REGLAS DE JUEGO
MINIFUTBOL 7

WORLD MINIFOOTBALL

PAMF
PAN-AMERICAN MINIFOOTBALL FEDERATION

African Minifootball Federation

European Minifootba Federation

OMF
Oceania Mini Football Federation

AMC
ASIAN MINIFOOTBALL CONFEDERATION

Modificaciones

Sujeta a la aprobación de la World Minifootball Federation, siempre que se respeten los principios fundamentales de las reglas, se podrá modificar la aplicación de las presentes reglas de juego en partidos disputados por menores de 16 años, veteranos, capacidades diferentes y así como equipos de la rama femenil.

Se permiten las siguientes modificaciones:

- Dimensión del terreno de juego
- Tamaño, peso y material del balón
- Duración de los tiempos del partido.
- Número de jugadores en categorías de menores de edad

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

Solo se permitirán otras modificaciones del Reglamento con el consentimiento de la World MiniFootball Federation.

Las presentes Reglas fueron aprobadas por acuerdo del comité de reglas de juego de la World Minifootball Federation.

Índice

REGLA 1. TERRENO DE JUEGO ……..... 1

REGLA 2. EL BALÓN……..... 5

REGLA 3. JUGADORES Y SUSTITUTOS…… 6

REGLA 4. EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES…… 9

REGLA 5. LOS ÁRBITROS…… 11

REGLA 6. AUXILIARES DEL ARBITRO…… 13

REGLA 7. DURACIÓN DEL PARTIDO…… 15

REGLA 8. INICIO DEL JUEGO…… 17

REGLA 9. BALÓN EN JUEGO Y FUERA DE JUEGO …… 19

REGLA 10. GOL MARCADO…… 20

REGLA 11. TIRO DE SHOOT OUT…… 21

REGLA 12. FALTAS E INCORRECCIONES…… 23

REGLA 13. TIROS LIBRES…… 26

REGLA 14. TIRO PENAL……..... 30

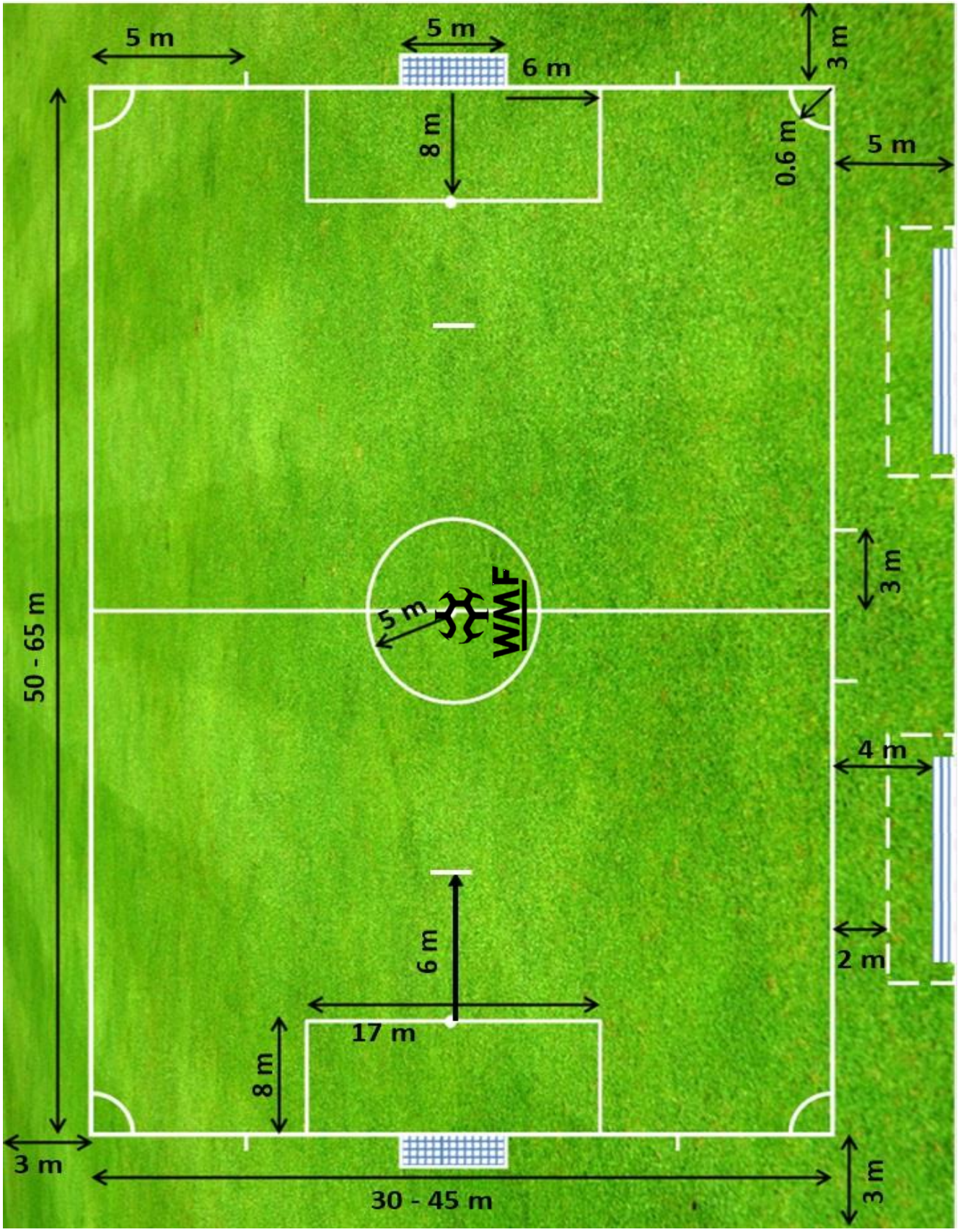
REGLA 15. SAQUE DE BANDA…… 33

REGLA 16. SAQUE DE GUARDAMETA…… 34

REGLA 17. SAQUE DE ESQUINA…… 36

Señalizaciones oficiales del árbitro…… 38

REGLA 1- TERRENO DE JUEGO



Los partidos podrán jugarse en superficies naturales o artificiales en su totalidad. En caso de ser sintético, deberá cumplir con las especificaciones establecidas y acordadas por World Minifootball Federation.

