de Juego.**

Se considera el balón fuera de juego, ya sea por anotación, lesiones o cualquiera de los siguientes casos:

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

Cuando el balón estalle o se desinflen. En este caso los árbitros darán un balón a tierra en el sitio donde estallo o se desinfló, a excepción de saques iniciales, del portero, de esquina, tiro libre, tiro de castigo (doble penal) o tiro de penal, en cuyo caso se reanudarán conforme a la regla correspondiente.



Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

Regla 10

EL GOL MARCADO

- Tanto concedido (Gol)

Salvo las excepciones previstas en estas reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero, sin que haya sido llevado, lanzado o intencionalmente golpeado con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante.

- Tanto no concedido (no gol)

- Saque lateral, a menos que el balón en su trayectoria toque o sea tocado por otro jugador incluso el portero. (saque de banda)
- Cobro de falta que fue sancionada en el área penal propia y el guardameta al reanudar ingrese el balón a su propia portería.
- Saque de meta sin que ningún jugador ni el portero contrario toque el balón.

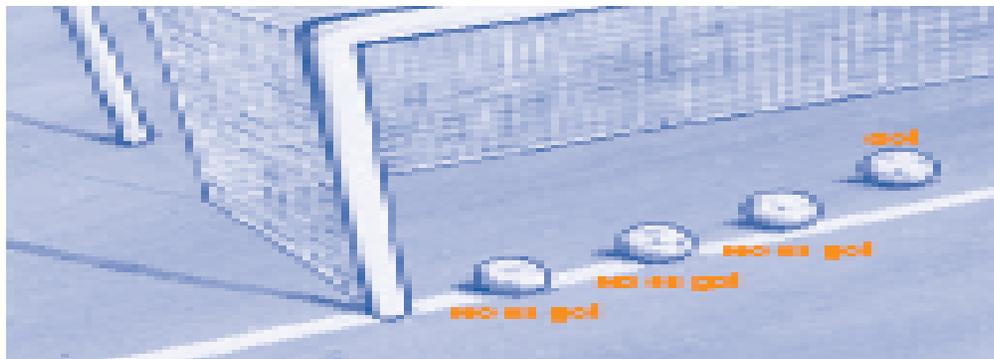
- Equipo Ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de tantos ganará el partido. Si no se hubiese marcado ningún tanto o si ambos han logrado igual número de ellos, el partido se considera empatado. De acuerdo al reglamento de Competencia de cada Liga, categoría y rama podrán ejecutarse tiros de castigo (penal) para definir un ganador.

- Reglamentos de Competición.

Si el reglamento de la competición establece que debe haber un equipo ganador después de un partido o en una eliminatoria que finalice en empate se permiten solamente los siguientes procedimientos aprobados por la Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido A. C.

- 2 Tiempos suplementarios de 5 min. c/u con Gol de Oro.
- Tiros desde el punto penal



Regla 11

TIROS LIBRES

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

Los tiros libres se clasifican en 2 categorías;

- ✚ El tiro libre directo (del cual se puede ganar directamente un tanto en contra del equipo que se cometió la falta) **CONTABILIZARAN PARA ACUMULACION DE FALTAS**
- ✚ El tiro libre indirecto (del que no puede lograrse validamente 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). **NO CONTABILIZARAN PARA ACUMULACION DE FALTAS**

PROCEDIMIENTO

- ⦿ El balón deberá ser colocado en el lugar donde se cometió la infracción.
- ⦿ Estará en juego cuando sea jugado y tenga un movimiento visible
- ⦿ El ejecutor no podrá volver a tocar el Balón, hasta que haya sido jugado o tocado por otro jugador, en su caso se reanudará con un tiro libre Indirecto en el lugar donde se cometió la infracción
- ⦿ Cuando un Guardameta lanza un tiro libre directo desde el interior de su propia área penal, todos los jugadores del equipo contrario deberán quedarse fuera del área penal hasta que el balón haya sido lanzado fuera del área.
- ⦿ El balón estará en juego inmediatamente después de haber sido lanzado más allá del área penal. Si el balón no es tirado directamente a juego más allá del área penal, el tiro deberá ser repetido.
- ⦿ **TODO TIRO LIBRE DIRECTO E INDIRECTO, CONCEDIDO AL EQUIPO DEFENSOR DENTRO DE SU PROPIA AREA PENAL SERA REANUDADO CON SAQUE DE GUARDAMETA**

