Sportmaster®
Expertos en Soluciones Deportivas

DOCUMENTO OFICIAL
EDICIÓN 2026

REGLAMENTO OFICIAL

Fútbol 7

Reglas de juego y disposiciones de competencia

Actualizado conforme a las Reglas de Juego 2026/27 de la International Football Association Board (IFAB), en vigor desde el 1 de julio de 2026, y adaptado a la modalidad de 7 jugadores.

EDICIÓN	BASE NORMATIVA	EN VIGOR
2026	**IFAB 2026/27**	**1 de julio de 2026**

sportmaster.mx info@sportmaster.com.mx Ciudad de México

00 PRESENTACIÓN

Con más de 3,500 canchas instaladas en México y 20 años de experiencia en infraestructura deportiva, Sportmaster pone a disposición de ligas, escuelas, clubes y administradores de canchas este reglamento de Fútbol 7.

Este reglamento toma como base las **Reglas de Juego 2026/27 de la International Football Association Board (IFAB)**, el organismo que define las reglas del fútbol en el mundo, y las adapta a la modalidad de 7 jugadores en cancha de pasto sintético.

Jerarquía normativa

Cuando surja una duda, se aplica este orden:

1. **Reglamento particular de la liga o torneo** (bases de la convocatoria), cuando trate un punto de forma expresa.
2. **Este Reglamento Oficial de Fútbol 7 · Edición 2026.**
3. **Reglas de Juego IFAB 2026/27**, de forma supletoria, en todo lo no previsto.

> **Alcance.** Sportmaster publica este documento como referencia técnica de libre uso. Cada liga es responsable de su organización, su arbitraje y su comité disciplinario. Sportmaster no organiza ligas ni resuelve controversias deportivas.

2026 QUÉ CAMBIA EN LA EDICIÓN 2026

Tema	Antes	Edición 2026	Regla
Portero con el balón	Máximo 6 segundos. Tiro libre indirecto.	Máximo **8 segundos**. Si se excede: **saque de esquina** para el rival.	12
Saque de banda lento	Sin sanción específica.	Cuenta atrás de **5 segundos**. Si no se ejecuta, el saque pasa al rival.	15
Saque de meta lento	Sin sanción específica.	Cuenta atrás de **5 segundos**. Si no se ejecuta: saque de esquina para el rival.	16
Salida en sustitución	Sin límite de tiempo.	El jugador sustituido sale en **10 segundos** como máximo.	3
Jugador lesionado	Sin regla.	Si recibe atención en el campo, sale y espera **1 minuto** de juego para volver.	5
Trato con el árbitro	Cualquier jugador.	**Solo el capitán** puede dirigirse al árbitro.	3
Ventaja y gol	Se amonestaba igual.	Si hay ventaja y se marca gol, **no se amonesta** por la falta que buscaba evitarlo.	12
Nuevas expulsiones	—	Taparse la boca para insultar y abandonar el campo en protesta: **tarjeta roja**.	12
Penal, segundo toque	Sin regla.	Toque involuntario: se repite si fue gol; se anula si no entró.	14

ÍNDICE CONTENIDO

01	El terreno de juego	3
02	El balón	3
03	Los jugadores	4
04	El equipamiento	4
05	El árbitro	5
06	El auxiliar de cancha	5
07	Duración del partido	5
08	Inicio y reanudación	6
09	Balón en juego y fuera	6
10	Resultado del partido	6
11	Fuera de juego	6
12	Faltas y conducta incorrecta	7
13	Tiros libres y faltas acumuladas	8
14	El penal	8
15	Saque de banda	9
16	Saque de meta	9
17	Saque de esquina	9
A	Disposiciones de competencia	10
B	Fundamentación normativa	11

01 EL TERRENO DE JUEGO

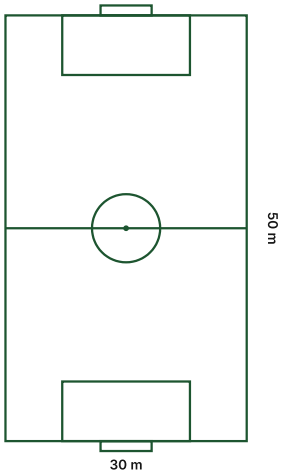
REF. IFAB REGLA 1

1.1 El terreno es rectangular, de pasto sintético o natural, de color verde. La línea de banda siempre es más larga que la línea de meta.