Cuando se utilicen superficies artificiales para la realización de partidos o competencias entre equipos representativos de equipos nacionales de las asociaciones afiliadas a la WMF o competencias Internacionales de Clubes, la superficie de juego deberá cumplir con los requerimientos de WMF en el Programa de Calidad para Futbol Turf o con los estándares internacionales establecidos, al menos que se otorguen otras especificaciones por WMF.

Marcación del terreno

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas visibles en color contrastante con el pasto. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta.

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

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 5 metros.

Se podrá hacer una marcación fuera del terreno de juego a 5 metros del cuadrante de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que se deberá observar en la ejecución de un saque de esquina

Dimensiones

La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la línea de meta:
Longitud (línea de banda) mínimo 50 metros a un máximo 65 metros.
Anchura (línea de meta): mínimo 30 metros a un máximo 45 metros

Todas las líneas deberán tener la misma anchura, como máximo 10 centímetros. Los partidos podrán jugarse en superficies naturales o artificiales. En caso de ser sintético, deberá cumplir con las especificaciones establecidas y acordadas por la World Minifootball Federation.

Área de guardameta

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 6 metros de distancia de cada poste de la portería las cuales extenderán por el interior del terreno en una longitud de 8 metros y se unirán en sus extremos por otra paralela a la línea de meta.

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

Área de esquina

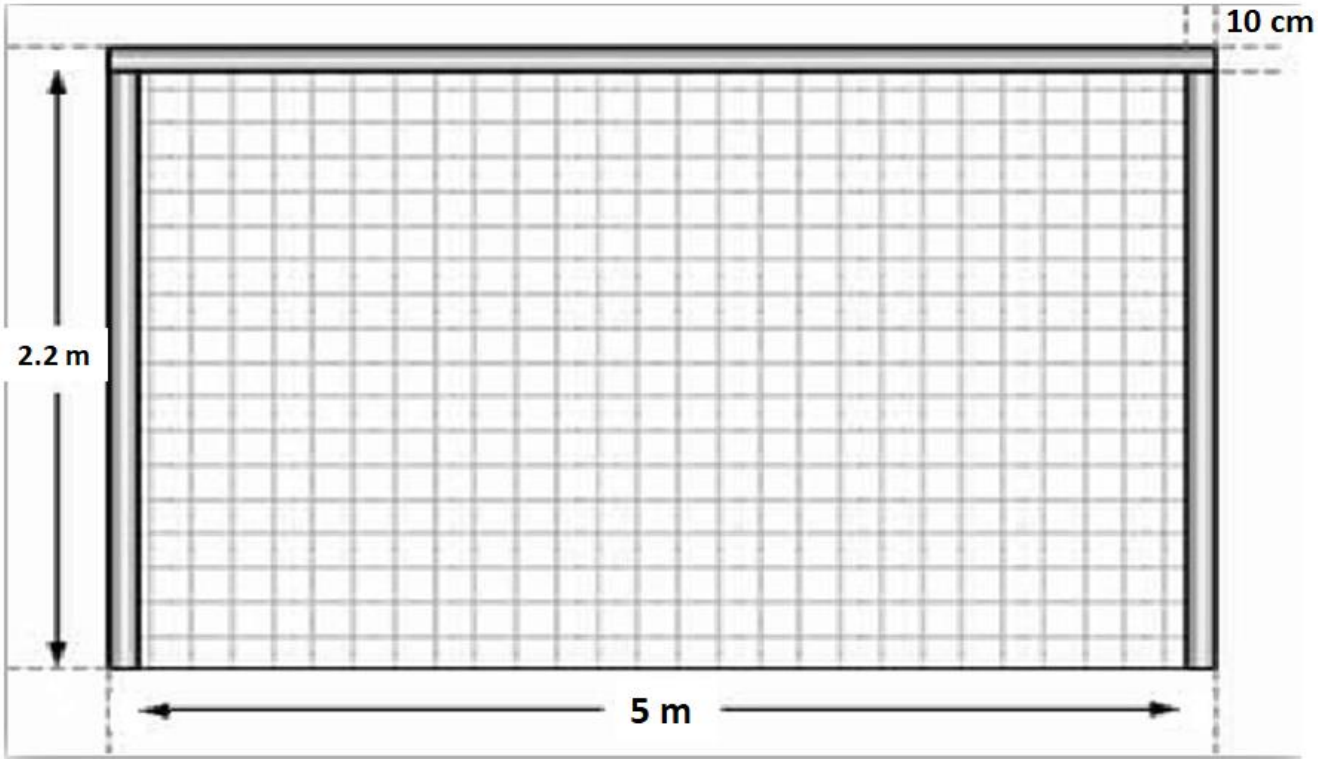
Se trazará un cuadrante con un radio de 60 centímetros desde cada esquina hacia el interior del terreno de juego.

Porterías

Las porterías se colocarán en el centro de cada línea de meta.
Consistirán en dos postes verticales, unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán ser de madera, metal u otro material aprobado.

Deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

La distancia entre los postes será de 5 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2.20 metros. Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 10 centímetros. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.
Se podrá colgar redes enganchadas en las metas y el suelo detrás de la portería, con la condición de que estén sujetas de forma conveniente y no estorben al guardameta.



Seguridad

Los postes deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles solo en caso de que se cumpla esta condición.

Marca de Shoot Out.

