

**REGLAS DE JUEGO**  
**COPA INTEREMPRESAS**  
**FÚTBOL 7**



## ÍNDICE

### 1- REGLAS DESARROLLADAS

- Regla 1 – EL TERRENO DE JUEGO
- Regla 2 – EL ÁRBITRO
- Regla 3 – INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO
- Regla 4 – BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO
- Regla 5 – GOL MARCADO
- Regla 6 – EL FUERA DE JUEGO
- Regla 7 – FALTAS E INCORRECCIONES
- Regla 8 – EL TIRO LIBRE
- Regla 9 – EL LANZAMIENTO DE PENALTI
- Regla 10 – EL SAQUE DE BANDA
- Regla 11 – EL SAQUE DE META
- Regla 12 – EL SAQUE DE ESQUINA

### 2- REGLAS REDUCIDAS

### 3- ANEXO A LAS REGLAS

**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7****1. REGLAS DESARROLLADAS****REGLA 1 - EL TERRENO DE JUEGO****1) Superficie de juego**

Los partidos se jugarán en superficies de césped artificial.

**2) Dimensiones**

El terreno de juego será rectangular. De una longitud máxima de 65 metros y mínima de 50 metros y de una anchura máxima de 45 y mínima de 30.

**3) Marcación del Terreno**

El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más larga se denominan **líneas de banda**. Las dos más cortas se llaman **líneas de meta**. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una **línea media**. El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la **línea media**, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 6 metros. Todas las líneas tendrán una anchura de 12 centímetros como máximo. Cuando se pinte sobre un campo de fútbol 11, las líneas deberán ser de color distinto a las ya pintadas, preferentemente de color amarillo.

La zona del área técnica (marcado opcional), será las del banquillo más un metro a cada lado, con una distancia indeterminada hacia el frente, pero siendo su límite máximo quedar al menos a un metro de distancia de la línea de banda.

**4) El área de meta**

El *área de meta*, situada en ambos extremos del terreno de juego se marcará de la siguiente manera:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 3 metros de parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 3 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) El área de penalti**

El *área de penalti*, situada en ambos extremos del terreno de juego se marcará de la siguiente manera:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 9 metros de parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 9 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 penalti*.

En cada *área de penalti* se marcará un punto (*punto de penalti*) a 9 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes a éstos. Al exterior de cada *área de penalti* se trazara un semicírculo con un radio de 6 metros desde el punto de penalti.

**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7****6) Zona de fuera de juego**

La *zona de fuera de juego* situada en ambos extremos del terreno de juego, se marcará de la siguiente manera:

Se trazará una línea paralela a la línea de meta adentrándose 12 metros en el terreno de juego y que unirá las dos líneas de banda. La superficie comprendida entre esta línea y la línea de meta se llamara *zona del fuera de juego*.

**7) El banderín y el área de esquina**

En cada esquina del terreno de juego se colocará un poste no puntiagudo con un banderín. La altura mínima del poste será de 1,50 metros. Desde cada banderín de esquina, se trazará un arco de radio de 0,60 metros.

**8) Las porterías**

Las porterías se colocarán en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por un larguero o travesaño. La distancia interior entre los postes será de 6 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 metros.

Los postes y el larguero o travesaño tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12 centímetros.

Las líneas de meta tendrán la misma dimensión que los postes y el travesaño. Se colgará redes enganchadas en las metas y en el suelo detrás de la meta, con la condición de que estén sujetas en forma conveniente y no estorben al guardameta. Está permitido el uso de redes hechas de cáñamo, yute o nylon. Sin embargo, las cuerdas de nylon no pueden ser más delgadas que aquéllas hechas de cáñamo o yute. Los postes y travesaños deberán ser de color blanco, de madera, metal u otro material aprobado. Pueden tener forma cuadrada, rectangular, redonda, o elíptica y deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles en caso de que se cumpla esta última condición.

**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7****REGLA 2 - EL ÁRBITRO****1) La autoridad del árbitro**

Cada partido será dirigido por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado.

