



Reglas de Juego de la Federación Chilena de Fútbol 7

**Actualizado el Jueves 3 de Enero de 2025
por la Comisión Arbitral FCH7**

REGLAS DE JUEGO FEDERACIÓN CHILENA DE FÚTBOL 7

Índice

Regla	Título	Página
1	EL TERRENO DE JUEGO	2
2	EL BALÓN	5
3	EL NÚMERO DE JUGADORES	6
4	UNIFORME DE LOS JUGADORES	9
5	LOS ÁRBITROS	11
6	LOS ÁRBITROS ASISTENTES	14
7	LA DURACIÓN DEL PARTIDO	15
8	EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO	16
9	EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO	18
10	EL GOL MARCADO	19
11	SHOOT OUT	20
12	INFRACCIONES E INCORRECCIONES	22
13	TIROS LIBRES	26
14	TIRO PENAL	29
15	SAQUE DE BANDA	31
16	SAQUE DE ESQUINA	32
17	SAQUE DE META	33
	Procedimientos para determinar el ganador en caso de empate en el tiempo reglamentario.	34

REGLA 1 / El terreno de juego

1.- El terreno de juego: Debe ser de origen sintético o césped natural, en caso de ser sintético deberá cumplir con las especificaciones acordadas y establecidas por la Federación Chilena de Fútbol 7. El color de la superficie deberá ser de color verde.

2.- Marcación del terreno: Será rectangular, debe estar marcado con líneas de color blanco, continuas, claramente visibles y que no impliquen ningún peligro. Dichas líneas pertenecen a las zonas que demarcan.

Las líneas más largas que limitan la longitud, se llaman líneas de banda y las dos más cortas se denominan líneas de meta.

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media que unirá los puntos de las dos líneas de banda. Se denominará línea central.

El centro del terreno de juego estará marcado por un punto en la mitad de la línea media de 23 cm de diámetro.

Paralelo y equidistante a 8 metros de la línea central se debe marcar dos líneas de 5 metros, una en cada mitad del campo y serán llamadas líneas de salida de Shoot Out.

Todas las líneas tendrán la misma anchura, como máximo 10 cms. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.

Cuando se usen campos de fútbol, se permitirán otras líneas, siempre que sean de color diferente y/o puedan distinguirse claramente de las líneas de fútbol 7.

La colocación de la red superior es opcional, la misma, si existe, debe estar hecha de material adecuado con pequeños orificios para no permitir el traspaso del balón con una altura mínima de 10 metros.

Se utilizarán únicamente las líneas estipuladas en la Regla 1 para marcar el terreno de juego.

Un jugador que realiza marcas no autorizadas en el terreno de juego, será amonestado por conducta antideportiva. Si el árbitro se percata de ello durante el partido, el infractor será amonestado inmediatamente en cuanto el balón deje de estar en juego.

3.- Dimensiones: La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud (línea de banda)	Longitud (línea de meta)
Mínimo 40 metros	Mínimo 20 metros
Máximo 65 metros	Máximo 45 metros

Los organizadores de las competiciones podrán determinar la longitud de la línea de meta y de la línea de banda respetando estos límites.

4.- Área de meta: Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta a 5 metros de la parte exterior de cada uno de los postes de la portería. Dichas líneas se adentrarán ocho (8) metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de meta.

5.- Punto de Penalti: En cada área de meta se marcará un punto de penalti a 8 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes de portería, el mismo tendrá un diámetro de 23 centímetros.

6.- Punto de Shoot Out: Paralelo y equidistante a 8 metros de la línea central se debe marcar dos líneas de 2 metros, una en cada mitad del campo y serán llamadas líneas de salida de Shoot Out. La misma tendrá 10 centímetros de ancho.

7.- Área de esquina: El área de esquina será donde se unen las líneas de banda y de meta, en los cuatro vértices.

8.- Metas o porterías: Cada portería se colocará en el centro de cada línea de meta. Están conformadas por dos postes verticales, equidistantes de vértices de esquina y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán estar fabricados de un material aprobado.

Deberán tener forma cuadrada, rectangular o redonda y no deberán constituir ningún peligro.

La distancia entre la parte interior de los postes será de 5 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2.2 metros.

Los postes y el travesaño deberán ser blancos y tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 10 centímetros.

Si el travesaño se rompe o se sale de su sitio, se detendrá el juego hasta que haya sido reparado o colocado en su lugar. Si no es posible repararlo, se deberá suspender el partido. No se permite colocar una cuerda ni ningún otro material flexible o peligroso para sustituir el travesaño. El juego se reanudará con un balón a tierra.

Se podrán enganchar redes en las porterías y el suelo detrás de estas, y deberán estar sujetas de forma conveniente y no estorbar al guardameta.

9.- Zona de sustituciones: La zona de sustitución estará junto a la línea de banda, al centro del campo; demarcada por dos líneas paralelas de hasta 1 metro y se extenderá hasta por 5 metros.

10.- Bancos de los suplentes y área técnica: El campo de juego debe tener dos bancos, ubicados a cada lado de la cancha, desde ellos se definirá el área técnica, a 1 metro de la línea de banda como límite y hasta dos metros hacia la derecha e izquierda del propio banco. El banco es destinado únicamente a los deportistas sustitutos, sustituidos y cuerpo técnico de cada equipo; el área técnica únicamente para el Director técnico o sus ayudantes en función de instrucciones y sólo uno a la vez.

El número de personas autorizadas en el área técnica estará determinado por el reglamento de competencia.

El personal técnico:

- Deberán estar identificadas antes del inicio del partido, de conformidad con el reglamento de la competición.
- Deberán comportarse de un modo responsable.
- Deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en el terreno de juego, con el permiso del árbitro, para evaluar la lesión de un jugador.

- Solamente una persona a la vez estará autorizada para dar instrucciones tácticas desde el área técnica.

11.- Zona de Castigo: Estará ubicada frente a la línea de banda a mínimo 3 metros y entre los dos bancos de los suplentes a un mínimo de 5 metros de cada lado. En la misma estarán los jugadores amonestados y expulsados cumpliendo su tiempo respectivo.



REGLA 2 / El balón

1.- Características y medidas:

- Será esférico.
- Será de cuero u otro material aprobado por la Federación Chilena de Fútbol 7.
- Tendrá una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm.
- Tendrá un peso no superior a 500 g y no inferior a 410 g al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0.6-1.1 atmósferas (600-1100 g/cm²) al nivel del mar.

2.- Reemplazo o sustitución de balón defectuoso:

Si el balón explota o se daña mientras está en juego, se interrumpirá el juego:

- El juego se reanudará dejando caer el balón de reserva al suelo, en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que el partido se haya interrumpido dentro del área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer un balón de reserva al suelo en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón original se encontraba cuando se interrumpió el juego (se recomienda siempre que sea al arquero defensor).
- El juego se reanudará con repetición del tiro si; el balón explota o se daña en el lanzamiento de un tiro libre directo, indirecto, un tiro desde el punto penal o un Shoot Out y no ha tocado los postes, el travesaño o a un jugador, ni se ha cometido una infracción.

Si el balón explota o se daña en un momento en que no esté en juego (saque de salida, saque de meta, saque de esquina, balón al suelo, tiro libre, tiro penal o saque de banda), el partido se reanudará conforme a las Reglas de Juego de Fútbol 7.

El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización de los árbitros.

REGLA 3 / El número de jugadores

1.- Número de jugadores: El partido lo disputarán dos equipos formados cada uno por un máximo de siete (7) jugadores de los cuales uno (1) jugará como guardameta. El número mínimo que debe tener cada equipo en cancha para presentarse es de cuatro (4) jugadores.

Si un equipo tiene menos de cuatro (4) jugadores debido a que uno o varios jugadores salieron deliberadamente el terreno de juego, el árbitro no estará obligado a detener el juego y se podrá aplicar la ventaja, pero el partido no deberá reanudarse después de que el balón esté fuera de juego si un equipo no tiene cuatro (4) jugadores como mínimo.

El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de cuatro (4) jugadores en uno de los dos equipos.