La línea o Punto de Shoot Out se marcará a una distancia de 14 metros del centro de la línea de gol. Tendrá un diámetro de 23 cm y/o una longitud de 30cm

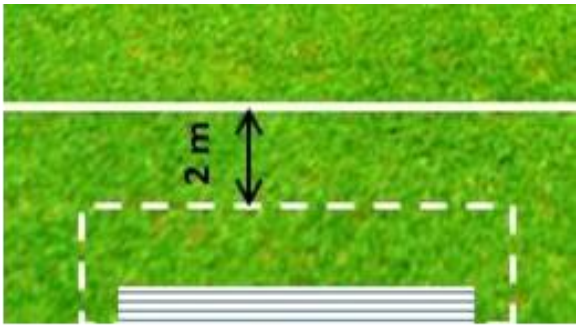
Bancas y/o Área Técnica:

El área técnica y las bancas están relacionadas con los partidos jugados en estadios con asientos asignados para los oficiales de equipos y sustitutos como se describe a continuación:

- El área Técnica estará a 2 metros en ambos lados de la zona designada de asientos o bancas y a una distancia de 2 metros de la línea de banda.
- Las marcas deberán ser utilizadas para definir el área.
- El número de personas permitidas en el área técnica o banca estará definido en las reglas de cada competencia.

Los ocupantes del área técnica o Banca:

- Estarán identificados previo al inicio del partido en conformidad con las reglas de competencia.
- Deberán mostrar un comportamiento responsable.
- Deberán permanecer en la banca salvo circunstancias especiales como el doctor o el fisioterapeuta quienes podrán ingresar al terreno de juego con la autorización del árbitro para asistir a un jugador lesionado.
- Solo una persona al mismo tiempo estará autorizada para dar instrucciones desde el área técnica a los jugadores dentro del campo.
- Las bancas de los equipos deben estar separadas, así como también deberán estar protegidas de los espectadores.



El Cronómetro y Tablero de Anotación

El cronómetro señala de forma regresiva el tiempo de cada período. El cronómetro es claramente visible para ambas bancas y árbitros, siempre y cuando no interfiera u obstruya el terreno de juego. En caso de que el tiempo que queda esté en duda, la autoridad del árbitro prevalecerá en relación con el tiempo indicado por el cronómetro.

REGLA 2.- EL BALÓN

El balón

- Será esférico.
- Será de cuero o de otro material adecuado. Tendrá una circunferencia de 68 a 70 cm.
- Tendrá un peso no superior a 450 g y no inferior de 410 al comienzo del partido
- Tendrá una presión equivalente 8.5 a 15.6 lb. (Balón # 5) Será aprobado por la WMF.

Cambio del balón:

- Si el balón explota o se daña estando en juego:
  - ✓ Se interrumpirá el juego.
  - ✓ El juego se reanudará con un balón a tierra, en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que se haya interrumpido el juego dentro del área de guardameta en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón a tierra en la línea del área de guardameta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón original se encontraba cuando el juego fue interrumpido.
- Si el balón explota o se daña no estando en juego:
  - ✓ Se reanudará conforme a las reglas.
  - ✓ El balón no podrá ser cambiado sin la autorización del árbitro.

REGLA 3.- JUGADORES Y SUSTITUTOS

Jugadores

- Un partido será jugado por dos (2) equipos compuesto por un máximo de 7 jugadores de los cuales uno jugará de guardameta.
- El partido no comenzara si uno de los equipos tiene menos de 5 jugadores, de los cuales uno es el guardameta.
- Si un equipo tiene menos de cinco (5) jugadores debido a que uno o más jugadores hayan abandonado el terreno de juego de forma deliberada, el árbitro no estará obligado a detener el partido y la ventaja deberá ser aplicada, el partido no se finalizara hasta que el balón este fuera de juego, si es que un equipo no cumple con el mínimo de jugadores de cinco (5).
- En caso de que la plantilla de jugadores no esté completa tendrán toda la duración del partido para completarse.

Personal de la banca

- Todo el personal que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro incluyendo sustitutos sean o no llamados a participar en el encuentro.
- Esto incluye al entrenador, al auxiliar y médico en caso de contar con él.
- El personal técnico permitido para cada equipo será de dos personas y un médico.

Capitán del equipo:

- Un capitán deberá ser elegido por cada equipo de entre los jugadores quien llevará un brazalete en el brazo identificándolo como tal. (Obligatorio).
- El capitán tendrá el privilegio de dirigirse al árbitro en forma respetuosa en cuanto a cuestiones administrativas o aclaraciones de las mismas.
- Cada equipo deberá nombrar un subcapitán en caso de ausencia del titular.

Sustituciones durante el Juego:

- Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles, aun estando en juego el balón.
- Un jugador que ha sido remplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.
- Un jugador que sale de la superficie de juego deberá dirigirse a la zona de sustitución el cual se encuentra en la mitad de juego del lado correspondiente a su banca, una vez que sale del terreno de juego deberá permanecer sentado en su banca correspondiente.
- El jugador que entra a la superficie de juego deberá colocarse en la zona de sustitución ubicada en la mitad del terreno de juego del lado de su banca correspondiente y esperar a que su compañero que sale del terreno de juego abandone por dicha zona de sustitución, momento en el cual podrá ingresar al terreno de juego y convertirse en jugador.
- La sustitución se completa cuando el jugador sustituto entra en la superficie de juego momento en el cual se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien remplaza se convierte en sustituido.

Permuta de guardameta:

Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que:

• Se haya informado previamente al árbitro.
• El cambio se efectúe durante una interrupción del juego.

Sustitución del Guardameta:

- Cualquier jugador sustituto podrá remplazar al guardameta en el juego, sin que se le informe al Árbitro y sin que se detenga el juego.
- Un jugador o sustituto que remplaza al guardameta, deberá portar la playera de portero con su propio numero en la espalda.

Sustituciones incorrectas:

Contar con más de 7 jugadores en el terreno de juego. Jugar sin guardameta.
Cualquier jugador que ingrese al terreno de juego sin estar previamente registrado por los árbitros.

Sanción:

Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización previa del árbitro:

- El árbitro permitirá que el juego continúe
- El árbitro amonestará a los jugadores en cuestión en el siguiente momento en que el balón no esté en juego.