1.2 Las líneas forman parte de las áreas que delimitan. Si la cancha tiene líneas de otros deportes, las de Fútbol 7 deben distinguirse con claridad.

1.3 Medidas del terreno: **50 m de largo por 30 m de ancho**.

1.4 Cuando la liga juegue en canchas de otras medidas, deberá indicarlo en sus bases de competencia.



02 EL BALÓN

REF. IFAB REGLA 2

2.1 Se juega con balón **número 4**: circunferencia de 62 a 66 cm y peso de 340 a 390 g, en buen estado.

2.2 Cada equipo presenta un balón reglamentario en su banca. El árbitro elige con cuál se juega.

2.3 El equipo que no presente balón pierde por default, salvo que el rival autorice iniciar con el suyo. Si el balón se daña y no hay reemplazo, el equipo que sí presentó balón decide entre pedir el default o conceder tolerancia para conseguir otro.

03 LOS JUGADORES

REF. IFAB REGLA 3

7	5	10	Libres
jugadores en campo, incluido el guardameta	mínimo para iniciar o continuar el partido	registrados por equipo, a más tardar en la Jornada 2	sustituciones, con autorización del árbitro

Número de jugadores

3.1 Cada equipo juega con un máximo de 7 jugadores, uno de ellos guardameta. Se puede iniciar con 5; el resto puede incorporarse hasta el final del primer tiempo. Quien no participó en el primer tiempo no puede jugar el segundo.

3.2 Si un equipo queda con menos de 5 jugadores en el campo, por cualquier causa (incluidas expulsiones), el partido termina y se declara **3-0** en su contra.

Registros

3.3 Antes de iniciar, los titulares entregan su registro al árbitro, o una autorización escrita y sellada por la administración de la liga. Los suplentes lo entregan al entrar. Al final, el capitán recoge los registros y firma la cédula arbitral.

3.4 Cada equipo debe tener al menos 10 jugadores registrados a más tardar en la Jornada 2. Si no los tiene, queda descalificado sin reembolso.

Sustituciones

3.5 Las sustituciones son ilimitadas. Se hacen con el balón fuera de juego, con autorización del árbitro y por la zona de cambios frente a la banca. Un jugador sustituido puede volver a entrar en lugar de otro.

3.6 NUEVO 2026 El jugador sustituido debe salir en un máximo de **10 segundos** desde que el árbitro autoriza el cambio. Si tarda más, su suplente no puede entrar hasta la siguiente interrupción del juego después de un minuto. Si el retraso es excesivo, se amonesta.

Capitán y cuerpo técnico

3.7 NUEVO 2026 **Solo el capitán** puede dirigirse al árbitro para pedir aclaraciones, siempre con respeto. Si el capitán es el guardameta, el equipo designa a un jugador de campo.

3.8 Cada equipo puede tener un solo entrenador, dentro de su área técnica. Otros oficiales y el público permanecen fuera del terreno de juego.

04 EL EQUIPAMIENTO

REF. IFAB REGLA 4

4.1 Uniforme obligatorio: playera con número en la espalda (el mismo del registro), short y medias. El guardameta usa colores distintos a los de ambos equipos.

4.2 **Calzado:** suela lisa o multitacos. **Se prohíben los tacos y tachones de cualquier tipo**, para proteger a los jugadores y la superficie de pasto sintético.

4.3 **Espinilleras obligatorias**, cubiertas totalmente por las medias.

4.4 NUEVO 2026 Se permiten accesorios no peligrosos si están bien cubiertos. Los objetos peligrosos (anillos, aretes, relojes, pulseras rígidas) deben retirarse: cubrirlos con cinta ya no es suficiente.

05 EL ÁRBITRO

REF. IFAB REGLA 5

5.1 El árbitro tiene autoridad total para aplicar este reglamento desde que entra al terreno hasta que lo abandona. Sus decisiones sobre hechos del juego son definitivas.