2.- Número de sustituciones: En el acta del partido deben ser registrados un máximo de jugadores por equipo determinado por la competencia y, la misma, debe ser entregada mínimo cuarenta (40) minutos antes del inicio del encuentro.

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles, estando o no el balón en juego, en cualquier partido de una competición oficial bajo los auspicios de la FCH7.

Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar al terreno de juego sustituyendo a otro jugador.

El reglamento de la competición deberá estipular cuántos sustitutos podrán ser nombrados, para la competición.

3.- Procedimiento de una sustitución: Una sustitución podrá realizarse siempre, esté o no el balón en juego. Para sustituir a un jugador se deberán observar las siguientes condiciones y disposiciones:

- El jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones ubicada afuera y al centro del campo, salvo en las excepciones previstas en las Reglas de Juego de Fútbol 7.
- El sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado la superficie de juego.
- El sustituto entrará en la superficie de juego por la zona de sustituciones.
- Una sustitución terminará cuando el sustituto entre en la superficie de juego por la zona de sustituciones, tras contacto con el jugador al que va a sustituir, excepto si este hubiese tenido que abandonar la superficie por otra zona debido a razones previstas en las Reglas de Juego, en cuyo caso el árbitro autorizará el ingreso.
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en sustituto.
- Todos los sustitutos estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sean llamados o no a participar en el partido.
- Si un periodo se prolonga para ejecutar un tiro penal o un tiro de Shoot Out, se permitirá que haya sustituciones en cualquiera de los equipos.

4.- Cambio de guardameta:

- Cualquiera de los sustitutos podrá reemplazar al guardameta, esta sustitución se debe realizar cuando el balón no esté en juego y esté en posesión del equipo que realiza la sustitución.
- Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre y cuando se coloque una franela o playera que los distinga de los compañeros, del equipo contrario y de los árbitros;

esta sustitución debe realizarse cuando el balón no esté en juego y esté en posesión del equipo que la realiza.

- Un jugador o sustituto que reemplace al guardameta deberá llevar el número dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta.

5.- Infracciones o sanciones: Si un sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá o, en una sustitución, un sustituto entra en la superficie de juego por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:

- Los árbitros interrumpirán el juego (aunque no inmediatamente si pueden aplicar ventaja).
- Los árbitros amonestarán al jugador por contravenir el procedimiento de sustitución y le ordenarán salir de la superficie de juego por dos (2) minutos de acuerdo a las Reglas de Juego FCH7.

Si los árbitros han interrumpido el juego, lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción. Si este sustituto o su equipo cometen además otra infracción, el juego se reanudará conforme a lo expuesto en el reglamento.

Si en una sustitución, el jugador que será sustituido sale de la superficie de juego, por causas no justificadas en las Reglas de Juego de Fútbol 7, por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:

- Los árbitros interrumpirán el juego (aunque no inmediatamente si pueden aplicar la ventaja).
- Los árbitros amonestarán al jugador por contravenir el procedimiento de sustitución.

Si los árbitros han interrumpido el juego, lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción.

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- Se amonestará a los jugadores en cuestión.
- El partido se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción.

En casos especiales el juego se reanudará conforme a lo estipulado en Reglas de Juego FCH7.

6.- Jugadores y sustitutos expulsados: Un jugador expulsado, antes del saque de salida, sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados.

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

Un sustituto podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos cuatro (4) minutos de juego efectivos después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización de los árbitros.

7.- Capitán del equipo: El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o privilegio alguno, pero tiene cierto grado de responsabilidad en lo concerniente a la conducta de su equipo.

8.- Cuerpo técnico de los equipos: El entrenador y los demás integrantes de la lista del equipo (a excepción de los jugadores y los sustitutos) se considerarán miembros del cuerpo técnico.

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

Si un miembro del cuerpo técnico, sustituto, jugador sustituido, jugador expulsado o agente externo entra en el terreno de juego, el árbitro deberá:

- Detener el juego únicamente si hay una interferencia en el juego;
- Hacer que la persona salga del terreno de juego cuando se detenga el juego;
- Tomar la medida disciplinaria apropiada.

Si se detiene el juego y la interferencia fue causada por:

- Un miembro del cuerpo técnico, sustituto, jugador sustituido o jugador expulsado, se reanuda el juego con un tiro libre directo o un penalti.
- Un agente externo, se reanuda el juego con un balón a tierra.

Si el balón va a entrar en la portería y la interferencia no impide que un jugador del equipo defensor juegue el balón, se concede gol si el balón entra en la portería (incluso si se produjo un contacto con el balón), a menos que el balón entre en la portería del adversario.

9.- Jugador fuera del terreno de juego: Si un jugador que requiere el permiso del árbitro para regresar al terreno de juego vuelve a entrar sin su permiso, el árbitro deberá:

- Detener el juego (no inmediatamente si el jugador no interfiere en el juego o en un miembro del equipo arbitral, o si cabe aplicar la ventaja);
- Amonestar al jugador por entrar en el terreno de juego sin permiso.

Si el árbitro detiene el juego, lo reanuda:

- Con un tiro libre directo desde el lugar donde se produjo la interferencia.
- Con un tiro libre indirecto desde el lugar donde estaba el balón cuando el juego fue detenido si no se produjo ninguna interferencia

Un jugador que cruza una línea de demarcación del terreno de juego como un movimiento del juego no comete ninguna infracción.

10.- Capitán del equipo: Cada equipo tendrá un capitán en el terreno de juego, que llevará un brazalete para su identificación. El capitán del equipo no gozará de una categoría especial o privilegio alguno, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente al comportamiento de su equipo.

Con el objetivo de mejorar la conducta sobre el terreno de juego, potenciar la cooperación y reforzar la relación entre los jugadores y el árbitro, sólo el capitán del equipo puede acercarse al árbitro para dialogar. En caso de que otro jugador lo haga será amonestado.

REGLA 4 / Uniforme de los jugadores

1.- Seguridad: Un jugador no debe llevar equipamiento que sea peligroso ni llevar ningún objeto que sea peligroso para él o el resto de los participantes.

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. Asimismo, 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 retire el objeto en cuestión.
- Que abandone el terreno de juego en la próxima detención del juego si no puede o no quiere acatar la orden.

Se deberá amonestar a todo jugador que rehúse acatar esta regla o que vuelva a ponerse el objeto otra vez.

2.- Equipamiento básico u obligatorio:

- Camiseta – si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas de la camiseta.
- Pantalones cortos – si se usan pantalones cortos interiores, estos deberán tener el color principal de los pantalones cortos.
- Medias – si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa.
- Canilleras/espilleras.
- Calzado – zapatillas de lona o de cuero blando con suela de goma u otro material similar avalado para la práctica de este deporte.
- El capitán debe estar identificado con una banda o brazalete de color diferente al uniforme en uno de sus brazos, si es reemplazado debe entregar la banda o brazalete aun jugador activo dentro del terreno de juego.

3.- Canilleras / espilleras:

- Deberán estar cubiertas completamente por las calcetas o medias.
- Deberán ser de caucho, plástico o de un material similar aprobado.
- Deberán ofrecer una protección adecuada.

4.- Equipamiento de los guardametas:

- Podrá usar guantes y protectores de cabeza.
- Utilizará canilleras.
- Podrá utilizar manga larga o pantalones largos.

5.- Colores:

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y del equipo arbitral.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y del equipo arbitral.
- Si las camisetas de los dos guardametas son del mismo color y ninguno de ellos tiene una camiseta de otro color, el árbitro deberá permitir que se juegue el partido.

Las camisetas interiores deberán ser del color principal de las mangas de la camiseta. Si se usan mallas térmicas cortas o largas, estas deberán ser del color principal de los pantalones cortos o de su parte inferior; además, los jugadores del mismo equipo deberán llevarlas del mismo color.

6.- Uniformidad del cuerpo técnico: Los integrantes del cuerpo técnico de cada equipo deberán utilizar sudadera o vestuario deportivo y/o ejecutivo, zapatos adecuados, siempre identificando a su equipo.