**2) Poderes y deberes**

Dado el carácter deportivo de esta competición, será función principal del árbitro fomentar el espíritu del juego limpio, llegando incluso en las primeras jornadas y en la medida que el desarrollo del juego lo permita, a explicar sus decisiones a los jugadores e incluso a la repetición de aquellos saques que se efectúen incorrectamente. Además:

a) *Aplicará las Reglas.*

b) *Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que, al hacerlo, pueda beneficiar al equipo infractor.*

c) *Tomará nota de las incidencias, ejercerá de cronometrador, cuidando de que el partido tenga la duración reglamentaria.*

d) *Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas y para interrumpir o suspender definitivamente el encuentro cuando lo estime necesario, bien por causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos.*

e) *Desde el momento en que entre en el terreno de juego, tendrá facultad discrecional para sancionar, según proceda, a todo jugador que observe conducta inconveniente o incorrecta, llegando incluso a expulsarle temporal o definitivamente.*

f) *No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.*

g) *Reanudará el juego tras una interrupción.*

h) *Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a lo previsto en la Regla nº 2.*

i) *Interrumpirá el juego si estimara que algún jugador ha sufrido un golpe o lesión que necesitara de la atención de su médico o auxiliares, debiendo dar prioridad, sobre cualquiera otra circunstancia o interés competitivo, a la adecuada asistencia del jugador, incluso sobre el mismo terreno de juego, ello sin menoscabo de cualquiera otra decisión técnica que él considere pertinente adoptar.*

**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7****REGLA 3 - EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO****Introducción**

Se hará un sorteo y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido.

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

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

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

**Saque de salida**

El *saque de salida* es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- 1) Al comienzo del partido
- 2) Tras haber marcado un gol
- 3) Al comienzo del segundo tiempo del partido

Se podrá anotar un gol directamente de un *saque de salida*.

**Procedimiento**

- 1) Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
- 2) Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón que sea jugado.
- 3) El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- 4) El árbitro dará la señal.
- 5) El balón entrará en juego en el momento en que sea jugado con el pie y se mueva hacia delante.
- 6) El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador.

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

**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7****Infracciones / Sanciones**

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

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida: *Se repetirá el saque de salida.*

**Balón a tierra**

El *balón a tierra* es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón está en juego, a causa de cualquier incidente no indicado en las Reglas de Juego, observando siempre el juego limpio.

**Procedimiento**

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego.

El juego se considera reanudado cuando el balón toque el suelo.

**Se volverá a dejar caer el balón**

- 1) *Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo.*
- 2) *Si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por un jugador.*

**Circunstancias especiales**

Un tiro libre concedido al equipo defensor en su **zona de fuera de juego** será ejecutado colocando el balón sobre la **línea de la zona de fuera de juego**, en el punto más cercano al lugar donde se produjo la infracción.

Un tiro libre, directo o indirecto, concedido a favor del equipo atacante, será ejecutado, colocando el balón en el **lugar donde se cometió la infracción** o en cualquier caso, atendiendo a las normas y reglas de juego al respecto.

Un balón a tierra para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del **área de penalti**, será ejecutado en la **línea de la zona de fuera de juego**, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.



**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7****REGLA 4 - EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO****El balón fuera del juego**

El balón estará fuera del juego cuando

- 1) *Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.*
- 2) *El juego ha sido detenido por el árbitro.*

**El Balón en juego**

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando:

- 1) *Rebota de los postes, travesaño o poste de esquina y permanece en el terreno de juego.*
- 2) *Rebota del árbitro ubicado en el interior del terreno de juego.*

**REGLA 5 - EL GOL MARCADO****Gol marcado**

- 1) *Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.*
- 2) *El equipo que haya marcado el mayor número de goles ganará el partido. Si no hubiese marcado ningún gol o si ambos equipos marcaron los mismos goles, el partido terminara en empate.*
- 3) *No obstante lo anterior, el reglamento, o bases de la competición de cada una de las diferentes que puedan organizarse, establecerá los mecanismos para determinar el ganador de un partido en caso de que éste termine en empate.*

**REGLA 6 - EL FUERA DE JUEGO****Posición de fuera de juego**

El hecho de estar en una posición de *fuera de juego* no constituye una infracción en sí.

Un jugador estará en posición de fuera de juego si estando en la zona de fuera de juego:

*Se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.*

Un jugador no estará en posición de fuera de juego si:

- 1) *Se encuentra fuera de la zona de fuera de juego.*
- 2) *Esta a la misma altura que el penúltimo adversario.*
- 3) *Esta a la misma altura que los dos últimos adversarios.*

**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7**

Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si en el momento en que el balón toca o es jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro:

- 1) *Interfiriendo el juego.*
- 2) *Interfiriendo a un contrario.*
- 3) *Tratando de ganar ventaja de dicha posición.*

No existirá infracción de fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de:

- 1) Un saque de esquina.
- 2) Un saque de banda.
- 3) Un saque de meta.