5.2 Antes del partido revisa balones (Regla 2) y equipamiento (Regla 4). Puede retirar del área a aficionados u oficiales que falten al respeto y, en casos graves, dar por terminado el partido a favor del equipo no responsable.

5.3 Ventaja. Puede dejar seguir el juego cuando sancionar perjudique al equipo que recibió la falta. Si la ventaja no se concreta en los siguientes segundos, sanciona la falta original.

5.4 NUEVO 2026 **Lesiones.** Con una lesión leve el juego continúa. Si un jugador recibe atención dentro del campo, o su lesión obliga a detener el partido, debe salir y no puede volver hasta que pase **1 minuto** de juego tras la reanudación. Puede ser sustituido de inmediato. No aplica al guardameta ni cuando la lesión la causó una falta sancionada con tarjeta.

5.5 No permite el ingreso de personas ajenas a los equipos al terreno de juego, tampoco en el medio tiempo ni entre partidos.

06 EL AUXILIAR DE CANCHA

REF. IFAB REGLA 6

6.1 La liga puede designar un auxiliar de cancha (anotador), que apoya al árbitro en lo siguiente:

- Controla las sustituciones y reporta las que no cumplan la Regla 3.
- Lleva el cronómetro, suma el tiempo perdido y lleva el conteo de faltas acumuladas.
- Registra incidentes en bancas, área técnica y gradas.
- Ayuda a redactar la cédula arbitral, con todas las incidencias.

6.2 Puede pedir al árbitro que detenga o suspenda el partido cuando existan condiciones de riesgo.

07 DURACIÓN DEL PARTIDO

REF. IFAB REGLA 7

Concepto	Tiempo
Tiempos de juego	**2 × 20 minutos** (40 minutos en total)
Descanso y cambio de lado	5 minutos
Tolerancia para iniciar cada tiempo	5 minutos

7.1 La tolerancia puede ampliarse en bloques de 5 minutos si un equipo lo pide y el otro acepta. En ese caso el árbitro reduce por igual la duración de ambos tiempos.

7.2 Para reclamar el default por impuntualidad, el equipo presente debe pedirlo al árbitro al vencer la tolerancia.

7.3 El árbitro repone el tiempo perdido por sustituciones, lesiones, celebraciones excesivas y pérdidas de tiempo deliberadas.

08 INICIO Y REANUDACIÓN

REF. IFAB REGLA 8

8.1 Saque de salida. Inicia cada tiempo y se ejecuta después de cada gol. Todos los jugadores están en su propia mitad y los rivales a por lo menos **6 m** del balón hasta que esté en juego.

8.2 El balón, inmóvil en el centro, entra en juego al ser pateado y moverse. El ejecutor no puede tocarlo de nuevo hasta que lo toque otro jugador. Se puede anotar gol directo de saque de salida en la portería rival.

8.3 NUEVO 2026 **Balón a tierra.** Se concede al equipo que tenía la posesión, o que la habría conservado, en el lugar donde se detuvo el juego. Los demás jugadores se colocan a 4 m.

09 BALÓN EN JUEGO Y FUERA DE JUEGO

REF. IFAB REGLA 9

9.1 El balón está fuera cuando cruza por completo una línea de banda o de meta, por tierra o por aire, o cuando el árbitro detiene el juego.

9.2 Si el balón toca al árbitro y esto provoca un cambio de posesión, un ataque prometedor o un gol, se reanuda con balón a tierra.

10 RESULTADO DEL PARTIDO

REF. IFAB REGLA 10

10.1 Es gol cuando el balón cruza por completo la línea de meta entre los postes y bajo el travesaño, sin infracción previa. Gana el equipo con más goles.

10.2 Si la liga define partidos empatados por penales, se tiran 5 por equipo y luego uno a uno hasta que haya ganador. Solo pueden tirar los jugadores que terminaron el partido en el campo.

10.3 NUEVO 2026 En la tanda de penales, si el lanzador toca el balón por segunda vez de forma involuntaria, el tiro se repite si fue gol y se registra como fallado si no entró.

11 FUERA DE JUEGO

ADAPTACIÓN F7

> **En el Fútbol 7 no existe el fuera de juego.**

12 FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

REF. IFAB REGLA 12

Tiro libre directo

Si el jugador comete, de forma imprudente, temeraria o con fuerza excesiva:

1. Patear o intentar patear a un rival.
2. Poner o intentar poner una zancadilla.
3. Saltar sobre un rival.
4. Cargar contra un rival, incluso por la espalda.
5. Golpear o intentar golpear.
6. Empujar.

También, en cualquier caso:

7. Sujetar a un rival.
8. Impedir el avance de un rival con contacto.
9. Escupir o morder a cualquier persona.
10. Tocar el balón con la mano o el brazo de forma deliberada (excepto el guardameta en su área).

> **Barridas prohibidas.** Barrerse en disputa del balón se sanciona con tiro libre directo, haya o no contacto.

Tiro libre indirecto

1. Jugar de forma peligrosa.
2. El guardameta vuelve a tocar con las manos el balón que ya soltó, sin que lo toque otro jugador.
3. El guardameta toma con las manos un balón cedido con el pie por un compañero.
4. El guardameta toma con las manos un saque de banda de un compañero.
5. El guardameta envía el balón por aire más allá de la media cancha (ver Regla 16).

> NUEVO 2026 **Regla de los 8 segundos.** El guardameta tiene **8 segundos** para soltar el balón que controla con las manos. El árbitro cuenta en voz alta o con la mano los últimos 5. Si se excede, se concede **saque de esquina** al rival.

Simulación

Fingir una falta o una lesión para engañar al árbitro es conducta antideportiva y se amonesta.

Sanciones disciplinarias

Tarjeta amarilla (amonestación)

1. Conducta antideportiva o simulación.
2. Desaprobar decisiones con palabras o gestos.
3. Infringir las reglas de forma persistente.
4. Retrasar la reanudación del juego.
5. 2026 Amagar un saque de banda o tardar en salir en una sustitución.
6. No respetar la distancia en tiros libres o de esquina.
7. Entrar, volver o salir del campo sin permiso.

Tarjeta roja (expulsión)

1. Juego brusco grave.
2. Conducta violenta.
3. Escupir o morder a cualquier persona.
4. Evitar un gol o una ocasión manifiesta con la mano (excepto el guardameta en su área).
5. Evitar una ocasión manifiesta de gol con una falta.
6. Lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o discriminatorios.
7. 2026 Taparse la boca para insultar o provocar a un rival.
8. 2026 Abandonar el campo en protesta o incitar a otros a hacerlo (incluye suplentes y cuerpo técnico).
9. Recibir una segunda amarilla en el mismo partido.

12.1 NUEVO 2026 Si el árbitro concede ventaja tras una falta que buscaba evitar una ocasión manifiesta y el equipo anota, **no se amonesta** al infractor.

12.2 El jugador expulsado no puede ser sustituido y debe retirarse del área de bancas. La administración de la liga fija la suspensión, que va de partidos a baja definitiva del torneo.

13 TIROS LIBRES Y FALTAS ACUMULADAS

REF. IFAB REGLA 13

13.1 En todo tiro libre el balón debe estar inmóvil. El ejecutor no puede volver a tocarlo hasta que lo toque otro jugador.

13.2 Los rivales se colocan a por lo menos **7 m** del balón, salvo que estén sobre su propia línea de meta entre los postes.

13.3 Si el equipo que ejecuta pide distancia, el árbitro coloca la barrera y reanuda con silbatazo. Si no la pide, puede ejecutar de inmediato sin señal.

Faltas acumuladas

13.4 El auxiliar de cancha lleva el conteo de faltas de cada equipo (Regla 6).

13.5 Se cobra **penal** cuando un equipo acumula **5 faltas**, y a partir de ahí **cada 2 faltas** adicionales.

14 EL PENAL

REF. IFAB REGLA 14

14.1 Se concede por una falta de tiro libre directo dentro del área propia, o por faltas acumuladas (Regla 13).

14.2 Se cobra desde el punto de penal. El ejecutor debe estar identificado. El guardameta permanece sobre la línea de meta, entre los postes, con al menos parte de un pie sobre la línea o a la altura de ella hasta que se patee el balón. Los demás jugadores se colocan fuera del área y detrás del balón.

14.3 El ejecutor patea hacia adelante y no puede volver a tocar el balón hasta que lo toque otro jugador. Se permite el amague durante la carrera, pero no una vez terminada.

14.4 NUEVO 2026 Si el ejecutor toca el balón por segunda vez de forma involuntaria (por ejemplo, con el pie de apoyo), el penal se repite si fue gol. Si no entró, se reanuda con tiro libre indirecto para el equipo defensor.

14.5 NUEVO 2026 Si el guardameta y el ejecutor infringen al mismo tiempo, se reanuda con tiro libre indirecto para el equipo defensor, sin amonestación automática al ejecutor.

15 SAQUE DE BANDA

REF. IFAB REGLA 15

15.1 Se concede al rival del último jugador que tocó el balón antes de que cruzara la línea de banda. Se ejecuta con las dos manos, desde atrás y por encima de la cabeza, con ambos pies sobre la línea o fuera de ella. Los rivales se colocan a 2 m.

15.2 No se puede anotar gol directo de saque de banda.

15.3 Si el saque va hacia la propia portería, el guardameta no puede tomar el balón con las manos.

> NUEVO 2026 **Cuenta atrás de 5 segundos.** Si el árbitro considera que un equipo retrasa el saque, inicia una cuenta visible de 5 segundos. Si el balón no está en juego al terminar, **el saque pasa al rival**.

16 SAQUE DE META

REF. IFAB REGLA 16

16.1 Se concede cuando el balón cruza la línea de meta, fuera de la portería, tocado por última vez por un atacante. Se ejecuta con el pie o con la mano, según defina la liga, desde dentro del área. Los rivales permanecen fuera del área hasta que el balón esté en juego.

16.2 **Regla de media cancha.** Si un saque o despeje del guardameta, con la mano o con el pie, cruza la media cancha por aire sin tocar a otro jugador ni el suelo, se concede tiro libre indirecto al rival desde la línea central, en el punto por donde cruzó el balón.

> NUEVO 2026 **Cuenta atrás de 5 segundos.** Si el saque de meta se retrasa de forma deliberada, el árbitro inicia una cuenta visible de 5 segundos. Si no se ejecuta a tiempo, se concede **saque de esquina** al rival.

17 SAQUE DE ESQUINA

REF. IFAB REGLA 17

17.1 Se concede cuando el balón cruza la línea de meta, fuera de la portería, tocado por última vez por un defensor. Se ejecuta desde la esquina del lado por donde salió el balón.

17.2 Se puede anotar gol directo en la portería rival.

17.3 NUEVO 2026 También se concede saque de esquina cuando el guardameta retiene el balón más de 8 segundos (Regla 12) y cuando se retrasa un saque de meta (Regla 16).

Guía rápida de reanudaciones

Situación	Reanudación	Distancia rival
Inicio de tiempo o después de gol	Saque de salida	6 m
Falta (directa o indirecta)	Tiro libre	7 m
Falta directa en el área / 5.ª falta acumulada	Penal	Fuera del área
Balón por la banda	Saque de banda (manos)	2 m
Balón por línea de meta, último toque de atacante	Saque de meta	Fuera del área
Balón por línea de meta, último toque de defensor	Saque de esquina	—
Portero más de 8 s con el balón	Saque de esquina	—

A DISPOSICIONES DE COMPETENCIA

REGLAMENTO INTERNO

A.1 Partidos por default

Tipo	Definición
Default avisado	El equipo informa a la administración, con al menos **5 días** de anticipación, que no se presentará. La liga avisa al rival.
Default sorpresa	El equipo no avisa con 5 días de anticipación y no se presenta, o no completa el mínimo de jugadores, y deja plantado al rival.

A.1.1 El partido ganado por default se registra **4-0** a favor del equipo que sí se presentó.