7.- Infracciones o sanciones: En el caso de infracción de esta regla.

- No siempre será necesario interrumpir el juego.
- Los árbitros ordenarán al jugador infractor que abandone la superficie de juego para que ponga en orden su equipamiento en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
- Todo jugador que haya tenido que salir de la superficie de juego para poner en orden su equipamiento no podrá reingresar sin la autorización de los árbitros o de los árbitros asistentes.
- Los árbitros se cerciorarán de que el equipamiento del jugador esté en orden, bien directamente o por medio de los árbitros asistentes.

Se amonestará al jugador que haya sido obligado a abandonar la superficie de juego por infracción de esta regla y que, no habiendo sido sustituido anteriormente, reingrese sin la autorización de los árbitros.

8.- Reanudación del juego: Si los árbitros interrumpen el juego para amonestar al infractor.

- El juego se reanudará mediante un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando los árbitros interrumpieron el partido.

REGLA 5 / Los árbitros

1.- La autoridad de los árbitros: El partido será controlado por dos árbitros; dos árbitros centrales (uno de estos será elegido árbitro principal y será el encargado de tomar la decisión final en caso de haber controversia) y un asistente, quienes tendrán plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego de Fútbol 7 en dicho encuentro (En partidos que así lo requiera se podrá contar con la ayuda de más árbitros asistentes).

2.- Decisiones de los árbitros: Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si se ha marcado gol o no y el resultado del partido, son definitivas.

Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o, si lo juzgan necesario, conforme a una conversación entre ellos o indicación de los asistentes, siempre que no hayan reanudado el juego o finalizado el partido.

Las decisiones del árbitro prevalecerán sobre las del segundo árbitro si ambos señalan una infracción y hay desacuerdo entre ellos.

3.- Poderes y deberes: Los árbitros.

- Harán cumplir las Reglas de Juego de Fútbol 7
- Controlarán el partido en cooperación con los asistentes, siempre que el caso lo requiera
- Se asegurarán de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.
- Se asegurarán de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4.
- Tomarán nota de los incidentes en el partido.
- Interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego de Fútbol 7.
- Interrumpirán el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- Interrumpirán el juego si juzgan que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurarán de que sea transportado fuera de la superficie de juego; un jugador lesionado sólo podrá regresar al terreno de juego en condiciones aptas y después de que se haya reanudado el partido.
- Permitirán que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzgan que un jugador está levemente lesionado.
- Se asegurarán de que todo jugador que sufra una hemorragia salga de la superficie de juego; el jugador solo podrá reingresar tras la señal de los árbitros, quienes se cerciorarán de que la hemorragia ha cesado, bien directamente o por medio de o los árbitros asistentes.
- Permitirán que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja y sancionarán la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.
- Castigarán la falta o incorrección más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo.

- Impondrán sanciones a los jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no están obligados a sancionar inmediatamente, pero deberán hacerlo en la ocasión siguiente en que el balón no esté en juego.
- Tomarán medidas contra los oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrán, si lo juzgan necesario, expulsarlos del área técnica y los alrededores de la superficie de juego.
- No permitirán que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- Autorizarán la reanudación del partido tras una interrupción.
- Deberán hacer las señales que se describen en el apartado “Señales de los árbitros y árbitros asistentes”.
- Deberán ubicarse en el terreno de juego según se establece en los apartados “Colocación de los árbitros cuando el balón está en juego” y “Colocación de los árbitros cuando el balón está fuera del juego” que forman parte de la Interpretación de las Reglas de Juego de Fútbol 7 y directrices para árbitros (Regla 5 - Los árbitros), cuando se disponga que son obligatorias.
- Remitirán a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las sanciones impuestas a jugadores u oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

El árbitro:

- Actuará como cronometrador y tercer árbitro en caso de que los árbitros asistentes no estén presentes.
- Suspenderá temporal o definitivamente el partido cuando lo juzgue oportuno en caso de contravención de las Reglas de Juego de Fútbol 7.
- Suspenderá temporal o definitivamente el partido por cualquier tipo de interferencia externa.

4.- Equipamiento de los árbitros: Los árbitros deben disponer del siguiente equipamiento obligatorio.

- Silbato(s).
- Cronómetro(s).
- Tarjetas rojas y amarillas.
- Cuaderno de notas (u otro medio para anotar las incidencias del partido).
- Otro equipamiento (opcional).

Los árbitros tienen autorización para emplear:

- Equipamiento para comunicarse con los otros miembros del equipo arbitral: intercomunicadore, etc.
- Sistemas de seguimiento electrónico del rendimiento u otro tipo de dispositivos de control del rendimiento físico.
- Aerosol evanescente.

Se prohíbe que los árbitros y los demás miembros del equipo arbitral lleven joyería, accesorios, bisutería o cualquier otro equipamiento electrónico que no esté estipulado en este reglamento o que haya sido autorizado previamente por la organización FCH7.

5.- Responsabilidad del equipo arbitral: Los árbitros (o, en el caso que proceda, los árbitros asistentes) no serán responsables de.

- Cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, oficial o espectador.
- Cualquier daño a todo tipo de propiedad.

- Cualquier otra pérdida sufrida por una persona, club, empresa, asociación o entidad similar, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que hayan podido tomar conforme a las Reglas de Juego de Fútbol 7 o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Entre tales situaciones podrán figurar:

- Una decisión por la cual las condiciones de la superficie de juego, sus alrededores, o meteorológicas sean tales que no permitan disputar el encuentro.
- Una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón.
- Una decisión sobre la idoneidad de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido.
- Una decisión de interrumpir o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores.
- Una decisión de interrumpir o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera de la superficie de juego para ser atendido.
- Una decisión de solicitar que un jugador lesionado sea retirado de la superficie de juego para ser atendido.
- Una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta ropa o equipamiento.
- Una decisión (cuando posean la autoridad) de permitir o no a toda persona (incluidos los oficiales de los equipos y del recinto deportivo, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de información) estar presente en los alrededores de la superficie de juego.
- Cualquier otra decisión que puedan tomar conforme a las Reglas de Juego de Fútbol 7 o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la FCH 7, la asociación miembro o la liga bajo cuya jurisdicción se dispute el partido.

REGLA 6 / Los Árbitros Asistentes

1.- La autoridad de los árbitros asistentes: Se podrá designar árbitros asistentes, quienes deberán cumplir las Reglas de Juego de Fútbol 7 en lo referente a sus deberes. Los miembros del equipo arbitral actuarán bajo la dirección del árbitro. Se ubicarán en el exterior del terreno de juego, a la altura de la línea media y atrás de la zona de sustitución. Estos ayudarán al árbitro a controlar el partido de acuerdo con las Reglas de Juego FCH7, pero el árbitro siempre tomará la decisión definitiva.

2.- Poderes y deberes de los asistentes:

- Asistirá a los árbitros.
- Cronometra el juego.
- Controlará el reemplazo de balones a petición de los árbitros.
- Controlará el equipamiento de los sustitutos antes de que entren en el terreno de juego y el procedimiento de cambio en general.
- Llevará registro de los jugadores que marcaron los goles, fueron amonestados y expulsados.
- Informará a los árbitros la solicitud de tiempo muerto cuando un oficial de uno de los equipos lo haya solicitado.
- Efectuará la señal acústica y preceptiva de la solicitud de tiempo muerto al concederlo.
- Llevará un registro de los tiempos muertos solicitados.
- Llevará un registro de las faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros en cada periodo.
- Efectuará la señal preceptiva de que un equipo ha cometido 5 faltas acumulables en un periodo.
- Llevará el control de la zona de castigo y los jugadores en ella, además del tiempo cronometrado de la sanción.
- Bajo la supervisión de los árbitros controlará la entrada de un jugador que ha salido para poner en orden su equipamiento.
- Bajo la supervisión de los árbitros controlará la entrada de un jugador que ha salido por cualquier tipo de lesión.
- Supervisará el comportamiento de las personas ubicadas en el área técnica y en los bancos, y comunicará a los árbitros cualquier conducta impropia.
- Cronometrará el minuto de tiempo muerto.
- Proporcionará cualquier otra información importante para el juego.
- Deberá ubicarse en el terreno de juego según se establece en los apartados «Colocación de los árbitros cuando el balón está en juego» y «Colocación de los árbitros cuando el balón está fuera del juego» que forman parte de la Interpretación de las Reglas de Juego de Fútbol 7 y directrices para árbitros.