Gol anotado con una persona extra en el terreno de juego:

Si, después de que un gol les anotado, el árbitro se percata, antes de la reanudación, que una persona extra se encontraba dentro del terreno de juego al momento de la anotación:

- El árbitro deberá cancelar (anular) el gol si la persona extra era:
  - Un jugador, sustituto, jugador sustituto, jugador expulsado o personal del equipo (cuerpo Técnico) del equipo que anotó el gol; el juego se reanuda con un tiro libre directo en lugar donde se encontraba la persona extra.
  - Un agente externo que interfiere con el juego al menos que resulte en un gol como se menciona en la sección de persona extra en el terreno de jugo; el partido se reanuda con un balón a tierra.
- El árbitro deberá permitir el gol si la persona extra era:
  - Un jugador, sustituto, jugador sustituto, jugador expulsado o personal del equipo del equipo que recibió el gol.
  - Un agente externo el cual no haya interferido en la jugada.

Si, después de que un gol ha sido anotado y el juego haya sido reanudado, el árbitro se percata de una persona extra en el terreno de juego cuando el gol fue anotado, el gol deberá ser anulado (cancelado).

- Si la persona extra se encuentra dentro del terreno de juego el árbitro deberá:
  - Deberá detener el juego
  - Solicitar que la persona extra sea retirada del terreno de juego.
  - Reiniciar el juego por medio de un balón a tierra.

El árbitro deberá reportar dicho incidente a la autoridad competente.

Jugadores y sustitutos de expulsados

Un jugador de campo que es expulsado antes del saque de inicio solo podrá ser reemplazado por uno de los jugadores sustitutos designados. (ver Regla 12)

Un jugador designado como sustituto, si es expulsado antes del saque de inicio o durante el partido, no podrá ser sustituido.

Mínimo de Jugadores en la Cancha

Cuando en el desarrollo del partido, un equipo, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedará con 4 jugadores o menos sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido, informando al organismo competente lo sucedido.

REGLA 4.- VESTIMENTA DE JUEGO

Equipamiento básico:

- Camiseta con mangas y número visible en la parte posterior. Si se usa ropa interior (Todo el Equipo), las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas de la camiseta.
- Short deportivo. Si se usan licras, estas deberán tener el color principal del short.
- Calcetas o medias.
- Espinilleras.
- Zapato tenis o tenis turf, un jugador que pierde un zapato durante el juego podrá continuar con la acción de juego no permitiéndole así participar en una segunda acción.

Espinilleras:

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

Colores:

• Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también de los árbitros.

Guardameta:

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

Equipo Peligroso:

Los jugadores no Portaran ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores incluyendo cualquier tipo de joyas (anillos, reloj, aretes, piercing, gorras de cualquier tipo, paliacate, pulseras de cualquier tipo, etc.).

Infracciones y sanciones:

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- No será necesario interrumpir el juego
- El árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su Vestimenta.
- El jugador saldrá del terreno de juego 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 del terreno para poner en orden su equipamiento no podrá retornar al campo sin la autorización del árbitro
- El árbitro se cerciorará de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir que reingrese en el terreno de juego
- El jugador solo podrá reingresar en el terreno de juego cuando el balón no se halle en juego Un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción de esta regla y retorna al campo sin la autorización del árbitro será amonestado.

Reanudación del juego Si el árbitro interrumpe 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 el balón se hallaba cuando el árbitro interrumpió el partido.

REGLA 5.- ÁRBITROS

La autoridad de los árbitros

El juego será dirigido por tres árbitros; El árbitro Principal y El segundo árbitro, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas del fútbol 7, el Tercer Arbitro o Arbitro Auxiliar estará sujeto a las indicaciones de los árbitros centrales.

- Uno de estos será el principal y será quien tome las decisiones definitivas en caso de controversia.
- Su competencia y el ejercicio de sus poderes, empezarán al ingresar a las instalaciones, antes, durante y después del juego.

Deberes y Poderes:

Los árbitros:

- Harán cumplir las reglas de juego.
- Controlarán el partido en cooperación con los árbitros 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 con las exigencias de la regla 4.
- Permitirán que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzga que un jugador está levemente lesionado.
- Interrumpirán el juego si juzgan que algún jugador ha sufrido alguna lesión grave y se encargarán de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado sólo podrá reincorporase al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado.
- Se asegurarán de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. El jugador solo podrá reingresar tras la señal de los árbitros, quienes se cerciorarán de que la hemorragia ha cesado y que su uniforme no se encuentra manchado, bien directamente o por medio del tercer árbitro.
- Castigarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo.
- Autorizarán la reanudación del juego tras una interrupción.
- El árbitro realizará un reporte del juego que incluye información de cualquier sanción disciplinaria tomada contra los jugadores u oficiales de los equipos y cualquier otro incidente que ocurrió antes, durante o después del juego siempre y cuando le conste al árbitro o a los otros oficiales del juego.

- Deberán hacer las señales de los árbitros y árbitros asistentes autorizados por la comisión de árbitros.

- Deberán ubicarse en la superficie de juego según los lineamientos autorizados por la comisión de árbitros.

- Tendrán poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas de juego, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estimen necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores o por algún otro motivo. En tales casos harán llegar un informe al organismo competente y en caso determinado, por los reglamentos de la WMF.

- Permitirán que el juego continúe si el equipo contra el cual se cometió una infracción se beneficia de una ventaja y sancionarán la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento **(Ventaja).**

- Tomarán sanciones disciplinarias contra jugadores que cometen faltas merecedoras de amonestación o expulsión. No están obligados a tomar las medidas inmediatamente, pero deberán hacerlo apenas se detenga el juego (balón fuera de juego).

- Los árbitros no permitirán que personas sin autorización entren al terreno de juego. El director técnico/entrenador puede entrar en el terreno de juego, limitado a su área de banca.

- Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta que es incorrecta o si lo juzgan necesario, siempre que no hayan reanudado el juego.

- 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.

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

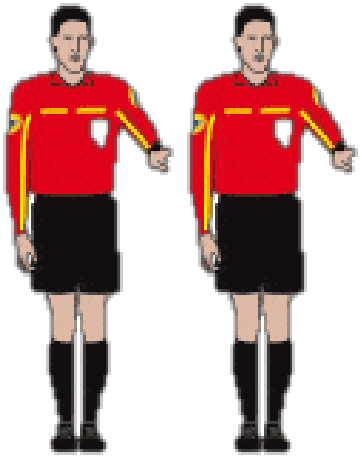
El segundo árbitro:

- Sustituirá al árbitro en caso de lesión o indisposición de este último

Uniforme de los árbitros:

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

REGLA 6.- EL ARBITRO AUXILIAR



Se podrá designar a un árbitro asistente (fungirá como tercer árbitro y cronometrador), quien deberá hacer cumplir las Reglas de Juego de Minifootball 7 en lo referente a sus deberes.

Se ubicará en el exterior de la superficie de juego, a la altura de la línea media y en el mismo lado que las zonas de sustituciones.

Poderes y deberes

- Asistirá a los árbitros centrales.
- Llevará un registro de los jugadores que participan en el juego.
- Controlará el reemplazo de balones a petición de los árbitros.
- Controlará la Vestimenta de los sustitutos antes de que entren en la superficie de juego.
- Anotará los números de los jugadores que marcaron los goles, llevará un registro de las faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros.
- Tomará nota de los incidentes del partido
- Efectuará la señal por medio de su silbato, de que un equipo ha cometido 6 faltas acumulables durante el partido.
- Tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados o expulsados.
- 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.
- Indicará a los árbitros un error manifiesto en la amonestación o expulsión de un jugador, o si se produce una conducta violenta fuera de su campo visual; no obstante, los árbitros Centrales tendrán la decisión sobre cualquier asunto relacionado con el juego.
- Supervisará el comportamiento de las personas ubicadas en el área técnica, en caso de que la haya, o en las bancas, y comunicará a los árbitros cualquier conducta impropia.
- Llevará un registro de las interrupciones del juego por interferencias externas y las razones de las mismas.
- Proporcionará cualquier otra información importante para el juego.
- Sustituirá al segundo árbitro en caso de lesión o indisposición del árbitro o el segundo árbitro.

- Hará la función de cronometrador.
- Será el responsable del cambio en bancas por los equipos al intervalo de medio tiempo.
- Auxiliara a los árbitros centrales en la supervisión de las sustituciones de los jugadores.

Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la Regla 7, y para ello:

- Pondrá en marcha el cronómetro después de que un saque de salida se haya efectuado correctamente.
- Anotará en el marcador público, en caso de que exista, los goles, las faltas acumuladas y los periodos.
- Indicará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, la sexta falta acumulada de un equipo.
- Cronometrará los 5 minutos de expulsión de un jugador.
- Anunciará, mediante un silbato o una señal acústica diferente a la de los árbitros, el final del primer tiempo, del partido o de los tiempos suplementarios, en caso de que los haya.

REGLA 7.- DURACION DEL PARTIDO

Duración del partido:

El juego consiste en DOS PERIODOS de 25 minutos cada uno, la duración de los periodos puede ser modificada conforme a cada categoría, con un descanso entre periodos que no puede exceder los 5 minutos.

TIRO PENAL O SHOOT OUT
EL TIEMPO DE JUEGO SE PROLONGARÁ UNICAMENTE EN LA EJECUCION DE UN TIRO PENAL O SHOOT OUT CONCLUYENDO AL MOMENTO EN QUE EL BALON TERMINA SU MOVIMIENTO HACIA LA PORTERIA SANCIONADA.

Manera para definir un juego:

Si el resultado del juego al termino del segundo periodo de juego se encuentra empatado, en la ronda de finales se procederá conforme a lo siguiente:

- 1 TIEMPO EXTRA DE 5 MINUTOS, CON GOL DE ORO (SOLO FINAL).
- Se decidirá mediante la ejecución de una serie de tres tiros de **SHOOT OUT** dejando a consideración del organismo competente.
- EN CASO DE PERSISTIR EL EMPATE, SEGUIRA UNA TANDA DE TIROS **SHOOT OUT a** muerte súbita, uno por cada equipo en forma alternada, hasta que anote uno más que otro en el mismo número de oportunidades.

Eventos Internacionales:

En encuentros de carácter internacional, eliminatorias continentales o mundiales, el mecanismo para definir un partido empatado al termino del segundo periodo de juego se utilizará el siguiente procedimiento:

- Se llevarán a cabo dos tiempos extras de 10 minutos cada uno.
- En Caso de no tener un ganador se procederá a decidir a un ganador por medio de la ejecución de una serie de tres tiros shoot outs por equipo.
- En el caso de persistir el empate, se procederá a una serio de tiros a muerte súbita, uno por equipo de forma alternada, hasta que un equipo anote más que el otro en el mismo número de oportunidades.

Tiros de SHOOT OUT para decidir un ganador.

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

Procedimiento:

1. El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzaran los SHOOT OUTS

2. El árbitro lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer tiro de SHOOT OUT o si lo recibe.

3. El árbitro anotara todos los SHOOT OUTS ejecutados.

4. Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará 3 SHOOT OUTS.

5. Los SHOOT OUTS o tiros penales deberán ejecutarse alternadamente.

6. Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus 3 SHOOT OUTS, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aun completando sus 3 tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.

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

8. Todos los jugadores de un equipo están autorizados para lanzar los SHOOT OUTS incluyendo aquellos que se encuentren en la banca al término del partido; a excepción de los jugadores que hayan sido expulsados.

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

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

11. Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en el terreno de juego cuando se ejecuten los shoot outs.

12. Todos los jugadores, excepto el jugador que lanzará el tiro penal o shoot out y los dos guardametas deberán permanecer atrás de la línea de media cancha.

13. El guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros.

REGLA 8.- INICIO DEL JUEGO

Antes del saque de Inicial previo al inicio del partido o la prórroga el arbitro:

- Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá si realiza el saque de inicio en el primer o segundo tiempo y el segundo equipo decide qué mitad del terreno de juego inicia el juego.
- En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y banca, atacarán en la dirección opuesta al primer tiempo

Saque de inicio

- El saque de inicio es una forma de iniciar o reanudar el juego:
- Al comienzo del partido
- Tras haber marcado un gol
- Al comienzo del segundo tiempo del partido
- Al comienzo del tiempo suplementario

Procedimiento:

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del campo.
- Los adversarios del equipo que efectuará el saque de inicio deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que sea jugado.
- 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 en cualquier dirección.
- El jugador del equipo que ejecuta el saque de inicio tiene cinco segundos para jugar el balón.
- El ejecutante del saque no podrá tocar el balón una segunda vez antes de que el balón no se haya jugado por otro jugador.
- Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario procederá al saque de inicio.
- Al medio tiempo los equipos deberán intercambiar banca y quedar en su zona defensiva.
- Sera Valido un Gol directamente del Saque Inicial.

Infracciones y sanciones:

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:

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

Si el Saque de Salida no se efectúa en los cinco segundos:

- Se otorgará el balón al equipo contrario en el punto central.

Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque de salida:

- Se repetirá el saque de salida.

BALÓN A TIERRA

Para reanudar el juego después de una interrupción temporal provocada por algún motivo que no haya sido previsto en las reglas de juego y siempre que estas sucedan cuando el balón esté en juego.

Procedimiento:

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa en el área de guardameta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de guardameta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo

Infracciones y sanciones

- **Se volverá a dejar caer el balón**:
  - Si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo
  - Si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido jugado por un jugador.
- **Si el balón entra en la meta:**
  - Si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de guardameta.
  - Si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra directamente en la propia meta, se concederá saque de esquina al equipo contrario.

REGLA 9.- BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

Balón fuera de juego

El balón estará fuera de juego cuando haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire o el juego haya sido interrumpido por el árbitro.

Balón en juego

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

- El Balón rebote de los postes o travesaño y permanezca en el terreno de juego.
- Rebote del árbitro en el interior del terreno de juego.

Infracción de la superestructura:

Si el balón establece contacto con cualquier parte de la estructura del edificio (incluye el techo, red, malla ciclónica, etc.), o del tablero de resultados colocado encima del terreno de juego, el balón esta fuera de juego. Se reanuda con un saque de banda en el lugar más cercano de donde pego el balón en contra del equipo que jugó el balón por última vez.

REGLA 10.- EL GOL MARCADO

Gol marcado:

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 las reglas de juego.

Equipo ganador:

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será el ganador.

Si ambos equipos no marcaron ningún gol o lograron igual número de goles, el partido terminara en empate de acuerdo con el reglamento de competencia de cada Liga, categoría y rama podrán ejecutarse después de que un partido finalice en empate se permiten solamente los siguientes procedimientos aprobados por la WMF (World Minifootball Federation)

- Tiempos Extra.
- Tiros desde el punto **DE SHOOT OUT**

Un gol podrá lograrse directamente:

- De un saque de esquina, saque inicial y tiro libre directo.

Un gol no se concederá por:

- No será válido un gol cuando el balón haga contacto con un objeto extraño.
- El balón no ha traspasado la línea de gol y el árbitro silba el final del periodo o juego.
- Cobro de falta que fue sancionada en el área penal propia y el portero al reanudarla ingrese el balón a su propia portería (se repite el saque).
- No será válido un gol directamente de una reanudación de saque de banda.

REGLA 11.- TIRO DE SHOOT OUT

UN EQUIPO SERÁ SANCIONADO CON UN TIRO DE SHOOT OUT POR CADA 6 FALTAS ACUMULATIVAS, EN EL TRANSCURSO DEL ENCUENTRO.

- Serán consideradas como faltas acumulativas, solo las 10 faltas enlistadas en la Regla 12 sancionables con tiro libre directo a excepción si alguna se sancionó con tiro penal o shoot out directo.

UN EQUIPO SERA SANCIONADO CON UN SHOOT OUT DIRECTO, SI CORTA UNA OPCION MANIFIESTA DE GOL.

PROCEDIMIENTO:

- El balón: Se colocará en el punto marcado a 14 metros de la línea de meta.
- A la señal del árbitro, la jugada se iniciará y todos los jugadores podrán tomar parte en esta, aunque el balón no se considera en juego hasta que sea tocado con el pie por un jugador del equipo atacante y el balón haga un movimiento visible.
- Ningún equipo podrá realizar sustituciones durante los primeros 3 segundos la jugada.

El ejecutor del shoot out:

- Deberá ser bien identificado.
- Deberá poner el balón en movimiento con el pie.
- Tratará de anotar con todos los recursos permitidos por las reglas.

El guardameta defensor:

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

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

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

Los árbitros:

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

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

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

- **Compañero del atacante:** si un jugador del equipo atacante se anticipa a la indicación del árbitro, se interrumpirá el juego sin importar el resultado del tiro y se anulará la ejecución del tiro del shoot out, otorgando un tiro libre a favor del equipo defensor en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la interrupción.

- **Jugadores de ambos equipos:** sin importar el resultado se anula la ejecución y se repetirá el tiro.

- **Falta del Jugador Defensivo:** Si un jugador del equipo defensivo comete una falta de las enumeradas en la regla 12, el árbitro deberá llamar la falta y se reanudará con un shoot out directo por malograr una oportunidad manifiesta de gol.

- **Falta de un compañero del Atacante**: Si un jugador del equipo atacante comete una falta de las enumeradas en la regla 12, el árbitro llamara la falta y anulara la ejecución del tiro shoot out, otorgando un tiro libre a favor del equipo defensor en el lugar donde se cometió la infracción.

REGLA 12.- FALTAS E INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

Tiro Libre Directo

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

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario
2. Poner o intentar poner una zancadilla a unadversario
3. Saltar sobre un adversario
4. Cargar sobre un adversario
5. Golpear o intentar golpear a un adversario
6. Empujar a un adversario.
7. Realizar una entrada contra un adversario
8. Sujetar a un adversario
9. Escupir a un adversario
10. Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

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

Tiro Penal

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

Tiro Libre Indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto desde el punto de restricción al equipo adversario si un GUARDAMETA comete una de las siguientes seis infracciones dentro de su propia área penal:

- Tarda más de 5 segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.
- Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier jugador adversario lo haya tocado.
- Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
- Estando fuera de su área con balón en posesión no podrá ingresarlo a su área penal y jugarlo con las manos.
- Después de que el guardameta dé el balón con la mano a un compañero éste no podrá volver a jugar el balón otra vez con la mano, sin importar si el balón proviene de un compañero de forma legal (cabeza, pecho, pierna, etc.) hasta que el balón sea tocado por un adversario.

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

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

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, excluyendo lo estipulado en la regla 6.

Sanciones Disciplinarias Amonestaciones

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

1. Ser culpable de conducta antideportiva.
2. Desaprobar con palabras o acciones.
3. Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
4. Retardar la reanudación del juego.
5. No respetar la distancia reglamentaria en saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
6. Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
7. Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal.

Un sustituto o un jugador sustituido será amonestado si comete una de las siguientes tres infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva
- Desaprobar con palabras o acciones
- Retardar la reanudación del juego

Prohibición en Barridas

Las Barridas están estrictamente prohibidas al menos de que no exista contacto o peligro para el jugador contrario.

- Una barrida seguida por cualquier contacto con el jugador adversario. Un tiro libre directo y la sanción disciplinaría correspondiente.

- Una Barrida que represente un peligro para el jugador adversario o evita que pueda jugar el balón o continuar con su carrera (dirección frontal y a una distancia menor de 1 metro del jugador adversario); un tiro libre indirecto es otorgado y la sanción disciplinaria correspondiente.

Una Barrida para jugar el balón sin algún contacto, no representa peligro, lejano del jugador adversario y no le evita de jugar el balón o de continuar su carrera: No es Falta y no hay Sanción Disciplinaria.

Expulsiones

Un jugador será expulsado y se mostrará tarjeta roja si comete una de las siguientes siete infracciones y un sustituto podrá ingresar a los 5 minutos de que se efectué la expulsión:

1. Ser culpable del juego brusco grave.
2. Ser culpable de conducta violenta.
3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
4. Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
5. Recibir una segunda amonestación en el tiempo del partido.

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

REGLA 13.- TIROS LIBRES

EXISTEN DOSTIPOS DE TIROS LIBRES

Tiro libre directo
CONTABILIZARAN PARA ACUMULACION DE FALTAS PARA SHOOT OUT

El balón entra en la meta:

- 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.

Tiro libre indirecto

NO CONTABILIZARAN PARA ACUMULACION DE FALTAS PARA SHOOT OUT.

Señal

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Mantendrá su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y hasta que el balón haya tocado a otro jugador o esté fuera de juego.

El balón entra en la meta

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 jugado entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

Procedimiento

- El balón debe estar inmóvil.
- El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado por otro jugador.
- Todos los adversarios deberán estar por lo mínimo a cinco (5) metros de distancia del balón.
- El ejecutor tendrá 5 segundos para reanudar.
- Ningún jugador del equipo que cobra el tiro libre podrá colocarse en la barrera.
- Se concederá un gol si el balón se introduce directamente de un tiro libre directo en la portería. De un tiro libre indirecto no se concederá un gol.
- El balón se considera en juego al momento que sea tocado con el pie por un atacante y el balón haga un movimiento visible.
- Para la instancia de expulsión el árbitro silbará la reanudación de juego hasta que el jugador expulsado esté fuera del terreno de juego.
- Después de cualquier infracción cometida por el equipo atacante dentro del área de guardameta defensiva será cobrada por el portero con saque de guardameta.

POSICIÓN EN TIROS LIBRES

Tiro libre dentro del área guardameta

- Tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor deberá realizarlo el guardameta con el procedimiento que indica el saque de guardameta.
- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón.
- Todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego apenas haya sido jugado directamente fuera del área de guardameta.
- Un tiro libre concedido en el área de guardameta podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento
- un tiro libre indirecto concedido en el área penal se lanzará desde el punto de doble penal

Tiro libre fuera del área penal

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que esté en juego
- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y entra 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

INFRACCIONES Y SANCIONES

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

- Se repetirá el tiro

Si el guardameta ejecuta un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón salga del área penal

- Se repetirá el tiro

Tiro libre lanzado por cualquier jugador

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 ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, salvo que lo haya jugado por segunda vez dentro de su propia área, se reanudará desde el punto de doble penal

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 contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor

Si el tiro libre no se efectúa en los cinco segundos:

- Se otorgar el balón al equipo contrario, en el lugar donde se encuentra el balón.

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

- Si la infracción ocurrió fuera del área del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción
- Si la infracción ocurrió dentro del área del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el punto de doble penal.

REGLA 14.- TIRO PENAL

- Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las 10 infracciones que indica la regla 12 que se sanciona con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón esté en juego.
- Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.
- Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final del periodo suplementario.

Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- ✓ Deberá colocarse en el punto penal

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 hasta que el balón esté en juego

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

- ✓ En el terreno de juego.
- ✓ Fuera del área penal.
- ✓ Detrás del punto de doble penal.
- ✓ A un mínimo de 5 metros del punto penal.

Procedimiento

- Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, el árbitro dará la señal para que se ejecute el tiro penal
- El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya tocado a otro jugador
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante.

Cuando se ejecuta un tiro penal 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 para ejecutar o volver a ejecutar un tiro penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- El balón toca uno o ambos postes y/o el travesaño y/o al guardameta
- El árbitro decidirá cuándo se ha completado un tiro penal.

Infracciones y sanciones

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

El ejecutor del tiro penal infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con saque de guardameta a favor del equipo defensor

El guardameta infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

Un compañero del ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

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

Un compañero del guardameta infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:

- Se repetirá el tiro

Si, después de que se haya lanzado un tiro penal:

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si es dentro del área de guardameta adversaria se realizará saque de guardameta.

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

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si es dentro del área de guardameta adversaria se realizará saque de guardameta

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

- Se repetirá el tiro

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

- El árbitro interrumpirá el juego
- El juego se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde el balón tocó el objeto, a menos que lo hubiese tocado en el área de guardameta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido

Regla 15.- EL SAQUE DE BANDA

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

El saque de banda se concederá a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire o de haber tocado la estructura superior de la cancha o el tablero de juego.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda, en caso de cometer esta infracción se otorgará la posesión del balón al equipo contrario mediante un saque de guardameta.

Procedimiento

1. El balón se lanzará con las manos encima de la cabeza, con movimiento recto hacia el terreno de juego, donde abandono el terreno de juego detrás de la línea de banda
2. El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que sea tocado por otro jugador
3. Efectuar el saque en los cinco segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo
4. Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de cinco metros del balón hasta que esté en juego.
5. El balón estará en juego cuando sea lanzado por el jugador y este entre al terreno de juego.
6. No será válido un gol anotado directamente del saque de banda.
7. Después de un saque de banda el portero no podrá jugar el balón con la mano, si un jugador de su equipo realiza el saque.

Infracciones y sanciones

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

- Se repetirá el saque de banda por parte del mismo equipo y se amonestará 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.
- Para cualquier infracción al procedimiento del saque de banda el saque de banda será ejecutado por un jugador del equipo adversario.

REGLA 16.- EL SAQUE DE GUARDAMETA

El saque de guardameta es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de guardameta 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.

Cuando se haya marcado cualquier tipo de infracción cometida por el equipo adversario (atacante) en el área penal.

Procedimiento

- El guardameta del equipo defensor lanzará el balón con las manos desde cualquier punto del área de guardameta
- El guardameta del equipo defensor efectuará el saque en los cinco segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo
- El balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente fuera del área de guardameta por el portero del equipo defensor

Infracciones y sanciones

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de guardameta 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:

- Si la infracción ocurrió fuera de su área del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción
- Si la infracción ocurrió dentro del área de guardameta, se repetirá el saque
- Se repetirá el saque de meta si cualquiera de los jugadores atacantes toca el balón o impide la correcta ejecución del saque

Si el saque de guardameta no se efectúa en los cinco segundos:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario que se lanzará desde el punto de restricción

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- Se repetirá el saque de meta.

REGLA 17.- EL SAQUE DE ESQUINA

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado 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 10.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario. En caso de que se anote un gol directamente del saque de esquina en tu propia portería, se reanudará con un saque de esquina a favor del equipo contrario.

Procedimiento

1. El balón se coloca en el área de esquina más cercana al sitio por donde salió el balón.
2. Los adversarios deberán estar como mínimo a cinco metros del balón hasta que esté en juego.
3. El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.
4. El balón deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante
5. El equipo ejecutor deberá efectuar el saque en los cinco segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo
6. El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y haga un movimiento visible

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 amonestará 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 defensor.

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

- será amonestado por conducta antideportiva

Si el saque de esquina no se efectúa en los cinco segundos:

- Se concederá un saque de guardameta al equipo contrario

Para cualquier otra infracción al procedimiento o a la posición del balón:

- Se repetirá el saque. Si la infracción ha sido cometida por el equipo ejecutor, la cuenta de los cinco segundos continuará cuando el equipo ejecutor del saque de esquina esté en disposición de volver a efectuarlo.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque 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 ejecutor del saque 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
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque

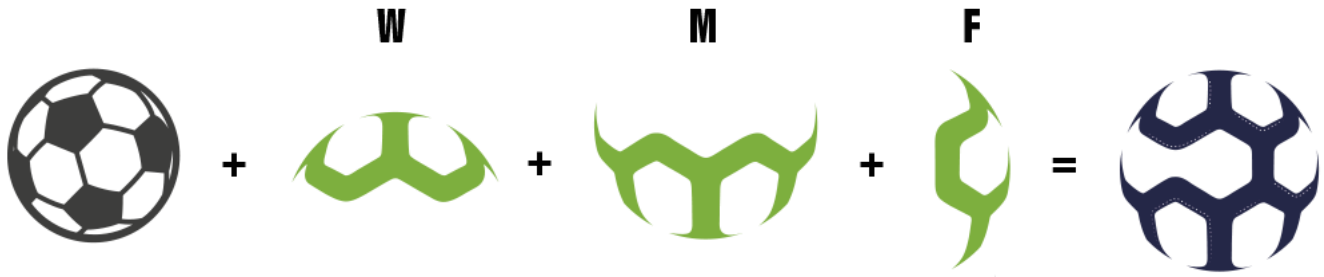
Tiro libre directo

Aplicación de la ventaja

Tiro libre indirecto

Tarjeta amarilla
(Amonestación)

Tarjeta roja
(Expulsión)



COMISIÓN DE REGLAS DE JUEGO WMF

Fernando Peña Jessel (México)

Pablo Melgar (Guatemala)

Glauco de Souza Cruz (Brasil)

Rico Chermont (Brasil)

José Alfredo Maccise (México)

Jorge Alfredo Vázquez Herrera (México)

Derechos reservados por la World Minifootball Federation. La reproducción o transmisión de la publicación, completa o parcial, sin autorización expresa de la WMF, está estrictamente prohibida y es considerada una infracción a la ley de los Derechos del Autor.