**Infracciones / Sanciones**

Por cualquier infracción de fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo adversario que será lanzado desde la línea de la zona de fuera de juego paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde se señaló la infracción.

**REGLA 7 - FALTAS E INCORRECCIONES**

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

- a) *Dar o intentar dar una patada a un adversario.*
- b) *Poner una zancadilla a un contrario.*
- c) *Saltar sobre un adversario.*
- d) *Cargar violentamente o peligrosamente a un adversario.*
- e) *Golpear o intentar golpear a un adversario.*
- f) *Empujar a un adversario.*
- g) *Hacer una entrada a un adversario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón.*
- h) *Tocar el balón deliberadamente con las manos (salvo el portero en su área de penalti).*
- i) *Sujetar a un contrario.*
- j) *Escupir a un adversario.*

**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7**

2) Se concederá un lanzamiento de penalti (Regla nº 13) si un jugador comete una de las diez infracciones mencionadas dentro de su propia área de penalti independientemente de la posición del balón y siempre que este en juego.

3) Se concederá un Tiro Libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes infracciones dentro de su área de penalti:

*a) Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.*

*b) Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado*

*c) Toca el balón con las manos después de que el jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie*

*d) Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.*

4) Se concederá un Tiro Libre indirecto al equipo adversario si un jugador en opinión del árbitro:

*a) Juega de forma peligrosa.*

*b) Obstaculiza el avance de un adversario.*

*c) Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.*

*d) Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en las Reglas, por la cual el juego sea interrumpido para amonestarle o expulsarle.*

5) El Tiro Libre directo o indirecto, se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, o en cualquier caso, atendiendo a las normas y reglas de juego al respecto.

**Infracciones / Sanciones**

Será expulsado temporalmente del terreno de juego, por dos minutos, pudiendo ser reemplazado el jugador que:

*a) Infrinja persistentemente las reglas del juego*

*b) Desapruebe con gestos o palabras las decisiones arbitrales*

*c) Juegue el balón con las manos, evitando una clara ocasión de gol*

*d) Impida el normal desarrollo del juego, interrumpiéndolo, agarrando o zancadilleando a un contrario, sin incurrir en agresión y evitando una clara ocasión de gol.*

*e) Actúe de cualquier otra forma antideportiva, no contemplada en el párrafo anterior.*

**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7**

Igualmente será expulsado con carácter definitivo pudiendo ser reemplazado, el jugador: *que, expulsado con anterioridad del terreno de juego de forma temporal, reincida en cualquiera de los motivos que determina su expulsión temporal.*

Igualmente será expulsado con carácter definitivo, no pudiendo ser reemplazado, el jugador: *que se emplee de forma violenta, brutal u ofensiva, con otro jugador, árbitro del encuentro, técnico, restantes personas habilitadas en los banquillos o público asistente.*

*Pronunciar palabras, frases o incurrir en gestos, acciones o actitudes, etc. que resulten ser intolerantes, racistas o xenófobas.*

**REGLA 8 - EL TIRO LIBRE**

El tiro libre, directo o indirecto, es una forma de reanudar el juego. El balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya sido tocado por otro jugador.

Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá gol.

Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre indirecto, se concederá saque de meta para el equipo contrario.

Si se introduce directamente en la meta propia un tiro libre jugado con el pie, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

**Posición en el tiro libre**

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón. El balón estará en juego en el momento que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

**Infracciones / Sanciones**

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria: *se repetirá el tiro libre.*

**Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta**

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: *se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.*

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador: *se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.*

*Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.*

**Tiro libre indirecto lanzado por el guardameta**

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: *se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.*

**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7**

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

*Si es fuera del área, será directo.*

**REGLA 9 - EL LANZAMIENTO DE PENALTI**

1) Se concederá un lanzamiento de penalti contra el equipo que comete una de las diez infracciones que se detallan en la Regla nº 12, dentro de su propia área de penalti mientras el balón este en juego.

2) Se podrá marcar un gol directamente de un lanzamiento de penalti.

3) Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar el lanzamiento al final de cada tiempo o al final de los períodos del tiempo reglamentario.