- En caso de definición de ShootOut, será el encargado del tiempo de 5 segundos de ejecución, dejando a ambos árbitros centrales con visión y a cargo de la correcta ejecución.

REGLA 7 / La duración del partido

1.- Períodos del juego: El partido durará dos (2) períodos iguales de 22 minutos cada uno.

2.- Duración del descanso del medio tiempo: Los jugadores tendrán derecho a una pausa de medio tiempo no superior a 5 minutos. El reglamento de la competición debe estipular claramente la duración de la pausa de medio tiempo, la cual solamente podrá modificarse con el permiso de los árbitros.

3.- Pedidos de tiempo o tiempo muerto: Los equipos tendrán derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos.

Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

- Los oficiales de los equipos estarán autorizados a solicitar a los árbitros a través del tercer árbitro, un minuto de tiempo muerto.
- Los árbitros concederán el tiempo muerto cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón con el juego detenido, es decir, tenga la posesión de reanudación, utilizando un silbato o una señal acústica diferente de las usadas por los árbitros habitualmente e indicando con las amanos el gesto de "T".
- Durante el tiempo muerto, los jugadores deberán permanecer en el interior de su área de meta solo ingresa el técnico para dar hidratación e instrucciones.
- Durante el tiempo muerto, los sustitutos deberán permanecer en el exterior del terreno de juego.
- La sustitución de jugadores se podrá efectuar durante el tiempo muerto respetando íntegramente el procedimiento de sustitución.
- Durante el tiempo muerto, el cronómetro de juego no se detendrá, y el minuto del mismo debe agregarse sobre el final del periodo correspondiente.
- El minuto de tiempo muerto NO será acumulable para los jugadores sancionados en caso de haberlos.
- Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer período, seguirá disfrutando únicamente de un tiempo muerto en el segundo periodo.
- En caso de no haber un tercer árbitro, un oficial de equipo podrá solicitar el tiempo muerto a los árbitros centrales directamente.
- No habrá tiempos muertos en el tiempo suplementario, dado el caso.

4.- Finalización del juego: Los árbitros pueden agregar tiempo adicional en caso de que así lo estimen por circunstancias que hayan impedido realizar un tiempo efectivo de juego fluido durante un periodo de tiempo. Esta facultad es exclusiva de los árbitros centrales y el criterio es absolutamente propio.

Sólo en caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro penal o tiro de Shoot Out, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro.

5.- Partido suspendido: Un partido suspendido definitivamente se volverá a jugar, a menos que el reglamento de la competición o el organizador de la competición estipule otro procedimiento.

REGLA 8 / El inicio y la reanudación del juego

El juego se iniciará con un saque inicial al comienzo de cada periodo de tiempo del partido, del tiempo suplementario (de existir) y después de cada gol marcado. Los tiros libres (directos o indirectos), penaltis, saques de banda, saques de meta y saques de esquina constituyen otros tipos de reanudación del juego (ver Reglas 12 - 17). Cuando el árbitro detiene el juego por un motivo no indicado en las Reglas de Juego FCH7, el juego se reanuda con un balón a tierra.

Si se produce una infracción cuando el balón no está en juego, esto no cambiará la manera en que se reanude el juego.

1.- Saque inicial: El procedimiento es el siguiente.

- Se realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire y el equipo favorecido en el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido o, si desea tener el primer saque inicial.
- El equipo adversario necesariamente tomará la opción restante.
- El saque inicial del segundo tiempo lo hará el equipo que no lo hizo en el primer tiempo.
- En el segundo tiempo, los equipos y bancas cambiarán de mitad de campo y atacarán la portería opuesta.
- Cada vez que un equipo marque un gol, el adversario reanudará el juego con saque inicial.

En el saque inicial:

- Todos los jugadores, excepto el que ejecute el saque inicial, deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego.
- Los adversarios del equipo que efectuará el saque inicial deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que el balón esté en juego.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva con claridad en cualquier dirección.
- Se podrá marcar un gol directamente contra el equipo adversario desde un saque inicial; pero si el balón entra directamente en la propia meta del lanzador, se concederá un saque de esquina al adversario.

2.- Infracciones y sanciones: En caso de que el ejecutor del saque inicial toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o bien un tiro libre directo si lo toca con la mano deliberadamente.

Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque inicial, se repetirá dicho saque.

3.- Balón a tierra o al suelo: Si el balón está en juego y los árbitros deben interrumpir temporalmente el partido por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego FCH7, el partido se reanudará con un balón a tierra. El juego también se reanudará con balón a tierra cuando así lo determinen las Reglas de Juego FCH7.

Procedimiento:

- Si, al detener el juego, el balón está en el área penal, el árbitro concederá un balón a tierra al guardameta del equipo defensor dentro de su área penal.
- Si, al detener el juego, el balón está fuera del área penal, el árbitro concederá un balón a tierra a favor de un jugador del equipo que tenga la posesión o la haya ganado siempre que el árbitro pueda determinarlo; en caso contrario, dejará caer el balón ante un jugador del equipo que lo tocó por última vez. El balón deberá tocar el suelo en el lugar en el que se encontraba cuando se detuvo el juego.
- El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo dentro de los límites de la superficie de juego.

4.- Infracciones o sanciones: Se volverá a dejar caer el balón al suelo en el mismo lugar en que se dejó caer por primera vez.

- Si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo.
- Si el balón sale de la superficie de juego después de tocar el suelo sin haber sido jugado por un jugador.
- Si se comete cualquier infracción antes de que el balón toque el suelo.

Si un jugador, tras el balón haber tocado la superficie de juego, lo toca una vez directamente hacia una de las metas y el balón entra directamente:

- En la meta adversaria, se concederá un saque de meta.
- En la meta propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

REGLA 9 / El balón en juego o fuera de juego

1.- Balón en juego: El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando.

- Rebote en los postes o travesaño y permanezca en el interior del terreno de juego.
- Rebote en los árbitros ubicados en el interior de la superficie de juego.

2.- Balón fuera de juego: El balón estará fuera del juego cuando.

- Cruce completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- El juego es interrumpido por los árbitros.
- El balón toca la red superior (si existe) u otra superficie ajena al terreno de juego.

3.- Terreno de juego con red superior: La altura mínima de las redes superiores se establecerá en el reglamento de la competición, pero debe ser, al menos, de 10 metros.

Si el balón golpea la red superior estando en juego, el partido se reanuda con un saque de banda que ejecutará el adversario del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el lugar más próximo a donde el balón tocó la red superior (v. Regla 15 – Posición en saques de banda).

REGLA 10 / El gol marcado

1.- Gol marcado o válido: 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 anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego FCH7.

2.- Gol no válido:

- No será válido un gol, cuando el balón antes de ingresar a la meta hace contacto con un objeto extraño.
- No será válido el gol si el balón no ha traspasado la línea de gol y el árbitro silba el final del periodo de juego o el cronómetro hace sonar la bocina.
- No será válido el gol en 'reanudación de falta' que fue sancionada en el área penal propia y el jugador o guardameta, luego de reanudar, ingresa el balón en su propia meta (se reanudará con saque de esquina).
- No será válido el gol de un 'saque de meta' sin que ningún jugador o el portero contrario toque el balón (se reanudara el juego bajo la regla de incorrección del portero al área contraria).

Si los árbitros, tras anotarse un gol y antes de que se efectúe el saque de salida, se dan cuenta de que el equipo que ha conseguido el gol juega con un jugador de más o ha realizado una sustitución de forma incorrecta, no validarán el gol y reanudarán el juego con un tiro libre indirecto, que ejecutará el equipo adversario del infractor desde cualquier lugar del área penal. Si el saque de salida ya se ha efectuado, sancionarán al jugador infractor conforme a la Regla 3, pero el gol será válido. Los árbitros elevarán un informe del hecho a la autoridad correspondiente. Si el gol lo ha conseguido el equipo adversario, lo darán por válido.