Regla 12 **FALTAS E INCORRECCIONES**

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

- Tiro Libre Directo

Se concederá un Tiro Libre de equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temerario o con el uso de una fuerza excesiva:

1. Dar a intentar dar una patada a un adversario
2. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
3. Saltar sobre un adversario
4. Cargar contra un adversario
5. Golpear o intentar golpear a un adversario
6. Empujar a un adversario.
7. Hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón

Así mismo se concederá un Tiro libre al equipo adversario si se comete una de las siguientes infracciones:

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

- 1.-Sujetar a un adversario
- 2.-Escupir a un adversario
- 3.-Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

- **Tiro Penal**

Se concederá a un tiro penal si un jugador comete una de las diez infracciones mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posesión del balón y siempre que este en juego.

- **Tiro Libre Indirecto**

Se concederá un tiro libre indirecto en el punto de doble penal al equipo adversario si un guardameta comete una de la siguientes cuatro infracciones dentro de su propia área penal:

- Tarda más de 5 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 **ADVERSARIO** lo haya tocado.
- **Toca** el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
- **Juega el Balón fuera de su Área Penal y lo ingresa para tomarlo con las manos**

Sanción

Si se comete cualquiera de estas infracciones se otorgará un tiro libre indirecto en el punto de doble penal del equipo infractor.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión del árbitro:

- Juega de forma peligrosa
- Obstaculiza el avance de un adversario
- Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la regla 12, o si el juego es interrumpido para amonestarle o expulsarle.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

- **Sanciones Disciplinarias**

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, sustitutos o jugadores sustituidos:

El árbitro tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias, a partir del momento en que entra en el terreno de juego y hasta que lo abandona después del silbatazo final.

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

- infracciones Sancionables con una Amonestación

Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes cinco infracciones:

1. Ser culpable de conducta antideportiva
2. Desaprobar con palabras o acciones
3. Infringir persistentemente las Reglas de Juego
4. Retardar la reanudación del juego
5. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, saque de banda o tiro libre

- infracciones Sancionables con una Expulsión

Un jugador sustituto o sustituido será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes siete infracciones:

1. Ser culpable del juego brusco grave.
2. Ser culpable de conducta violenta.
3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
4. Impedir con mano intencionada un gol o malograr a una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
5. Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal.
6. Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
7. Recibir una segunda amonestación en el tiempo del partido.

El jugador sustituto podrá ingresar después de 5 minutos de que el sustituido ha recibido la tarjeta roja, el cual deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.

REGLA 13

EL TIRO PENAL

- Tiro Penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las 10 infracciones que indica la regla 12 que se sanciona con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón este en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los periodos del tiempo suplementario.

Posición del balón y los jugadores:

El balón:

- ⦿ Se colocara en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal:

- ⦿ Deberá ser debidamente identificado.
- ⦿ Deberá patear el balón directo hacia la portería.

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

El guardameta defensor:

- ⦿ Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón este en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:

- ⦿ En el terreno de juego
- ⦿ Fuera del área penal
- ⦿ Detrás del balón.
- ⦿ A un mínimo de 7 mts. Del punto penal.

El Árbitro

- ⦿ No dará la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentran ubicados en una posición conforme a la regla.
- ⦿ Decidirá cuando se a consumado un tiro penal

Procedimiento

- ⦿ El ejecutor del tiro penal jugara el balón hacia delante, con el pie, directo hacia la portería.
- ⦿ No podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador.
- ⦿ El balón estará en juego en el momento en el que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal o cuando el periodo de juego sea prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario con objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro penal, se concederá si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- ⦿ El balón toca uno o ambos postes o el travesaño o al guardameta.