A.1.2 Un equipo causa **baja del torneo** con cualquiera de estas combinaciones:

2
defaults sorpresa

3
defaults avisados

1 + 1
un default sorpresa y uno avisado

A.2 Personas en el terreno de juego

- Solo pueden estar en el terreno los **7 jugadores en turno** de cada equipo y el equipo arbitral.
- Los suplentes permanecen en su banca y solo se levantan para calentar o entrar.
- El entrenador permanece en su área técnica o en la contracancha y no entra sin autorización del árbitro.
- En el medio tiempo y entre partidos no pueden entrar personas ajenas a los equipos.

A.3 Disciplina administrativa

La administración de cada liga integra un comité que revisa la cédula arbitral y los reportes del auxiliar. Este comité fija las suspensiones por expulsión, conducta antideportiva, violencia o agresión a árbitros, con sanciones que van de la suspensión temporal a la baja definitiva del jugador o del equipo.

A.4 Casos no previstos

Lo no previsto en este reglamento ni en las bases de la liga se resuelve conforme a las Reglas de Juego IFAB 2026/27. Si persiste la duda, decide la administración de la liga.

B FUNDAMENTACIÓN NORMATIVA

Cada cambio de esta edición tiene una fuente identificable. La tabla indica de dónde proviene cada regla y por qué se adapta así al Fútbol 7.

Regla	Fuente	Fundamento de la adaptación
12 · 8 segundos del portero	IFAB, Reglas 2025/26, Regla 12; ratificada en Reglas 2026/27 (Regla 17)	Sustituye el antiguo límite de 6 segundos con tiro libre indirecto, que casi no se sancionaba. El saque de esquina es una sanción clara y fácil de aplicar.
15 y 16 · Cuenta atrás de 5 s	IFAB, 140.ª Asamblea General (28 feb 2026); Reglas 2026/27, Reglas 15 y 16	Medida contra la pérdida deliberada de tiempo.
3.6 · Salida en 10 s	IFAB, Reglas 2026/27, Regla 3	Se mantienen las sustituciones ilimitadas propias del F7, pero se limita el tiempo de salida para que no se usen como pausa táctica.
5.4 · Lesionado sale 1 minuto	IFAB, Reglas 2026/27, Regla 5	Evita lesiones fingidas para cortar el ritmo. Con cambios ilimitados el equipo no se queda en desventaja.
3.7 · Solo el capitán	IFAB, protocolo en vigor desde 2025/26; obligatorio en todas las competiciones desde el 1 jul 2027	Se adopta desde esta edición.
4.4 · Accesorios	IFAB, Reglas 2026/27, Regla 4	Los objetos no peligrosos se permiten cubiertos; la cinta adhesiva ya no basta para los peligrosos.
8.3 · Balón a tierra	IFAB, Reglas 2026/27, Regla 8	Aclara que la posesión regresa al equipo que la tenía o la habría conservado.
12.1 · Ventaja y gol	IFAB, Reglas 2026/27, Regla 12	Si se marcó gol, la falta no evitó la ocasión, por lo que no procede la amonestación.
12 · Boca tapada y abandono	IFAB, sesión especial de Vancouver (28 abr 2026), Circular 33; opcional para competiciones	Se adopta para sancionar la conducta irrespetuosa y discriminatoria.
10.3 y 14.4 · Segundo toque	IFAB, Circular 31; Reglas 2026/27, Reglas 10 y 14	Unifica el criterio del toque involuntario con el pie de apoyo.
2 · Balón n.º 4	Federación Catalana de Fútbol, Reglas de F7, ed. jul 2026	Circunferencia de 62–66 cm y peso de 340–390 g.
1, 3, 4, 7, 9, 11, 13, 16, A	Reglamento Sportmaster de Fútbol 7 (edición anterior)	Se conservan las reglas propias de la modalidad: medidas, número de jugadores, calzado, barridas, duración, sin fuera de juego, faltas acumuladas, regla de media cancha y defaults.

Las Reglas de Juego IFAB 2026/27 entraron en vigor el 1 de julio de 2026.

sportmaster.mx · info@sportmaster.com.mx · Ciudad de México

Edición 2026. Reemplaza al “Extracto de Reglas del Futbol 7” anterior. Las Reglas de Juego son propiedad de The International Football Association Board (IFAB); este documento es una adaptación de referencia y no es una publicación oficial de la IFAB ni de la FIFA.