3.- 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 competición exige que haya un equipo ganador después de un partido empatado o una eliminatoria que finaliza en empate, se permitirán únicamente desempate por Shoot Out. (Ver procedimiento).

REGLA 11 / Shoot Out

1.- Shoot out: Se concederá la ejecución de un Shoot Out contra el equipo que acumule seis (6) faltas sancionadas con tiro libre directo o penal mencionadas en la regla 11, en cada periodo de juego y mientras el balón esté en juego.

Se debe intentar marcar un gol directamente de un tiro de Shoot Out.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro de Shoot out al final de cada periodo o al final de los periodos del tiempo suplementario si existieran.

2.- Posición del balón:

- Deberá colocarse sobre la línea marcada a ocho (8) metros de la línea central.

3.- Posición de los jugadores:

El ejecutor del Shoot Out:

- Deberá ser debidamente identificado

El guardameta defensor:

- Deberá permanecer por lo menos con un pie sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el árbitro de la señal.
- Tratará de evitar el gol con todos los recursos permitidos por las reglas de juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar:

- En la superficie de juego.

El resto de los jugadores:

- Los jugadores defensivos deben ubicarse frente a la línea del Shoot Out y atrás de la línea central. Podrán tomar parte en la jugada a la señal del árbitro.
- Los jugadores ofensivos deben ubicarse fuera de la línea del Shoot Out y atrás de la línea central. Podrán tomar parte en la jugada a la señal del árbitro.

4.- Procedimiento:

- Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, uno de los árbitros dará la señal para que se ejecute el Shoot Out.
- El ejecutor del Shoot Out deberá poner el balón en movimiento con el pie y en dirección de la portería contraria.
- El balón estará en juego en el momento que el árbitro de la señal (única jugada que se realiza de esta manera).
- A la señal del árbitro la jugada se iniciará y todos los jugadores dentro del terreno de juego podrán participar.
- Tratará de anotar el gol con todos los recursos permitidos en las reglas de juego.

NOTA: Si el tiempo de juego a terminado del primer periodo, el segundo periodo o al final de los tiempos suplementarios y se debe de realizar un tiro de Shoot Out, sólo podrá participar el tirador y el portero del equipo defensivo; y se tendrá un tiempo de 5 segundos para la realización del mismo.

4.- Infracciones y sanciones: Si los árbitros dan la señal de ejecutar el Shoot Out.

Un jugador del equipo que ejecuta el Shoot Out infringe las Reglas de Juego:

- Los árbitros detendrán la jugada y reanudarán el partido con un tiro libre directo (se acumula) o indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción, si es la sexta falta o subsecuentes se ejecutará un Shoot Out a favor del equipo contrario.

Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego:

- Si un jugador del equipo defensor o su guardameta, los árbitros permitirán que el juego continúe si pueden aplicar la ventaja, de no poder aplicarla, interrumpirán el juego, sancionarán al arquero según la gravedad de la falta. Si la falta es dentro del área penal, se otorgará un tiro penal a favor del equipo contrario y si la falta es fuera del área penal, repetirán el Shoot Out.

Uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego antes de la señal el árbitro:

- Se repetirá el Shoot Out y él o los infractores recibirán sanción disciplinaria.

El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante y antes de ser pateado en dirección de la portería:

- Se repetirá el Shoot Out.

El balón rebota hacia la superficie de juego del guardameta, desde travesaño o de los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- Los árbitros interrumpirán el juego.

- El juego se reanudará con un balón al suelo en el lugar donde el balón tocó el objeto, a menos que lo haya tocado en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Si el balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado los postes, travesaño o a un jugador:

- Se repetirá el Shoot Out.

REGLA 12 / Infracciones e incorrecciones

1.- Las faltas: Las faltas e incorrecciones son infracciones a las Reglas de Juego FCH7 que se sancionarán con un tiro libre directo, un tiro penal o un tiro libre indirecto.

2.- Faltas sancionadas con tiro libre directo: Se concederá un tiro libre directo a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes ocho (8) faltas de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva.

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner una zancadilla a un adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar sobre un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Realizar una entrada contra un adversario.
- Realizar una entrada deslizándose (siempre es considerada temeraria).

Se concederá asimismo un tiro libre directo a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cuatro (4) faltas:

- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).
- Obstaculizar a un adversario mediante un contacto físico.

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (Ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables.

3.- Faltas sancionadas con tiro penal: Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las doce (12) faltas antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

4.- Faltas sancionadas con tiro libre indirecto: Se concederá un tiro libre indirecto si un jugador.

- Juega de forma peligrosa.
- Obstaculiza el movimiento de un adversario sin que exista un contacto físico.
- Actúa mostrando desaprobación, utilizando lenguaje ofensivo, insultante o humillante y/o gestos u otras infracciones verbales.

- Impide que el guardameta lance el balón con las manos, o patear o intenta patear el balón cuando el guardameta está en el proceso de lanzar el balón con las manos.
- Tarda más de cinco (5) segundos en la reanudación de un tiro libre directo o indirecto.
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego FCH7, por la cual el juego sea detenido para amonestar o expulsar a un jugador.

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

- Controla el balón con las manos durante más de cinco (5) segundos antes de lanzarlo.
- Tarda más de cinco (5) segundos en la reanudación de un tiro libre directo o indirecto, o un saque de meta.
- Toca el balón con las manos después de que lo haya lanzado y sin que un jugador contrario lo haya tocado.
- Toca el balón con las manos después que un compañero se lo haya cedido intencionadamente con sus extremidades inferiores o, con cualquier parte del cuerpo aprovechándose de la regla de asistencia al arquero al no hacerlo en una situación de juego y forzando el movimiento intencionalmente.
- Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero de equipo.

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, los postes de la portería) o cuando lo toque con cualquier parte de las manos o los brazos, excepto si el balón rebota accidentalmente 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 sin que haya salido de su propia área penal.

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

Todo tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción. Si se produjera dentro del área de penal del infractor se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en la línea de demarcación más cercana al área de meta donde se cometió la infracción (Ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

5.- Incorrecciones: Las incorrecciones llevarán sólo con sanción disciplinaria, ya sea amonestación o expulsión, según corresponda.

6.- Sanciones Disciplinarias: La tarjeta amarilla se utilizará para comunicar al jugador, al sustituto, al sustituido o al miembro del cuerpo técnico que ha sido amonestado y, en el caso de jugadores, que además no podrán reingresar al juego hasta que pasen dos (2) minutos en la zona de castigo. Un jugador sustituto puede ingresar a cubrir el lugar dentro del terreno de un jugador amonestado.

La tarjeta roja se utilizará para comunicar al jugador, al sustituto, al sustituido o al miembro del cuerpo técnico que ha sido expulsado y, en el caso de jugadores, que además debe estar con un jugador menos por cuatro (4) minutos.

Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los sustitutos, a los sustituidos y al cuerpo técnico. La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública únicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado. En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal a los jugadores y a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada.

Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan. Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

7.- Incorrecciones sancionables con amonestación: Un jugador será amonestado y cumplirá un castigo de dos (2) minutos en la zona de castigo, si comete una de las siguientes siete (7) infracciones:

- Ser culpable de juego brusco.
- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones las decisiones arbitrales.
- Infringir persistentemente las Reglas de Juego FCH7.
- Retardar la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda (jugadores defensores).
- Contravenir el procedimiento de sustitución.

Un sustituto será amonestado y deberá cumplir su castigo en el área asignada para lo mismo, si comete una de las siguientes cuatro (4) infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones las decisiones arbitrales.
- Retardar la reanudación del juego.
- Entrar en la superficie de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución.

Existen diferentes circunstancias en las cuales se amonesta a un jugador por conducta antideportiva, entre ellas, si un jugador:

- Intenta engañar al árbitro, por ej. al fingir una lesión o pretender haber sido objeto de una infracción (simulación).
- Intercambia su puesto con el guardameta durante el juego o sin permiso del árbitro.
- Comete de manera temeraria una infracción sancionable con tiro libre directo.
- Comete una infracción o toca el balón con la mano para interferir o detener un ataque prometedor.
- Toca el balón con la mano para interferir en un ataque prometedor o detenerlo.
- Efectúa marcas no autorizadas en el terreno de juego.
- Juega el balón cuando está saliendo del terreno de juego, después de haber recibido permiso para abandonarlo.
- Muestra una falta de respeto por el juego.
- Emplea un truco deliberado para pasar el balón a su guardameta (incluso mientras ejecuta un tiro libre) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc. a fin de burlar la regla, independientemente de si el guardameta toca el balón con las manos o no.
- Distrae de forma verbal a un adversario durante el juego o en una reanudación.
- Trepas las vallas perimetrales y/o acercarse a los espectadores de una manera que suscite problemas de seguridad.
- Gesticular o actuar de forma provocadora, irrisoria o exaltada.
- Cubrirse la cabeza o la cara con una máscara o artículos similares.

- Quitarse la camiseta o cubrirse la cabeza con ella.

8.- Incorrecciones sancionables con expulsión: Un jugador será expulsado y deberá abandonar inmediatamente el terreno de juego, si comete una de las siguientes siete (7) infracciones.

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal.
- Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza. ● Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

El o los sustitutos de los jugadores expulsados, podrán ingresar al terreno de juego después de haber cumplido con cuatro (4) minutos de suspensión y que los árbitros asistentes les hayan otorgado el permiso para ingresar.

Un sustituto será expulsado si comete una de las siguientes infracciones:

- Malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza. ● Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un jugador o un sustituto expulsado deberá abandonar los alrededores de la superficie de juego y el área técnica.

REGLA 13 / Tiros libres

1.- Tipos de tiros libres: Los tiros libres son directos o indirectos y los mismos se concederán al equipo adversario de un jugador responsable de una falta o infracción.

2.- Tiro libre directo: Uno de los árbitros señalará el tiro libre directo con el brazo hacia la dirección en la que el tiro libre debe ser lanzado. Con la mano del otro brazo señalará hacia el suelo, al lugar donde se cometió la falta, de manera que quede claro para los árbitros asistentes, jugadores, cuerpo técnico y público general que se trata de una falta acumulable.

Balón entra en la meta o portería:

- Si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol.
- Si un tiro libre directo entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

Faltas Acumulables:

- Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo o penal y mencionadas en la Regla 12.
- En el informe del partido se registran las faltas acumulables de cada equipo en cada periodo.
- Los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar la ventaja, y siempre que un equipo no haya cometido anteriormente sus primeras cinco faltas acumulables, salvo que el equipo afectado por la falta haya tenido una oportunidad manifiesta de gol.
- Si hay un tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido NO continuarán acumulándose en el tiempo suplementario del partido.

Procedimiento: Todos los tiros libres se ejecutarán desde el lugar donde se produzca la infracción, excepto en el siguiente caso.

- Los tiros libres por infracciones relacionadas con la entrada o la salida del terreno de juego de un jugador sin permiso se ejecutarán desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego. Sin embargo, cuando un jugador abandone el terreno como parte de una acción de juego y cometa una infracción contra otro jugador, se reanuda con un tiro libre ejecutado en la línea de demarcación más cercana a donde se produjo la infracción; en el caso de infracciones sancionables con tiro libre directo dentro del área de penalti del infractor, se concederá un penalti.

El balón:

- Deberá estar inmóvil y el ejecutor del tiro no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado a otro jugador.
- Estará en juego cuando sea pateado y se mueva con claridad. Hasta que el balón esté en juego, todos los adversarios deberán permanecer, como mínimo, a cinco (5) metros del balón.
- Utilizar fintas durante la ejecución de un tiro libre para confundir a los adversarios forma parte del juego y está permitido.

- Si durante la ejecución correcta de un tiro libre, el ejecutor patea intencionadamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente ni temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

3.- Tiro libre indirecto: Los árbitros indicarán un tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de la cabeza, de manera que quede claro para los árbitros asistentes, personal técnico, jugadores y público que se trata de una falta no acumulable, esta señal se mantendrá hasta que ejecute el tiro y el balón toque a otro jugador o deje de estar en juego.

Se deberá repetir un tiro libre indirecto si el árbitro se olvida de indicar que el tiro es indirecto y el balón es rematado directamente dentro de la portería.

Balón entre en la meta o portería: Un gol será válido solamente si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta.
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo adversario.

Procedimiento: Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se ejecuta el tiro.

Tiro libre fuera del área penal:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a cinco (5) metros del balón hasta que este último esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento.
- El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se cometió la infracción, según el tipo de infracción, o desde la línea de Shoot Out, en su caso.

Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante dentro del área defensiva:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a cinco (5) metros del balón hasta que este último esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento.
- Un tiro libre indirecto concedido en el área penal se lanzará desde el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta y en dirección al mismo, considerando la línea de meta como el punto más lejano para ubicar la barrera y tomando la distancia de 5 metros desde allí.

4.- Infracciones y sanciones:

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa otra infracción sancionable con tiro penal, y se amonesta al infractor del adelantamiento. Si la infracción cometida es sancionable con tiro libre, los árbitros valorarán si sancionan la infracción original o la cometida posteriormente según la ventaja aplicable para el equipo que recibe la falta. Si la segunda infracción cometida es sancionada con tiro penal o tiro libre directo, se anotará una falta acumulable al equipo infractor.

Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de cinco (5) segundos en ejecutarlo:

- Los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta y en dirección al mismo, considerando la línea de meta como el punto más lejano para ubicar la barrera y tomando la distancia de 5 metros desde allí.

Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta:

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta y en dirección al mismo, considerando la línea de meta como el punto más lejano para ubicar la barrera y tomando la distancia de 5 metros desde allí.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.

Tiro libre ejecutado por el guardameta:

Si el balón está en juego y el guardameta lo toca por segunda vez (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado a otro jugador

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta y en dirección al mismo, considerando la línea de meta como el punto más lejano para ubicar la barrera y tomando la distancia de 5 metros desde allí.

Si el balón está en juego y el guardameta lo toca intencionadamente con la mano antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta y en dirección al mismo, considerando la línea de meta como el punto más lejano para ubicar la barrera y tomando la distancia de 5 metros.

REGLA 14 / El tiro penal

1.- Tiro penal: Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las doce (12) faltas que se sancionan con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal y mientras el balón está 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 periodo o al final de los periodos del tiempo suplementario.

2.- Posición del balón y los jugadores:

El balón:

- Deberá colocarse en la línea del área paralela a la de meta, ubicada a ocho (8) metros de la misma, y al centro del arco.

El ejecutor del tiro penal:

- Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor:

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, con al menos un pie sobre la línea de meta hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar:

- En la superficie de juego.
- Fuera del área penal.
- Detrás de la línea del balón.
- A, al menos, cinco (5) metros del balón.

3.- Procedimiento:

- Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, uno de los árbitros dará la señal para que se ejecute el tiro penal.
- El ejecutor del tiro penal debe patear el balón hacia adelante.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y exista un evidente movimiento hacia adelante.

Los árbitros decidirán cuándo se ha completado un tiro penal.

4.- Infracciones y sanciones:

Si el ejecutor del tiro penal no lo patea hacia adelante.

- Los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto del penal.

Si, al ejecutarse un tiro penal, el balón es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente.

- Los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestarán por conducta antideportiva y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto de penal.

Si los árbitros dan la señal de ejecutar el tiro penal y, antes de que el balón esté en juego, un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe las Reglas de Juego FCH7.

- Los árbitros permitirán que se ejecute el tiro penal.
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro penal.
- Si el balón no entra en la meta, los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción.

Si un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego FCH7.

- Los árbitros permitirán que se ejecute el tiro penal.
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro penal.

Uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego FCH7.

- Se repetirá el tiro penal.

Si, después de que se haya lanzado un tiro penal, el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado a otro jugador.

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

Si el ejecutor toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador.

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción y se sancionará a su equipo con una falta acumulable, además, el jugador debe ser amonestado por conducta antideportiva.

Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante.

- Se repetirá el tiro penal.

Si el balón rebota hacia la superficie de juego del guardameta, del travesaño o de los postes, y toca luego cualquier otro objeto.

- Los árbitros interrumpirán el juego.
- El juego se reanudará con un balón al suelo en el lugar donde el balón tocó el objeto, a menos que lo haya tocado en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Si el balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado los postes, travesaño o a un jugador.

- Se repetirá el tiro penal.

REGLA 15 / Saque de banda

Se concederá un saque de banda al equipo adversario del último jugador que tocó el balón antes de abandonar completamente el terreno de juego por una de las líneas de banda, sea por el suelo o por el aire y, si el balón toca la malla superior (de existir).

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

- Si el balón entra en la portería del adversario, se concederá un saque de meta.
- Si el balón entra en la portería del lanzador, se concederá un saque de esquina.

1.- Posición de los jugadores: Los jugadores adversarios deberán estar en el terreno de juego y a una distancia no inferior a cinco (5) metros del lugar de la línea de banda en donde se ejecuta el saque de banda.

2.- Procedimiento: En el momento del saque de banda, el lanzador deberá.

- Estar de frente al terreno de juego.
- Tener ambos pies sobre la línea de banda o en el suelo, al exterior de la misma.
- Lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza, no podrá caminar o adelantar pasos, deberá estar estático y solamente girando la cintura para mover el tren superior, empleando la fuerza del tórax y abdomen para ejecutar el saque de banda desde el lugar en que salió el balón del terreno de juego.
- Lanzar el balón desde el sitio donde salió el balón del terreno de juego.
- El ejecutor tendrá cinco (5) segundos para realizar el saque.
- El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego. Si el balón toca el suelo antes de entrar en el terreno de juego, se repetirá el saque de banda. Si no se ejecutó correctamente, el saque será ejecutado por el equipo adversario.

Si durante la ejecución correcta de un saque de banda, el ejecutor lanza intencionadamente 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 este haya tocado a otro jugador.

3.- Infracciones y sanciones:

Si al ejecutar un saque de banda, un adversario se encuentra más cerca de lo que estipula la distancia reglamentaria

- Se repetirá el saque de banda por parte del mismo equipo y se debe amonestar al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal por parte del equipo adversario al ejecutor.

Si un adversario distrae o estorba al ejecutor del saque de banda.

- Será amonestado por conducta antideportiva.

Si el ejecutor tarda más de cinco (5) segundos para realizar el saque.

- El saque de banda será ejecutado por el equipo adversario.

Para cualquier infracción al procedimiento del saque de banda

- El saque de banda será ejecutado por el equipo adversario.

REGLA 16 / Saque de esquina

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, si el último jugador que hizo contacto con el balón pertenece al equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina (pues se reanudan con la mano), de ingresar directamente el balón al arco, se reanudará con saque de meta a favor del equipo adversario. Si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá un saque de esquina al adversario.

1.- Procedimiento: El balón deberá estar en las manos del ejecutor y en el vértice de la esquina más cercano al lado en que el balón atravesó la línea de meta y los jugadores adversarios deberán estar en la superficie de juego y a un mínimo de cinco (5) metros del área de esquina, hasta que el balón esté en juego.

En el momento del saque de esquina, el lanzador deberá.

- Estar en el área de esquina más cercana al lado por donde salió el balón.
- Tener ambos pies frente y sobre la intersección de las líneas de meta y de banda o por fuera de las mismas.
- Lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza, no podrá caminar o adelantar pasos, deberá estar estático y solamente girando la cintura para mover el tren superior, empleando la fuerza del tórax y abdomen para ejecutar el saque de esquina.
- El ejecutor tendrá cinco (5) segundos para realizar el saque.

El balón estará en juego tan pronto como haya entrado en el terreno de juego. Si el balón toca el suelo antes de entrar en el terreno de juego, se repetirá el saque de esquina desde la misma posición. Si no se ejecutó correctamente, se concederá saque de meta al equipo contrario.

Si en la ejecución correcta de un saque de esquina, el ejecutor lanza intencionadamente 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 este haya tocado a otro jugador.

3.- Infracciones y sanciones:

Si al ejecutar un saque de esquina, un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria.

- Se repetirá el saque de esquina por parte del mismo equipo y se debe amonestar al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal por parte del equipo adversario al ejecutor.

Si un adversario distrae o estorba al ejecutor del saque de esquina.

- Se repetirá el saque si el balón no está en juego. Si el balón está en juego y el infractor lo contacta, se sancionará tiro libre indirecto. El jugador será amonestado por conducta antideportiva.

Si el ejecutor tarda más de cinco (5) segundos para realizar el saque.

- Se concederá un saque de meta al equipo adversario.

Para cualquier infracción al procedimiento del saque de esquina se concederá un saque de meta al equipo adversario.

REGLA 17 / Saque de meta

Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado, por último, a un jugador del equipo atacante y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta (por ser con las manos).

1.- Posición de los jugadores: Los jugadores adversarios deberán estar.

- En la superficie de juego y fuera del área penal del equipo ejecutor hasta que el balón esté en juego.

Procedimiento:

- El guardameta del equipo defensor lanzará el balón, necesariamente con las manos, desde cualquier punto del área penal.
- El guardameta del equipo defensor efectuará el saque en los cinco (5) segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.
- El balón estará en juego apenas haya sido lanzado, directamente, fuera del área penal por el guardameta del equipo defensor.
- El guardameta no podrá jugar el balón con la mano por segunda vez hasta que este haya sido tocado por un jugador contrario.

2.- Infracciones y sanciones:

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal desde el interior de ésta.

- Se repetirá el saque, la cuenta de los cinco segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador.

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

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que este haya tocado a otro jugador.

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el punto más cercano del área donde se cometió la falta y en

dirección al mismo, considerando la línea de meta el lugar para el conteo de los 5 metros de distancia hasta el punto mencionado.

Si el saque de meta no se efectúa en los cinco (5) segundos.

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el punto más cercano del área donde se cometió la falta y en dirección al mismo, considerando la línea de meta el lugar para el conteo de los 5 metros de distancia hasta el punto mencionado.

Si el saque de meta se efectúa con jugadores atacantes en el interior del área penal.

- Se repetirá el saque de meta si cualquiera de los jugadores atacantes toca el balón o impide la correcta ejecución del saque (el jugador infractor será amonestado por conducta antideportiva).

Para cualquier otra infracción de esta regla se repetirá el saque de meta.

Procedimiento para determinar el ganador en caso de empate en el tiempo reglamentario.

Tanda de Shoot Out (de 5 segundos)

1.- Shoot Out: Los empates no están contemplados en ninguna fase de eliminación directa en campeonatos FCH7, por ende, todo encuentro que finalice en tiempo regular y/o tiempo suplementario (si existiera) en empate, debe ser decidido por tanda de Shoot Out.

La ejecución es siempre de 3 Shoot Out por equipo.

2.- Posición del balón y los jugadores:

El balón:

- Deberá colocarse sobre la línea marcada a ocho (8) metros de la línea central.

El ejecutor del Shoot Out.

- Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor:

- Deberá permanecer con, al menos, un pie sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, hasta que el árbitro de la señal.

- Tratará de evitar el gol con todos los recursos permitidos por las Reglas de Juego FCH7.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar:

- En la mitad del terreno de juego, cada equipo a un lado de la altura de la línea de Shoot Out de ejecución.

3.- Procedimiento:

- El árbitro elegirá la meta donde se realizarán los Shoot Out vía sorteo, con la excepción que por condiciones del campo o solicitud expresa de la organización, se indique un arco previo a este sorteo.

- El árbitro realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire y el equipo favorecido en el sorteo decidirá si ejecuta el primer tiro o si lo recibe.

- Los árbitros llevarán control de los tiros lanzados.

- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres tiros, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aún completando sus tres tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.

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

- Todos los jugadores inscritos para el partido están autorizados a ejecutar los Shoot Out.
- Los jugadores elegibles (por regla, todos) pueden estar en el terreno de juego como se mencionó anteriormente, pero el cuerpo técnico, debe estar en la zona técnica hasta que termine la tanda.
- Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.
- Un guardameta podrá ser sustituido por cualquier jugador, previo y durante la ejecución de los Shoot Out.
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores seleccionados deberán lanzar un tiro antes de que un jugador pueda ejecutar un segundo tiro.
- Cualquier jugador seleccionado podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros, previo aviso al árbitro y adecuación de su indumentaria.
- Solamente los jugadores seleccionados, incluidos los guardametas, los árbitros y árbitros asistentes podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecuten los Shoot Out.
- Todos los jugadores seleccionados, excepto el jugador que ejecutará el Shoot Out y los dos guardametas, deberán permanecer en la otra mitad de campo, donde indiquen los árbitros.
- El guardameta compañero del ejecutor del tiro deberá permanecer en el lado opuesto de las zonas de sustituciones, dentro de la superficie de juego, fuera del área y a no menos de cinco (5) metros del balón dispuesto a ser ejecutado.
- Si al finalizar el partido o los tiempos suplementarios y antes de comenzar la ejecución de los Shoot Out, un equipo tiene más jugadores dentro del terreno de juego o en nómina de jugadores inscritos que su adversario, NO deberá reducir su número para equipararse al de su rival.
- El guardameta sustituto podrá sustituir en cualquier momento al guardameta titular de su equipo.
- Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a la regla y todo esté en orden y dispuesto, el árbitro dará la señal para que se ejecute el Shoot Out que tendrá una duración de cinco (5) segundos.
- A la señal del árbitro, el ejecutor del Shoot Out deberá poner el balón en movimiento con el pie y hacia adelante (en dirección de la portería contraria).
- Tratará de anotar el gol con todos los recursos permitidos en las Reglas de Juego FCH7.
- El ejecutor tiene permitido realizar el remate, siempre que esté dentro de los cinco (5) segundos reglamentarios.
- Al finalizar los cinco (5) segundos el árbitro asistente hará sonar su silbato, indicando la finalización de la ejecución (Si el remate ya ha sido realizado por el ejecutor previo al silbato del término de los 5 segundos y el balón termina por entrar al arco, el gol es válido).

4.- Infracciones y sanciones:

El ejecutor del Shoot Out:

- Si comete una falta, el Shoot Out será anulado, lo pierde y será sancionado disciplinariamente de aplicar.

Si al ejecutarse un Shoot Out, el balón es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente.

- Los árbitros interrumpirán la acción, lo amonestarán por conducta antideportiva y el equipo será sancionado con la pérdida del Shoot Out.

Si los árbitros dan la señal de ejecutar el Shoot Out y un jugador del equipo que ejecuta el Shoot Out infringe las Reglas de Juego FCH7.

- Los árbitros detendrán la jugada, lo amonestarán por conducta antideportiva y el equipo será sancionado con la pérdida del Shoot Out.

Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego FCH7

- Los árbitros permitirán que el juego continúe si pueden aplicar la ventaja, de no poder aplicarla, interrumpirán la acción, sancionarán disciplinariamente al infractor (si aplica) y repetirán el Shoot Out.
- Si es el guardameta defensor, los árbitros permitirán que el juego continúe si pueden aplicar la ventaja, de no poder aplicarla, interrumpirán la ejecución, sancionarán disciplinariamente al arquero infractor (siempre aplica). Si la falta es dentro o fuera del área penal, se repetirá el Shoot Out.

Si uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego antes de la señal el árbitro.

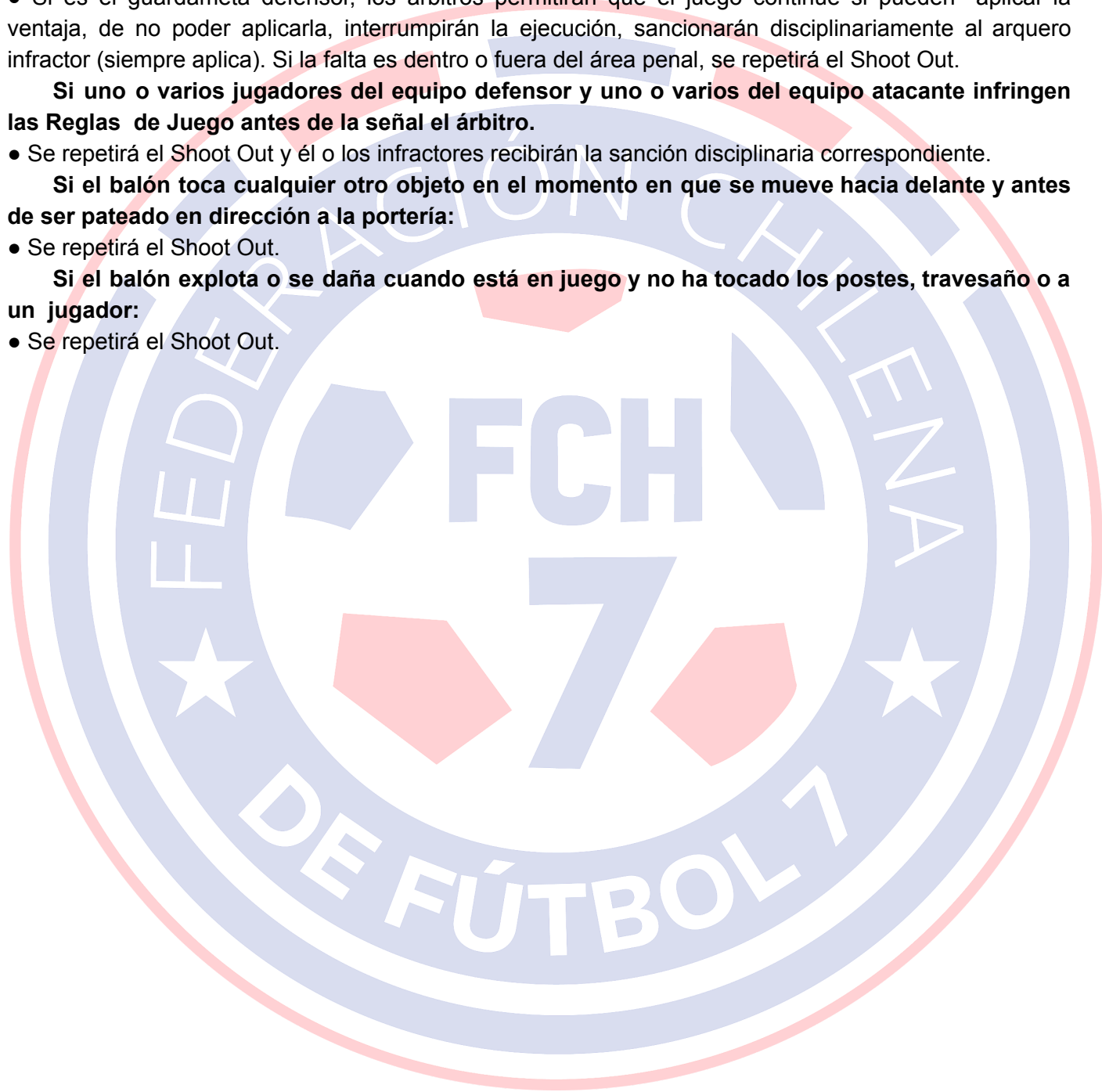
- Se repetirá el Shoot Out y él o los infractores recibirán la sanción disciplinaria correspondiente.

Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante y antes de ser pateado en dirección a la portería:

- Se repetirá el Shoot Out.

Si el balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado los postes, travesaño o a un jugador:

- Se repetirá el Shoot Out.



La organización tiene la facultad de tomar medidas que se ajusten a situaciones no contempladas en el reglamento del campeonato, con el fin de priorizar el bienestar de las y los participantes, espectadores y de la organización cuando lo estimen conveniente.