Contravenciones/ sanciones

Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro penal antes de que el balón este en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

El ejecutor del tiro infringe las reglas de juego

- ⦿ El arbitro permitirá que continúe la jugada
- ⦿ Si el balón entra en la meta se repetirá el tiro
- ⦿ Si el balón no entra en la meta el árbitro interrumpirá el juego y reanudara el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar donde se cometió la infracción.

El guardameta infringe las reglas de juego:

- ⦿ El arbitro permitirá que continúe la jugada
- ⦿ Si el balón entra en la meta se concederá un gol
- ⦿ Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

Un compañero del ejecutor del tiro infringe las reglas de juego:

- ⦿ El arbitro permitirá que continúe la jugada
- ⦿ Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- ⦿ Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudara el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar donde se cometió la infracción.

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

Un compañero del guardameta infringe las reglas de juego.

- ⦿ El arbitro permitirá que continúe la jugada
- ⦿ Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- ⦿ Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las reglas de juego:

- ⦿ Se repetirá el tiro

Si después de que se haya lanzado un tiro penal:

El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que el esférico haya tocado a otro jugador.

- ⦿ Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzara desde el lugar donde se cometió la infracción.

El ejecutor toca intencionalmente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- ⦿ Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzara desde el lugar donde se cometió la infracción.

El balón toca cualquier otro objeto en el momento en el que se mueve hacia delante:

- ⦿ Se repetirá el tiro.

El balón rebota hacia el terreno de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- ⦿ El arbitro detendrá el juego
- ⦿ El juego se reanuda con balón a tierra que se lanzara desde el lugar donde toco el objeto.

TIROS DESDE EL PUNTO PENAL PARA DECIDIR UN GANADOR

La ejecución de los tiros desde el punto penal es un método para determinar qué equipo será el 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 lanzaran los penales.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer tiro o si lo recibe.
- El árbitro anotara todos los tiros lanzados.
- Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará 3 tiros penales.
- Los tiros penales deberán ejecutarse alternadamente.
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus 3 tiros penales, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aún completando sus 3 tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.
- Si ambos equipos han ejecutado sus 3 tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

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 sustituido por un suplente designado.
- Todos los jugadores de un equipo están autorizados para lanzar los tiros penales, 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.
- Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en el terreno de juego cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal.
- Todos los jugadores, excepto el jugador que lanzará el penal y los dos guardametas deberán permanecer atrás de la línea de media cancha.
- El guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros, detrás de la línea que se extiende paralela a 12 metros de la línea de meta.

Regla 14

TIRO DOBLE PENAL POR FALTAS ACUMULADAS

- **Tiro de Castigo por faltas acumulativas (doble penal)**
 - ⊕ **UN EQUIPO SERÁ SANCIONADO CON UN TIRO DE DOBLE PENAL POR CADA 6 FALTAS ACUMULATIVAS, EN EL TRANCURSO DEL ENCUENTRO.**
 - ⊕ Serán consideradas como faltas acumulativas, solo las 10 faltas enlistadas en la Regla 12 sancionables con tiro libre directo a excepción del penal.
 - ⊕ Ambos equipos deberán permanecer a la altura de Doble penal, atrás del balón y a no menos de 7 metros del mismo.

PROCEDIMIENTO:

- ⊕ El guardameta deberá colocar ambos pies sobre la línea de gol hasta que el ejecutor haga contacto con el balón.
- ⊕ Si el balón una vez lanzado desde la línea de doble penal toca cualquiera de los postes de la portería rebotando al terreno de juego, este podrá ser jugado en primera instancia por cualquier jugador excepto por el que lo ejecutó.
- ⊕ En caso de que así sea, será cobrado un tiro libre indirecto en su contra en el punto donde toco por segunda vez el balón.