4) Posición del balón y de los jugadores

a) *El balón se colocará en el punto de penalti.*

b) *El ejecutor del lanzamiento deberá ser debidamente identificado.*

c) *Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados en el terreno de juego, fuera de la zona del fuera de juego y a una distancia mínima de 6 metros del punto de penalti.*

d) *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 esté en juego.*

5) El árbitro

a) *No dará la señal de ejecutar el lanzamiento de penalti hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la Regla.*

b) *Decidirá cuándo se ha consumado un lanzamiento de penalti.*

6) Procedimiento

- *El ejecutor del lanzamiento de penalti jugará el balón hacia delante con el pie.*
- *No podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.*
- *El balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento.*

7) Cuando se ejecuta un lanzamiento de penalti durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario con objeto de lanzar o volver a lanzar un penalti, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

*El balón toca uno o ambos postes, o el travesaño o al guardameta o cualquier combinación de estos.*

**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7****Infracciones / Sanciones**

Para toda infracción a esta Regla:

*Cometida por cualquiera de los jugadores del equipo defensor, se repetirá el lanzamiento de penalti si no se ha marcado el gol.*

*Cometida por cualquiera de los jugadores del equipo atacante y que no sea el ejecutor: Si es gol se anula el gol y se repite el lanzamiento.*

*Cometida por el ejecutor del lanzamiento y una vez el balón esta en juego, se concederá un tiro libre directo al equipo defensor.*

**REGLA 10 - EL SAQUE DE BANDA**

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

2) Se concederá saque de banda:

*a) Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire.*

*b) Que se lanzará desde el punto por donde franqueó la línea de banda*

*c) A los adversarios del jugador que toco por último el balón.*

3) Procedimiento

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

*a) Estar de frente al terreno de juego.*

*b) Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma.*

*c) Servirse de ambas manos.*

*d) Lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza.*

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

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

4) Contravenciones / Sanciones

*Si el saque de banda no ha sido realizado conforme a la Regla, será efectuado de nuevo por un jugador del equipo contrario.*

*Tal y como queda definido en la Regla nº 5, el carácter formativo de esta modalidad permite la posibilidad de corregir y repetir si fuese necesario cuando el saque no se haya realizado conforme a la regla.*

**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7**

5) Saque de banda ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de banda toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: *se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.*

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de banda toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador: *se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.*

*Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.*

6) Saque de banda ejecutado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: *se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.*

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador: *se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.*

*Si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario colocando el balón sobre la **línea de la zona de fuera de juego**, en el punto más cercano al lugar donde se produjo la infracción.*

**REGLA 11 - EL SAQUE DE META**

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

**Se concederá saque de meta:**

*Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, 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 nº 10.*

**Procedimiento**

1) *Un jugador del equipo defensor jugará el balón con el pie desde cualquier punto del área de meta.*

2) *Los adversarios deberán permanecer fuera del área de penalti hasta que el balón este en juego.*

3) *El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.*

4) *El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área de penalti.*

**Infracciones / Sanciones**

*Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de penalti, se repetirá el saque.*

**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7****Saque de meta ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta**

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de meta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de meta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.

**Saque de meta ejecutado por el guardameta**

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

Si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor. Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario colocando el balón sobre la **línea de la zona de fuera de juego**, en el punto más cercano al lugar donde se produjo la infracción.

Para cualquier otra contravención a la Regla: Se repetirá el saque

**REGLA 12 - EL SAQUE DE ESQUINA**

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

**Se concederá saque de esquina:**

☑ Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla nº 10.

**Procedimiento**

- 1) El balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano.
- 2) Los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 6 metros del balón hasta que esté en juego.
- 3) El balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento.
- 4) El balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante.
- 5) El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.



**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7****Infracciones / Sanciones****Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta**

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: *se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.*

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador: *se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.*

*Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.*

**Saque de esquina ejecutado por el guardameta**

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

*Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.*

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

*Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.*

Para cualquier otra contravención a la Regla: *Se repetirá el saque.*

**2. REGLAS REDUCIDAS**

- Cuando un equipo **realice 5 faltas** en un mismo periodo de tiempo, se avisará al banquillo que **a partir de la 6ª falta** se lanzará un lanzamiento desde la línea de fuera de juego, “doble penalti”. **Si se produjese por delante** de la línea de fuera de juego, el jugador elige realizar el lanzamiento, del lugar donde se produjo la falta o desde el centro de la línea de 12 metros. Regla desarrollada en el ANEXO.

- **Tendrá validez el gol** si se consigue directamente desde el saque de centro del campo. Con la correspondiente distancia.

- **Tiempo de juego:** 2 tiempos de 25 minutos. Con 2 minutos de descanso.