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

INSTRUCCIONES ADICIONALES PARA ÁRBITROS Y ÁRBITROS AUXILIARES

La finalidad de estas instrucciones adicionales para árbitros, árbitros Auxiliares es facilitar la correcta aplicación de las Reglas de Juego.

El fútbol es un deporte competitivo y el contacto físico entre los jugadores es un aspecto normal y aceptable del juego. No obstante, los Futbolistas deben jugar respetando las Reglas de Juego y los principios Del fair play, es decir, del juego limpio.

Bebidas refrescantes

Los jugadores tienen derecho a tomar bebidas refrescantes durante una interrupción del partido, pero únicamente al borde de la línea de banda. No está permitido lanzar bolsas de agua o cualquier otro tipo de recipiente con agua al terreno de juego.

Joyas

Se recuerda a los árbitros que, en virtud de la Regla 4, los jugadores no deberán llevar ningún tipo de joyas que sean peligrosas para él o para cualquier otro jugador. Si es peligrosa no podrá llevarse ni taparse con cinta adhesiva o maskintape.

Procedimiento en caso de jugadores lesionados

El árbitro deberá atenerse a las siguientes instrucciones en caso de que un jugador resulte lesionado:

- ⦿ Permitirá seguir jugando hasta que el balón esté fuera del juego si, en su opinión, la lesión es leve
- ⦿ detendrá el juego si, en su opinión, la lesión es grave
- ⦿ después de consultar con el jugador lesionado, el árbitro autorizará la entrada en el terreno de juego de uno, máximo dos médicos, para evaluar el tipo de lesión y organizar el traslado seguro y rápido del jugador fuera del terreno
- ⦿ los camilleros entrarán en el terreno al mismo tiempo que los médicos para acelerar el traslado del jugador
- ⦿ el árbitro se asegurará de que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera del terreno
- ⦿ no está permitido tratar al jugador en el campo
- ⦿ todo jugador con herida sangrante abandonará el terreno y no podrá retornar hasta que el árbitro considere que la herida ha dejado de sangrar. Un jugador no puede utilizar ropa manchada de sangre
- ⦿ apenas autorizada la entrada de los médicos en el terreno de juego, el jugador deberá abandonar el campo, ya sea en camilla o caminando. Si no cumple esta regla, será amonestado por conducta antideportiva
- ⦿ un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado
- ⦿ únicamente el árbitro o auxiliar están autorizados a permitir que un jugador lesionado vuelva a entrar en el terreno, independientemente de que el balón esté o no en juego

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

- si el juego no ha sido interrumpido por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no es producto de una infracción de las Reglas de Juego, el árbitro reanudará el juego con un balón a tierra

El área técnica

Se espera que el auxiliar supervise el área de bancas de forma preventiva y sin buscar la confrontación.

No obstante, si los ocupantes del área de bancas cometen una grave incorrección, el segundo auxiliar deberá llamar inmediatamente la atención del árbitro.

El juego brusco grave y la conducta violenta son dos infracciones que Conllevan una agresión física inaceptable, sancionada con la expulsión En la Regla 12.

Juego brusco grave

Un jugador será culpable de juego brusco grave si emplea fuerza excesiva, O brutalidad contra su adversario en el momento de disputar el Balón en juego.

Cualquier jugador que se abalance sobre un contrario en la disputa del balón desde delante, detrás o los lados, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva y poniendo en peligro la integridad física del oponente, será culpable de juego brusco grave.

Conducta violenta

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera del terreno, estando o no el balón en juego. Un jugador será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos.

Será asimismo culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un compañero o cualquier otra persona.

Infracciones contra el portero

Se recuerda a los árbitros que:

- es infracción si un jugador impide al guardameta lanzar, sacar o soltar el balón de sus manos
- Se deberá sancionar a un jugador por juego peligroso si juega o intenta jugar con el pie el balón cuando el guardameta lo está lanzando, sacando o soltándolo de sus manos
- es infracción restringir los movimientos del guardameta de forma antideportiva durante un saque de esquina

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

Cubrir el balón

No es infracción si un jugador que controla el balón a distancia de juego intenta cubrirlo con el cuerpo sin extender los brazos. Sin embargo, si impide que el adversario pueda quitarle el balón utilizando la mano, los brazos, las piernas o el cuerpo en forma antirreglamentaria,

Será sancionado con un tiro libre directo o un penal, si la infracción se cometió en el área penal.

Tijera o chilena

Se permite la tijera o chilena siempre que, en opinión del árbitro, no constituya una acción peligrosa para un adversario.

Mano Deliberada

Se recuerda a los árbitros que la mano deliberada se castiga generalmente con un tiro libre directo o penal, si la infracción se comete en el área penal. Normalmente no se impondrá una amonestación o una expulsión.

Malograr una oportunidad manifiesta de gol

Sin embargo, se expulsará a un jugador que impida con mano deliberada un gol o malogre una oportunidad manifiesta de gol. Este castigo no se impone por mano intencionada, sino por la intervención inaceptable y antideportiva que impide marcar un gol.

Amonestaciones por conducta antideportiva debido a mano deliberada

Existen circunstancias en las que, además de cobrar un tiro libre directo, se deberá amonestar a un jugador por conducta antideportiva, por ejemplo, cuando el jugador:

- ⚽ toca o golpea deliberada y manifiestamente el balón para evitar que el adversario lo reciba
- ⚽ si intenta marcar un gol tocando o golpeando deliberadamente el Balón

Sujetar a un adversario

Una crítica muy común contra los árbitros es su incapacidad de identificar correctamente y sancionar la infracción de sujetar a un adversario. Esta incapacidad de evaluar adecuadamente la acción de sujetar la camiseta o el brazo puede conducir a situaciones controvertidas, de modo que se urge a los árbitros intervenir inmediatamente y con firmeza ante esta situación, en virtud de la Regla 12.

Generalmente, un tiro libre directo o un tiro penal es sanción suficiente, pero en ciertas circunstancias se deberá imponer una sanción adicional. Por ejemplo;

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

- ✓ se amonestará por conducta antideportiva si un jugador sujeta al adversario para impedir que obtenga el balón o pueda colocarse en una posición de juego ventajosa
- ✓ se expulsará a un jugador que malogre una oportunidad manifiesta de gol al sujetar al adversario

Lanzamiento de tiros libres

⚽ Se recuerda a los árbitros que se deberá amonestar a un jugador si:

- ✓ retarda la reanudación del juego
- ✓ no observa la distancia reglamentaria cuando se reanuda el Juego

El tiro penal

Es una violación de las reglas entrar en el área penal antes de que se haya efectuado el tiro. El guardameta también infringe las reglas si se mueve fuera de su línea de meta antes de que se pateo el balón. Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada cuando los jugadores infringen esta regla.

Infracciones de guardametas

Se recuerda a los árbitros que los guardametas no pueden retener el balón en las manos más de cinco segundos. Todo portero culpable de esta infracción será sancionado con un tiro libre indirecto, desde el punto de doble penal.

Infraactores persistentes

Los árbitros deberán estar siempre alerta respecto a jugadores que infringen persistentemente las Reglas de Juego. Considerarán ante todo que, incluso cuando un jugador comete diferentes infracciones, deberá ser amonestado por infringir persistentemente las Reglas.

Comportamientos frente al árbitro

El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o de privilegio de acuerdo a las Reglas de Juego, pero tiene un cierto grado de responsabilidad en lo que concierne a la conducta de su equipo.

Todo jugador que sea culpable de desaprobar con palabras la decisión del árbitro deberá ser amonestado.

Todo jugador que ataque a un árbitro o sea culpable de emplear lenguaje o gestos ofensivos, groseros y obscenos deberá ser expulsado.

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

Simulación

Todo jugador que intente engañar al árbitro simulando lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción será culpable de simulación y se le amonestará por conducta antideportiva.

Retardar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán a jugadores que retarden la reanudación del juego mediante las siguientes tácticas:

- ⦿ lanzar un tiro libre del lugar erróneo con la deliberada intención de obligar al árbitro a ordenar su repetición
- ⦿ simular la intención de lanzar un saque de banda, pero dejar de pronto el balón a un compañero para que efectúe el saque
- ⦿ jugar con el pie lejos el balón o llevárselo en las manos después de que el árbitro ha detenido el juego
- ⦿ retardar excesivamente el lanzamiento de un saque de banda o de un tiro libre
- ⦿ provocar deliberadamente una confrontación tocando el balón después de que el árbitro ha detenido el juego.

Celebración de un gol

Por más que esté permitido que los jugadores expresen su alegría cuando marcan un gol, la celebración no deberá ser excesiva.

La Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido A.C. Concedió el permiso de celebrar de forma razonable un gol. Sin embargo, no se deberá alentar la práctica de celebraciones coreografiadas si ésta ocasiona una pérdida de tiempo excesiva; en este caso, los árbitros deberán intervenir.

Se amonestará a un jugador si, en opinión del árbitro:

- ✚ hace gestos provocadores, irrisorios o exaltados
- ✚ trepa a las vallas perimétricas para celebrar un gol
- ✚ se quita la camiseta por encima de su cabeza, o se cubre la cabeza con la camiseta

El hecho de abandonar el campo para celebrar un gol no es, en sí, una infracción punible, pero es esencial que los jugadores retornen al terreno de juego inmediatamente.

Se pretende que los árbitros actúen de forma preventiva y utilicen el Sentido común al encarar las celebraciones de un gol.

La finalidad de las presentes directrices es aclarar algunas situaciones que se presentan comúnmente y ayudar a los equipos que participan en los torneos de la Federación

Federación Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido, A.C.
Comisión Nacional de Arbitraje

Mexicana de Fútbol Siete y Fútbol Rápido a que interpreten correctamente las Reglas de Juego.

El objetivo principal es brindar apoyo al juego limpio y lograr una interpretación uniforme y correcta de las Reglas de Juego a fin de evitar malentendidos, lesiones y situaciones controvertidas.

No obstante, las asociaciones miembro en las que la temporada en curso aún no haya finalizado el 1º de agosto, podrán aplazar la introducción de las modificaciones aportadas a las Reglas de Juego hasta el comienzo de su próxima temporada.

Ninguna asociación miembro podrá aplicar alguna modificación en las Reglas de Juego hasta que no haya sido aprobada por la FMF7FR Y CAFRA.

Todo cambio o corrección a las Reglas de Juego para Fútbol Siete, deberán enviarse antes del Congreso anual de la FMF7FR para su estudio y/o Ratificadas en la Asamblea Ordinaria.

SEÑALAMIENTOS OFICIALES DEL ÁRBITRO



Tiro libre directo



Aplicación de la ventaja



Tiro libre indirecto



Tarjeta amarilla
(Amonestación)



Tarjeta roja
(Expulsión)

CONSEJO DIRECTIVO 2013-2016

Lic. Alfredo Maccise Sade
Presidente

Lic. Sergio Mauricio del Rio Reyes.
Vicepresidente

Lic. Luis Carlos Velázquez Benítez.
Secretario

CP. Gerardo Guerra Lozano.
Tesorero

Ramón Ramos Rodríguez
Comisario

Osvan Acevedo Pérez.
Vocal

Lic. Jorge Alfonso Hernández
García Villa
Vocal

Lic. Flavio Mario Santes Álvarez
Vocal

Rafael Cruz Ortega.
Representante Legal

Inst. Jorge Alfredo Vázquez Herrera
Comisionado CAFRA

Lic. Fernando Peña Jessel
Comisionado CAFRA