- **El saque de portería** se podrá realizar indistintamente con el pie a balón parado o mediante saque del portero con las manos.

- **El árbitro no parará el juego en los saques de banda** a no ser, que se realicen con una mano o a una distancia mucho mayor de donde fue correspondido el fuera de banda, para así fomentar el juego rápido.

**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7**

- **Los saques de esquina** sólo se lanzarán con los pies.
  
- **El fuera de juego** será considerado como tal, cuando en el momento del pase el jugador está posicionado por delante de los defensores, siempre que éstos se encuentren pasada la línea de fuera de juego.
  
- **Los cambios** se realizarán por la zona de banquillos, nunca entrando el jugador antes de que salga el que se encuentra en juego.
  
- **Tiempo muerto:** Se podrá realizar un tiempo muerto por equipo y por cada parte de juego siempre que no se superen los 20 minutos de juego.
  
- **Cesión:** No se puede ceder el balón al portero y que éste lo recepcione con las manos, en los saques de banda ni en situación de juego a no ser que le sea pasado con la cabeza o pecho.
  
- **Expulsiones.**  
**2 minutos:** se efectuará tras doble amarilla o por una acción que el árbitro determine, quedándose el equipo con 1 hombre menos durante 2 minutos, y pudiendo entrar otro compañero, transcurrido dicho tiempo.  
**Tarjeta Roja:** el equipo se quedará con un jugador menos.

**3. ANEXO - REGIMÉN TÉCNICO****ARTÍCULO 5 – REGLAS DE JUEGO**

Todas las infracciones que se encuentren en los puntos 1 y 4 de la REGLA 12 del reglamento oficial de la competición, serán acumulativas.

El equipo que cometa más de 5 faltas acumulativas en un periodo de juego, se le sancionará con un tiro libre directo desde la línea que determina el fuera de juego (12 metros).

Todas las tarjetas amarillas que el árbitro muestre por alguna infracción que se encuentren detalladas en los puntos 1 y 4 de la REGLA 12, se considerarán como faltas acumulativas.

**FALTAS ACUMULATIVAS**

- Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo y mencionadas en la Reglas 1 y 4.
  
- El árbitro podrá detener o no el juego, en virtud de si decide aplicar ventaja, y siempre que un equipo no hubiese cometido ya sus primeras cinco faltas acumulativas, salvo que el equipo afectado por la falta tuviese una oportunidad manifiesta de marcar un gol.

**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7**

- Si ha aplicado ventaja, una vez que el balón esté fuera del juego le indicarán a los equipos, mediante la señal preceptiva, que ha anotado una falta acumulativa.

**POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE**

- Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres.
- El ejecutor del tiro estará debidamente identificado.
- El guardameta permanecerá en su área penal a una distancia del balón de siete metros como mínimo.
- Los jugadores permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a una distancia de siete metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea golpeado y entre en movimiento.
- La ubicación del segundo punto penal se encuentra a 12 metros de la línea de meta

**PROCEDIMIENTO (PARA LA SEXTA Y SIGUIENTES FALTAS ACUMULADAS).**

- El ejecutor del tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero.
- Después de ejecutar el tiro libre, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o abandonado la superficie de juego.
- Si un jugador que comete una sexta falta en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea media y una línea imaginaria paralela a esta última y que atraviesa el segundo punto penal a 12 metros de la línea de meta, el tiro libre se lanzará desde el segundo punto penal (12 m.).
- Si un jugador comete una sexta falta en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 12 m y la línea de meta, fuera del área penal, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal (12 m.) o desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Se debe permitir tiempo adicional para ejecutar un tiro libre directo al final de cada parte del partido o al final de cada período del tiempo suplementario.

**REGLAS DE JUEGO COPA INTEREMPRESAS FÚTBOL 7****INFRACCIONES/SANCIONES**

- Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla de Juego:
  - Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre.
  - Si se marca un gol, no se repetirá el tiro libre.
- Si un jugador del equipo que ejecuta el saque infringe esta Regla de Juego:
  - Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre.
  - Si no se marca un gol, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción\*.
- Si el ejecutor del tiro libre infringe esta Regla de Juego después de que el balón esté en juego:
  - Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción\*.
- Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta Regla de Juego:
  - Se repetirá el tiro libre.
- Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:
  - Se repetirá el tiro.
- Si el balón rebota hacia el terreno de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:
  - Los árbitros detendrán el juego.
  - Reanudarán el juego con balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto.