



PAN-AMERICAN
MINIFOOTBALL
FEDERATION



WMF
WORLD MINIFOOTBALL



Reglamento De Juego Fútbol Rápido De la Federación Mexicana de Fútbol 7 y Fútbol Rápido, A.C.

Derechos reservados por la Federación Mexicana de Fútbol 7 y Fútbol Rápido, A.C., Todos los derechos reservados. La reproducción o transmisión de la publicación, completa o parcial, sin autorización expresa de la FMF7FR, está estrictamente prohibida y es considerada una infracción a la ley de los Derechos del Autor.

Modificaciones:

Sujeta a la aprobación de la FMF7FR y CAFRA, y siempre que se respeten los principios fundamentales de las reglas, se podrá modificar la aplicación de las presentes reglas de juego en partidos disputados por menores de edad, equipos femeninos, jugadores Veteranos y jugadores con capacidades diferentes.

Se permiten las siguientes modificaciones:

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

Solo se permitirán otras modificaciones con el consentimiento de FMF7FR y CAFRA.

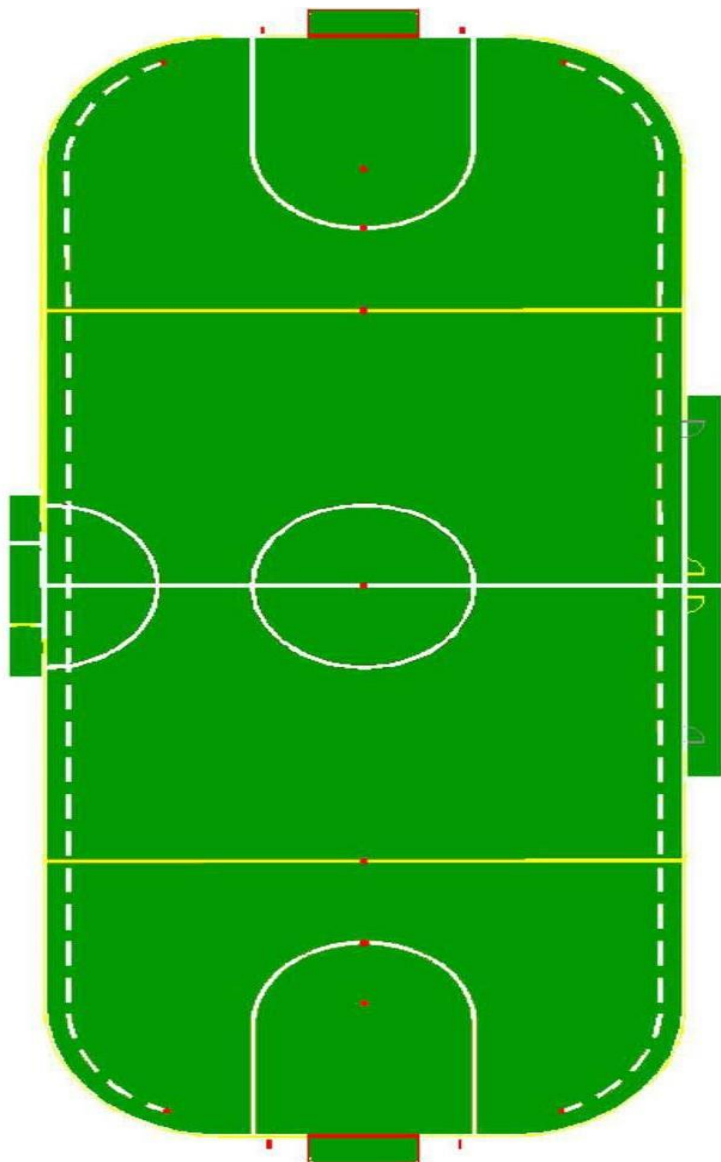
INDICE

REGLA 1	TERRENO DE JUEGO
REGLA 2	EL BALON
REGLA 3	JUGADORES Y SUSTITUTOS
REGLA 4	EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES
REGLA 5	ÁRBITROS
REGLA 6	ÁRBITRO ASISTENTE Y OTROS OFICIALES
REGLA 7	DURACION DEL PARTIDO
REGLA 8	INICIO Y REANUDACION DEL JUEGO
REGLA 9	BALON EN JUEGO Y FUERA DE JUEGO
REGLA 10	GOL MARCADO
REGLA 11	PASE DE TRES LINEAS
REGLA 12	FALTAS E INCORRECCIONES
REGLA 13	TIRO PENAL
REGLA 14	SHOOT OUT
ANEXOS:	1. - CROQUIS DEL TERRENO DE JUEGO
	2.- CROQUIS DEL AREA PENAL
	3.- CROQUIS DEL FRONTIS Y PORTERIA
	4.- SEÑALAMIENTOS OFICIALES DEL ÁRBITRO
	5.- CONSEJO DIRECTIVO FMF7FR Y CAFRA



REGLAMENTO DE FUTBOL RÁPIDO

Regla 1 – EL TERRENO DE JUEGO



Dimensiones:

La cancha de juego oficial es de 50 a 65 metros de largo por 20 a 30 metros de ancho.

La pared perimetral:

- La cancha de juego esta rodeada por una pared perimetral la cual es considerada parte del terreno de juego.
- Esta deberá ser de madera, fibra de vidrio, acrílico o combinación de estas.
- La altura de los costados es de 1.22 metros y la cabecera denominada frontis de 2.44 metros.
- La parte recta del frontis será de 3.66 metros.
- El área de bancas y árbitros deberá estar cerrada bajo el mismo concepto a 1.20 m de altura.

Superficie de juego:

Será de pasto sintético y colocado sobre el piso del área de juego.

Marcación del terreno de juego:

- El terreno de juego se marcará con líneas visibles en color contrastante con el pasto.
- Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan
- Estas serán de 10 cm. de anchura máxima

Línea Media:

Una línea media dividirá el terreno de juego en dos mitades iguales.

Punto Central:

Un punto central de 23 cm. de diámetro marcará el centro del terreno de juego.

Círculo Central:

Tomando como eje al punto central se trazará un círculo de 5 Mts. de radio.

Línea de Gol:

Es aquella línea que se encuentra entre los postes y el travesaño de la portería y paralela a la línea media del terreno de juego.

Líneas Contrastantes:

Una línea contrastante con un punto de 23 cm. de diámetro en el centro de esta, entre la línea de gol y la línea media que se extiende sobre la pared perimetral dividiendo cada mitad del terreno de juego a una distancia de 15.25 mts de la línea de gol.

Línea de protección y reanudación:

La línea de protección es intermitente y esta a 90 cm. de la pared perimetral extendiéndose a lo largo del terreno de juego de un punto de esquina a otro. Las líneas intermitentes tienen una longitud de 90 cm. y están separadas por espacios de 90 cm.

Punto de esquina:

Un punto de esquina de 23 cm. de diámetro, estará a 90 cm. de la pared perimetral y a 9.20m del centro de la línea de gol.

Área penal:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a 5.00 mts. del centro de la línea de gol. Dichas líneas se adentrarán 8 mts. del terreno de juego y se unirán por medio de un semicírculo el cual pasará sobre el punto de tiro libre que se encuentra a una distancia de 5 mts del punto de tiro penal.

El punto penal se marcará a una distancia de 7.80 mts del centro de la línea de gol.

Las porterías:

Cada portería está formada en el centro por dos postes verticales, con una separación entre sí de 4mts (medida interior), y unidos en sus extremos superiores por un travesaño horizontal a 2.07 mts de alto (medida desde la parte inferior del travesaño al suelo). La parte frontal de los postes como también al travesaño tendrán 10 cm. de ancho. La red estará enganchada en los postes, el travesaño, y el suelo detrás de la meta. La profundidad de las redes será de 1.50 m. Se colocará una línea de gol entre los postes y el travesaño en cada portería.

Área arbitral:

Esta área, en la forma de un semicírculo con un radio de 3.50 mts, estará contra la pared del perímetro en el centro del terreno de juego frente a las cajas de castigo.

Esta es el área reservada para los oficiales y no puede ser invadida por los jugadores cuando el partido se suspende.

Frente a esta área se encontrará la caja arbitral.

Bancas:

Las bancas de los equipos deben estar separadas por las cajas de castigo y/o la caja de los árbitros, así como también deberán estar protegidas de los espectadores. Las cuales tendrán un o dos puertos de acceso a la cancha.

Caja de castigo:

La caja de castigo deberá de estar al lado opuesto de las bancas o separando ambas bancas.

El Cronómetro:

El cronómetro señala de forma regresiva el tiempo de cada período y período de tiempo suplementario, mientras el balón está en juego, así como los tiempos de castigo.

El cronómetro es claramente visible para ambas bancas, cajas de castigo 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 poliuretano o de otro material adecuado.
- ⚽ Tendrá una circunferencia de 62 a 65 cm.
- ⚽ Tendrá un peso aproximado de 325 a 345 gramos al comienzo del partido
- ⚽ Tendrá una presión equivalente 8 a 10 lb. (Balón # 4)
- ⚽ Será aprobado por la FMF7FR, A.C.

Cambio del balón:

- ⚽ Si el balón explota o se daña estando en juego:
 - ✓ Se interrumpirá el juego.
 - ✓ El juego se reanuda con un balón a tierra, en el lugar donde se dañó el anterior.
- ⚽ Si el balón explota o se daña no estando en juego:
 - ✓ Se reanuda 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 integrados, por un máximo de 16 jugadores y un mínimo de 10.

Para poder iniciar el juego cada equipo deberá contar mínimo con cinco jugadores dentro del terreno de juego; de los cuales uno es el guardameta.

En caso de que la plantilla de jugadores no este completa tendrán toda la duración del partido para completarse.

En campeonatos nacionales se podrán registrar únicamente 16 jugadores como máximo y 10 como mínimo.

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 tres personas.

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.
- 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.
- Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador
- Un jugador que sale de la superficie de juego deberá encontrarse fuera del terreno de juego o en la línea de protección y reanudación que le corresponde a su respectiva banca.
- El jugador que entra a la superficie de juego deberá encontrarse en su banca o en la línea de protección y reanudación que le **corresponde a su respectiva banca, durante el proceso de la sustitución.**

- Todo jugador que entra o sale no podrá jugar o tocar el balón mientras el otro jugador se encuentra en el terreno de juego.
- La sustitución se completa cuando el jugador sustituto entra en la superficie de juego momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza se convierte en sustituido.

Sustituciones con garantía:

El derecho para sustituir jugadores elegibles esta “garantizado” en las circunstancias siguientes; siempre y cuando ninguno de los equipos tome más de quince **(15) segundos**, para hacer dicha sustitución un jugador o integrante del cuerpo técnico deberá solicitar a uno de los árbitros la garantía para sustituir jugadores y sólo durante los dos últimos minutos del partido el cronometro de juego se detendrá al realizarla y deberá efectuarse con un mínimo de cuatro jugadores en los siguientes casos:

- Después de un gol.
- Después de que se ejecute una sanción disciplinaria.
- Después de que el juego ha sido detenido por causa de una lesión.
- Durante cualquier paro inusual del juego.
- Después de un tiempo fuera pedido por un equipo o árbitros.
- Al señalarse un saque de banda, saque del guardameta, de esquina y tiro libre siempre y cuando tenga el saque a su favor.


Sustitución del guardameta:

- El guardameta podrá ser sustituido por cualquier compañero siempre y cuando el Árbitro sea comunicado y el jugador sustituto ingrese con una playera que lo distinga de los demás jugadores, así como de los árbitros.

Sustituciones incorrectas:

- Tener demasiados jugadores en el terreno.
- Jugar sin guardameta.
- Tardar más de quince (15) segundo o cambiar menos de cuatro jugadores en la sustitución con garantía.
- Cualquier jugador que ingrese al terreno de juego sin estar previamente registrado por los árbitros.

Sanción:

 Si se comete una sustitución incorrecta, el árbitro sancionará disciplinariamente **al equipo infractor** y emitirá un castigo de tiempo de 2 minutos, y se reanudará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se cometió la infracción.



Si un equipo comete una **sustitución con garantía incorrecta**, el árbitro sancionará disciplinariamente al equipo y emitirá un castigo de tiempo de 2 minutos, **dicho castigo NO se acreditará a la cuenta personal del jugador que sea designado por el entrenador para cumplir dicho castigo de tiempo**, y se reanudará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la suspensión.

Regla 4. – Equipamiento de los Jugadores

Equipamiento básico obligatorio:

- Camiseta con mangas, número visible en la parte posterior.
- Short deportivo
- Calcetas que cubra totalmente la pantorrilla.
- Espinilleras
- Zapato adecuado para superficie sintética, (No es permitido con Tacos) 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 un material apropiado (goma, plástico o un material similar)
- Deberán ser de un grado razonable de protección.

Guardametas:

- Vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores.
- 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 utilizarán 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.**).

Infracción:

- Cualquier infracción a esta regla, el jugador deberá abandonar el terreno de juego para ajustar su equipamiento y no regresará sin primero consultarlo con el árbitro asistente, quien deberá autorizar que el equipamiento del jugador este en orden.

Un castigo de tiempo de dos minutos (tarjeta Azul) por conducta antideportiva se le asignará al jugador que viole esta regla de forma recurrente.

Regla 5. - Árbitros

Los árbitros:

El juego será dirigido por un sistema de tres o cuatro oficiales. Dos estarán dentro del terreno de juego y se les llamara árbitros, uno de estos será el principal y será quien tome las decisiones definitivas en caso de controversia, además será el responsable del informe arbitral. El tercero será llamado asistente del árbitro y un cuarto que será llamado cronometrista, en caso de no haber el cuarto oficial, el árbitro asistente cubrirá sus funciones, los árbitros tendrán toda la autoridad que les otorga este reglamento. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, empezaran al ingresar a las instalaciones, antes, durante y después del juego.

Facultades de los Árbitros:

Su facultad se extenderá a sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego y cuando el balón este fuera de juego, sus decisiones de hecho en relación con el juego deberán ser definitivas en tanto se refiera al resultado de juego.

Deberes:

- Hará cumplir las reglas de juego.
- Controlará el partido en cooperación con el árbitro asistente y cronometrista.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la regla #2.
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla con las exigencias de la regla #4.
- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón este fuera de juego si juzga que un jugador está levemente lesionado.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido alguna lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado y durante una sustitución ilimitada.
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego.
- Castigará la falta mas grave cuando un jugador comete más de dos faltas al mismo tiempo.



- 🗣️ Señalará el reinicio del juego después de toda interrupción con el silbato o con la voz.
- 🗣️ El árbitro realizará un reporte del juego que incluye información de cualquier sanción disciplinaria tomada contra los jugadores y/o técnicos del equipo 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.

Poderes:

- 🗣️ Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas de juego, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores o por algún otro motivo. En tales casos hará llegar un informe al organismo competente y en caso determinado, por los reglamentos de la FMF7FR, A.C.
- 🗣️ Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se cometió una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento (**Ventaja**).
- 🗣️ Tomar medidas disciplinarias contra jugadores que cometen faltas merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a tomar las medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego (balón fuera de juego).
- 🗣️ Actuará conforme a las observaciones del árbitro asistente y del cronometrista en relación con incidentes que no ha podido observar.
- 🗣️ El árbitro no permitirá que personas sin autorización entren al terreno de juego. El director técnico/entrenador puede entrar en el terreno de juego en la línea de protección y reanudación limitada a su área de banca, durante un tiempo fuera. (ver regla 7).
- 🗣️ Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta que es incorrecta o si lo juzga necesario, siempre que no hayan reanudado el juego.
- 🗣️ **Tendrá la facultad de ampliar un reporte en caso de ser necesario.**

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. - Arbitro asistente y otros oficiales

Arbitro asistente:

- 🗣️ El árbitro asistente se colocará en la caja de árbitros fuera del terreno de juego, y adyacente al área arbitral.
- 🗣️ El árbitro asistente utilizara un silbato para indicar cualquier infracción.

Sus Deberes son:

- 🗣️ Revisar las acreditaciones y equipamiento de los jugadores.
- 🗣️ Llevará la estadística del encuentro en el acta de juego.
- 🗣️ Llevará el control del tiempo de juego y marcador electrónico.
- 🗣️ Llevará el control de la caja de castigo.
- 🗣️ Señalar sustituciones ilegales.
- 🗣️ Indicar a los árbitros la solicitud de un segundo tiempo fuera en un mismo periodo (si los árbitros no se percataron de ello).
- 🗣️ Indicará la infracción del pase de las tres-líneas (**si los árbitros no se percataron de ello**).

Indicar la acumulación de la Tercer falta individual (ver regla 12).

- 🗣️ Indicar la acumulación de la quinta falta individual.
- 🗣️ Indicar la acumulación de la sexta falta por equipo.
- 🗣️ Indicará si uno o mas jugadores se adelantan antes del silbatazo del arbitro en la ejecución de un tiro shoot out
- 🗣️ Indicar la acumulación de la tercera tarjeta individual. (No aplica si previamente se aplicó sanción con tarjeta indistinta)
- 🗣️ Cerciorarse de que una herida deje de sangrar y que el uniforme no se encuentre con rastros de sangre permitiendo el reingreso cuando un jugador que sufrió una hemorragia salio del terreno de juego.
- 🗣️ Sera el cronometrista oficial durante los shoot outs para definir a un ganador.



Regla 7. - Duración del partido

Duración del partido:

El juego tiene cuatro (4) periodos de doce minutos cada uno, la duración de los periodos puede ser modificada conforme a cada categoría.

Intervalos de medio tiempo:

- Los jugadores tienen un descanso al finalizar el segundo periodo.
- El descanso no deberá exceder de (5) cinco minutos, ni menor de (3) minutos.

Tiempo fuera.

- ✚ Cada Equipo tiene derecho un (1) tiempo fuera en cada periodo incluyendo el periodo suplementario (no acumulable)
- ✚ Tendrá una duración de 30 segundos cada uno.
- ✚ Todo jugador que lo solicite deberá hacer una señal de "T" con las manos al árbitro.
- ✚ Cualquier jugador elegible o personal del cuerpo técnico podrá solicitarlo no estando el balón en juego y con la reanudación a su favor.
- ✚ Solo el guardameta lo podrá solicitar cuando el balón este en juego teniendo control del balón con las manos antes de los cinco segundos.
- ✚ Los árbitros tienen derecho a solicitarlo cuando lo consideren necesario.
- ✚ Durante la realización del tiempo fuera los jugadores y director técnico/entrenador deberán colocarse en la proximidad de su banca y solo el entrenador podrá ingresar el terreno de juego en la línea de protección y reanudación limitándolo al espacio de su banca (ver regla 5).

Sanción del tiempo fuera.

- Al equipo que solicite un tiempo fuera por segunda ocasión en un mismo periodo o de forma inadecuada se le sancionará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la infracción, exceptuando si la infracción es cometida dentro del área penal en tal caso se cobrará un tiro libre en la parte mas alta del área penal (ver regla 12).

Shoot out y/o tiro penal

En caso que se tenga que lanzar o repetir un tiro de shoot out o penal, se prolongará el periodo hasta que la el balón termine su movimiento hacia la portería.

Manera para definir un juego:

En todos lo juegos de fútbol rápido debe haber un ganador, si el resultado esta empatado al final del último periodo se realiza lo siguiente:

- ★ Habrá un periodo suplementario de 5 minutos con gol a muerte súbita, se declarará vencedor al equipo que anote el primer gol. (Solo en Final)
- ★ Si no se anota un gol, el vencedor del partido se decidirá mediante la ejecución de una serie de tres tiros Shoot out (ver procedimiento regla 14).
- ★ En caso de no haber un vencedor se ejecutarán tiros de 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 (ver procedimiento regla 14).

Regla 8.- El inicio y la reanudación del juego

Saque de inicio:

El equipo local será quien elija la mitad de terreno de juego en que desea iniciar y el equipo visitante hará el saque de inicio.

Es la forma de iniciar o reanudar el juego:

- ⚽ Al comienzo del partido
- ⚽ Tras haber marcado un gol
- ⚽ Al comienzo de cada periodo (alternando el saque).
- ⚽ Al comienzo de un tiempo suplementario, donde sea el caso.
- ⚽ Se puede anotar un gol directamente de un saque de inicio.

Procedimiento:

- ⚽ Antes del saque de inicio todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
- ⚽ Los jugadores que defienden estarán afuera del círculo central.
- ⚽ El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- ⚽ El árbitro dará la señal de inicio con el silbato.
- ⚽ El jugador del equipo que ejecuta el saque de inicio tiene cinco segundos para jugar el balón en cualquier dirección.
- ⚽ Ningún jugador ofensivo invadirá la cancha adversaria hasta que el balón haya sido tocado por un compañero en saque de inicio, si cometiera esta infracción el balón pasará el equipo contrario con las mismas características del saque de inicio.
- ⚽ El balón entrará en juego en el momento que sea pateado y este haga un movimiento visible.
- ⚽ 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 efectuará el saque de inicio.



Sanción al saque de inicio:

Por violación a esta regla se otorgará la posesión del balón al equipo contrario reanudando con un tiro libre desde el centro del terreno de juego.

Reanudaciones:

- ★ La “reanudación” es la manera de empezar el juego después de un paro que o es el saque de inicio.
- ★ La reanudación se hace ya sea con un balón a tierra, un tiro libre, o un saque de mano hecho por el guardameta, saque de banda y saque de esquina de la forma definida en estas reglas.

Procedimiento:

- ⚽ El árbitro señala la **reanudación con su silbato**, el jugador tiene cinco (5) segundos para jugar el balón.
- ⚽ El jugador no puede tocar el balón una segunda vez hasta que haya sido tocado por otro jugador exceptuando cuando hay balón a tierra.
- ⚽ El balón no se considera en juego hasta que haga un movimiento visible y se haya hecho con el pie (a excepción del saque de guardameta)

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 este en disputa, el arbitro dejará caer el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido y se considerará en juego desde el momento que haya tocado el suelo.

Un gol no podrá ser concedido de forma directa de un balón a tierra.

Tiros libres:

- ⚽ 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 como 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 del tiro en la portería.
- ⚽ 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 *castigo de tiempo o expulsión* el árbitro silbará la *reanudación* de juego hasta que el jugador sancionado este sentado en la caja de castigo o el expulsado esté fuera del terreno de juego, en los vestidores o en la tribuna.

- ⚽ **Infracción dentro del área penal defensiva:** El reinicio después de cualquier infracción cometida por el equipo atacante dentro del área penal defensiva será cobrada por el portero con saque de guardameta (ver saque de Guardameta).

Saque de banda:

- ⚽ Cuando el balón haya traspasado por encima de la pared perimetral.
- ⚽ Cuando el balón esta por salir es tocado por alguna persona de la banca que rebasa el dibujo de la cancha
- ⚽ Cuando el balón sale del terreno por una puerta abierta.

Procedimiento:

- ⚽ El balón se colocará dentro de la línea de protección y reanudación.
- ⚽ En el lugar donde abandono el terreno de juego.
- ⚽ El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que no haya sido tocado por otro jugador.
- ⚽ Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de cinco metros del balón hasta que este en juego.
- ⚽ El balón estará en juego cuando sea tocado por el jugador.
- ⚽ El ejecutor del saque tendrá 5 segundos para reanudar.

Sanción:

Por cada vez que se viole esta regla, se volverá a repetir el saque de banda excepto cuando el mismo jugador toca el balón dos veces sin que un compañero lo haya tocando antes que él.

Violación a la superestructura:

- ⚽ Cuando el balón golpea cualquier parte de la estructura del edificio que no es parte del terreno de juego.
- ⚽ El balón golpea con el tablero de juego localizado encima del terreno de juego.
- ⚽ Cuando el balón toque la malla del techo.

Procedimiento:

- ⚽ El balón se colocará en el lugar más cercano de la línea de protección y reanudación de donde el balón toco la malla o la estructura superior de la cancha o tablero de juego.
- ⚽ El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que no haya sido tocado por otro jugador.
- ⚽ Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de cinco metros del balón hasta que esté en juego.



- ⚽ El balón estará en juego cuando sea tocado por el jugador.
- ⚽ El ejecutor del saque tendrá cinco segundos para reanudar.

Sanción:

- ⚽ Si un jugador golpea el balón sobre la estructura del edificio de la cancha, se sancionará al equipo infractor con un saque de banda en su contra en el lugar más cercano donde hizo contacto.

Saque de esquina:

- ⚽ Cuando el balón haya traspasado el frontis entre los puntos de esquina.
- ⚽ Que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador defensivo.

Procedimiento:

- ⚽ El balón se coloca en el punto de esquina.
- ⚽ Los adversarios deberán estar como mínimo a cinco metros del balón hasta que esté en juego.

El árbitro dará la señal de reanudación con el silbato.

- ⚽ El balón sea puesto en juego por un jugador del equipo atacante.
- ⚽ El balón estará en juego desde que sea tocado y haga un movimiento visible.
- ⚽ El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.
- ⚽ El ejecutante tendrá cinco segundos para reanudar.

Saque de guardameta:

- ⚽ Cuando el balón haya traspasado el frontis entre los puntos de esquina.
- ⚽ Que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador atacante.
- ⚽ Cuando el guardameta haya solicitado un tiempo fuera en su área penal.
- ⚽ El juego se reanudará con saque de manos hecho por el guardameta.
- ⚽ Cuando se haya marcado cualquier tipo de infracción cometida por el equipo adversario (atacante) en el área penal.

Procedimiento:

- ⚽ El balón será lanzado con las manos por el guardameta defensor desde cualquier zona del área penal.
- ⚽ El balón estará en juego una vez que haya salido del área penal.
- ⚽ El guardameta no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya sido tocado por otro jugador.
- ⚽ El guardameta tendrá cinco (5) segundos para lanzar el balón fuera del área penal.

- ⚽ El árbitro no otorgará el balón al guardameta y dará la indicación con el silbato.

Sanción:

Por violación al saque de guardameta se repetirá el saque, con la excepción cuando el guardameta juega por segunda vez el balón fuera del área penal, en cuyo caso se cobrará un tiro libre en su contra en el lugar donde fue tocado el balón por segunda ocasión.

En todas las reanudaciones anteriores, el tardar más de (5) cinco segundos en jugar el balón (saques de banda, esquina, guardameta, de inicio, tiros libres), se sancionará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón, si el balón se encontraba en posesión del guardameta se cobrará el tiro en la parte más alta del área penal.

Regla 9. - El balón en juego o fuera de juego

Balón en Juego:

El balón está en juego desde el momento de realizar el saque de inicio o se reinicia el juego, siempre y cuando el balón se mueva de manera visible, incluso cuando:

- ⚽ El balón rebota de los postes, travesaño, la pared del perímetro (incluyendo acrílico en su caso) y permanece en el terreno de juego.
- ⚽ El balón rebota en uno de los árbitros ubicados en el terreno de juego.

Balón fuera de juego:

El balón está fuera del juego cuando el árbitro lo decida ya sea por un gol, tiempo fuera, castigo de tiempo, lesiones o en cualquiera de los siguientes casos:

- ⚽ **Fuera del juego:**
El balón está fuera de juego cuando ha traspasado completamente la pared del perímetro.
- ⚽ **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 está fuera de juego.

El árbitro detiene el juego:

Cuando el juego ha sido detenido por uno de los árbitros debido a una infracción a las reglas de juego o por causas especiales.

Regla 10. - El 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.
- El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será el ganador.

Un gol podrá lograrse directamente:

- De un saque de inicio o reinicio, saque de banda, saque de guardameta, saque de esquina y cualquier otro tiro libre.

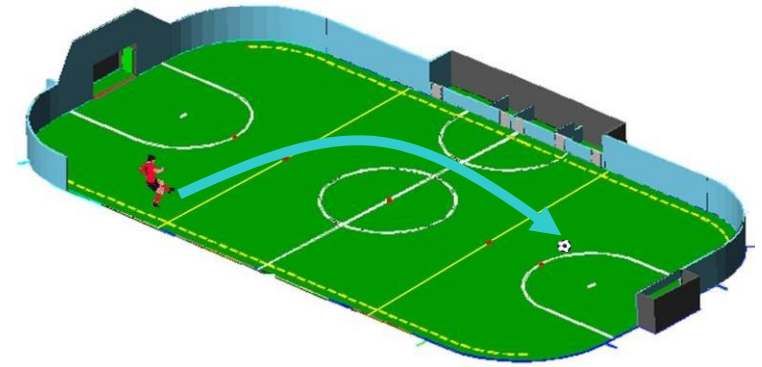
Un gol no se concederá por:

- No será válido si el balón no fue tocado por algún jugador directamente de un balón a tierra. (En este caso se repetirá el balón a tierra).
- No será válido un gol cuando el balón haga contacto con un objeto extraño (reanudación ver regla 8).
- El balón no ha traspasado la línea de gol y el árbitro silba el final del periodo o juego.

Regla 11. - El pase de Tres-Líneas

Pase de Tres líneas:

Cuando cualquier jugador golpea el balón hacia adelante, el cual cruza las dos líneas contrastantes y la línea media por aire sin que antes sea tocada por otro jugador, la pared del perímetro, o un árbitro en el terreno de juego.



Sanción:

Se sancionará con un tiro libre en contra de quien cometió la infracción en el punto central de la primera línea contrastante por la cual cruzó el balón.

Procedimiento:

- El balón se coloca en el punto de la primera línea contrastante del equipo infractor.
- Los adversarios deberán estar como mínimo a cinco metros del balón hasta que esté en juego.
- El árbitro dará la señal de reanudación con el silbato.
- El balón estará en juego desde que sea tocado por un jugador del equipo atacante y haga un movimiento visible.
- El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.
- El ejecutante tendrá cinco segundos para reanudar.

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 manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso excesivo fuerza, excluyendo lo estipulado en la regla 8:

1. Dar a intentar dar una patada a un adversario.
2. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
3. Saltar sobre un adversario
4. Cargar contra un **adversario de manera ilegal**
5. Golpear o intentar golpear a un adversario
6. Empujar a un adversario.
7. **Realizar una entrada contra un adversario**

Se considerará así mismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes seis infracciones:

1. Sujetar a un adversario
2. Escupir a un adversario
3. Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).
4. Jugar de forma peligrosa.
5. Obstaculizar el avance de un adversario.

Tiro penal:

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las 12 faltas mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego. (Procedimiento ver regla 13)

Shoot out directo:

Se sancionará con un tiro de castigo de shoot out directo, si en opinión de los árbitros, un jugador defensivo impide una oportunidad manifiesta de gol, mediante una falta sancionable con tiro libre en la mitad del terreno de juego defendido por su equipo. (Procedimiento ver regla 14)

Shoot out de sexta falta:

Se sancionará con un tiro de castigo de shoot out al equipo cada vez que cometa seis faltas durante el transcurso del partido (salvo las faltas que fueron sancionadas con tiro penal o shoot out directo) ver procedimiento en regla 14.

Restricciones del guardameta:

Se concederá un tiro libre en la parte más alta del área penal, al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes restricciones dentro de su propia área penal.

1. Tardar más de cinco segundos en jugar el balón más allá de su área o que se lo pase a otro jugador, después de haberlo controlado con sus manos o con los pies, así como también cuando realiza un saque de **guardameta**.
2. Tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido deliberadamente con el pie de forma directa o usando la pared.
3. Estando fuera de su área con balón en posesión, no podrá ingresarlo a su área penal y jugarlo con las manos.
4. Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier jugador adversario lo haya tocado.

Privilegios del Guardameta:

Cualquier tiempo de castigo marcado en contra del portero (a excepción de la expulsión), deberá ser servido por un miembro de su equipo. Todos los tiempos de castigo servidos serán cargados a la cuenta del portero. Esto incluye instancias en las cuales el portero ha sido sustituido por otro jugador de campo el cual usará la playera de sexto atacante. Un portero que utiliza el privilegio establecido en esta sección puede participar en el juego mientras dura su tiempo de castigo.

SANCIONES DISCIPLINARIAS

AMONESTACIONES:

Un jugador será amonestado y se mostrará **TARJETA AZUL** si se comete una de las siguientes seis infracciones y cumplirá dos (2) minutos de tiempo en la caja de castigo. **Si un jugador es sancionado con dos tarjetas azules al mismo tiempo dicho jugador cumplirá un castigo de cuatro minutos; El jugador podrá ingresar antes de la terminación de su tiempo de castigo si el equipo contrario marca un gol.**

1. Ser culpable de conducta antideportiva.
2. Desaprobar con palabras o acciones.
 - 2.1 Uno o más jugadores no identificables de la banca del equipo desaprueban verbalmente al árbitro. (Castigo de equipo)
3. Infringir con persistencia las reglas de juego.
 - a. **La acumulación de tercera falta individual en una mitad de juego (1º y 2º periodo o 3º y 4º periodo) siempre y cuando una de las tres faltas no haya sido castigada con tarjeta indistinta.**
4. Retardar la reanudación del juego.
5. No respetar la distancia reglamentaria en tiros libres, saque de banda, saque de esquina.



6. Cuando se abandona la banca sin autorización del árbitro e ingresa al terreno de juego.

Un jugador será amonestado y se mostrará **TARJETA AMARILLA** si se comete una de las siguientes tres infracciones y cumplirá dos (2) minutos de tiempo en la caja de castigo. **Si un jugador es sancionado con tarjeta amarilla y tarjeta azul al mismo tiempo derivado de distintas conductas, dicho jugador cumplirá un castigo de cuatro minutos; El jugador podrá ingresar antes de la terminación de su tiempo de castigo si el equipo contrario marca un gol.**

7. Juego brusco (conducta antideportiva)
8. Impedir con mano intencionada un gol o una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)
9. Impedir la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre. (salvo que dicha falta sea cometida con exceso de fuerza)

10.

EXPULSIONES:

Un jugador será expulsado y se mostrará tarjeta roja si comete una de las siguientes cuatro infracciones y un sustituto cumplirá cinco (5) minutos de tiempo en la caja de castigo.

1. Ser culpable de juego brusco grave.
2. Ser culpable de conducta violenta.
3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
4. Ser culpable de conducta grosera; emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera u obscena.

Un jugador será expulsado y se mostrará tarjeta roja si comete una de las siguientes dos infracciones y un sustituto cumplirá dos (2) minutos de tiempo en la caja de castigo o gol en contra.

5. Tercera amonestación: Una Tercer tarjeta indistinta de amonestación.
6. Cometer 5 faltas individuales durante el partido.

En situaciones en donde la expulsión sea al personal de la banca, no se castiga al equipo con tiempo en jugada de poder solo se retira al personal del terreno de juego.

Jugador designado para sanciones:

Un jugador podrá ser designado para cumplir las sanciones de tiempo del equipo o de los jugadores que hayan recibido tarjeta roja.

En cualquiera de los casos el jugador designado no podrá ser uno que se encuentre cumpliendo una sanción de tiempo y estas no se anotarán en su récord personal sino en aquellos de los jugadores sancionados. **El Jugador designado para cumplir una sanción no podrá ser cambiado o sustituido durante el tiempo de castigo.**

Duración/expiración de castigos de tiempo:

Los castigos de tiempo de dos minutos de duración cobrados a jugadores o equipos estarán sujetos al siguiente criterio con respecto a la duración y expiración del tiempo de castigo, sujeto a las siguientes restricciones:

1. Anotación durante una jugada de poder:

Si el número de jugadores en un equipo se ve **disminuido** debido a castigos de tiempo, y si tal equipo recibe una anotación del equipo contrario, el jugador con menos tiempo de castigo que este dentro de la caja de castigo podrá regresar al terreno de juego después de la anotación. (esto incluye casos en donde una anotación se hace en una jugada de poder durante una jugada donde se otorgo la ley de ventaja).

2. Igual número de castigos (equipos):

En situaciones en donde el mismo número de jugadores por cada equipo están cumpliendo con un castigo de tiempo, y durante tal situación ocurre una anotación, ningún jugador podrá regresar al terreno de juego y no se cancelará el castigo de tiempo que reste, siendo que no fue una anotación en una jugada de poder.

3. Castigos múltiples (equipo):

Siempre tendrá que haber un mínimo de cuatro (4) jugadores por equipo en el terreno de juego. Si un equipo tiene a dos jugadores cumpliendo castigos de tiempo y un tercero recibe un castigo similar, el tercer jugador debe ir a la caja de castigos. Este jugador podrá ser substituido por otro jugador, ya que se necesitan un mínimo de cuatro jugadores en el terreno de juego. El castigo de tiempo del tercer jugador no empezara a correr hasta el término del castigo del primer jugador. El primer jugador cumpliendo el castigo de tiempo no podrá regresar al terreno de juego o pasar a su banca sino hasta que el balón haya salido del terreno de juego o hasta que el equipo adversario haga una anotación.



Si el tiempo de castigo del primer y el segundo jugador castigado se cumple cuando los tres castigados aun se encuentran en la caja de castigados (el equipo castigado ahora puede tener cinco jugadores en el terreno de juego), entonces el primer jugador penalizado con un castigo de tiempo puede entrar al terreno de juego, de la misma forma si el tiempo del tercer castigado se cumple, el segundo jugador puede entrar al terreno de juego. En el caso final, el tercer castigado puede dejar la caja de castigos en la primera oportunidad que el balón abandone el terreno de juego una vez que haya cumplido con el tiempo de castigo.

4. Castigos Múltiples (jugador):

En casos de castigos múltiples sancionados en contra de un jugador en una misma jugada, el jugador que cometió la falta cumplirá el tiempo acumulado en su totalidad, con la excepción de una expulsión, en cuyo caso cumplirá el tiempo que marca la regla.

5. Cláusula de Ventaja:

En situaciones en las cuales el árbitro quiera castigar a un jugador con un tiempo de castigo, y al mismo tiempo aplicar la ventaja estipulada en la Regla 5, el árbitro reconocerá la falta o la infracción y señalará la ventaja dejando seguir la acción, durante el tiempo en que suceda lo siguiente:

(a) **Posesión del balón por parte del equipo contrario:** El equipo que cometió la falta recupera la posesión del balón, entonces el árbitro sancionará la falta por medio de un silbatazo y castigará apropiadamente al jugador que cometió la infracción. La posesión del balón se determina cuando un jugador tiene control completo del balón por más de un (1) segundo

(b) **El árbitro detiene el juego** con un silbatazo por cualquier otra interrupción de juego (por ejemplo, una falta por uno de los equipos o el balón abandona el terreno de juego). El jugador culpable de la falta que ameritó la tarjeta azul o tarjeta amarilla será sancionado apropiadamente. Si se comete otra infracción con tiempo de castigo mediante la ley de ventaja, ambas faltas serán cobradas y los castigos serán observados debidamente.

(c) **Anotación de Gol:** Si ocurre una anotación de gol durante el tiempo en el que se aplicó la ventaja, el castigo de poder de tiempo del jugador será anotado por motivos de acumulación de castigos de poder de tiempo, pero no será sancionado un castigo de tiempo. **Un jugador que**

ventaja será liberado de la caja de castigo en el caso de que haya una anotación de gol en contra por una jugada de poder

Regla 13.- Tiro penal

Tiro de penal:

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las 12 faltas que entrañan un tiro libre, dentro de su propia área penal mientras el balón este en juego sin importar donde se encontraba al momento de la infracción.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Procedimiento:

El balón:

- ⚽ Se colocará en el punto de tiro penal.
- ⚽ Estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento directo hacia la portería.

El ejecutor del tiro penal:

- ⚽ Deberá ser debidamente identificado.
- ⚽ Tendrá 5 segundos para ejecutar el tiro.
- ⚽ Deberá patear el balón hacia delante.
- ⚽ No podrá volver a tocar el balón hasta que sea tocado por otro jugador.

El Guardameta:

- ⚽ Deberá permanecer con los dos pies firmes sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta que el balón este en juego.

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

- ★ En el terreno de juego.
- ★ Fuera del área penal.
- ★ Detrás del punto penal.
- ★ A un mínimo de 5 mts del punto penal.

Cuando se efectúa un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado, con el objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro penal, se concederá un gol, si antes de pasar entre los postes y el travesaño:



- ★ El balón toca uno o ambos postes, el travesaño, el guardameta o pega en el frontis posteriormente en el arquero y se introduce en la portería.

Los árbitros:

- 👤 No darán la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la regla.
- 👤 Decidirán cuando se ha consumado el tiro penal.

Violaciones al área en el tiro penal.

- ★ Jugador defensivo: si el tiro no se convierte en gol, se repetirá su ejecución.
- ★ Compañero del atacante: si el tiro se convierte en gol, se anulará el resultado y se repetirá la ejecución. Si el tiro rebota en el portero o la pared y es tocado por el jugador infractor se marcará un tiro libre a favor del equipo defensivo donde se cometió la infracción.
- ★ Jugadores de ambos equipos: sin importar el resultado se anula la ejecución y se repetirá el tiro penal.

Regla 14.- Shoot out

Shoot out:

El tiro de castigo shoot out se efectuará por las siguientes causas:

- Acumulación de seis faltas.
- Shoot out directo por cualquier falta cometida que impida una oportunidad manifiesta de gol.
- Por definición de juego. (ver regla 7).

Procedimiento:

El balón:

Se detiene el tiempo desde el momento que el Cronometrista silba la sexta falta o el árbitro determina un shoot out directo.

- 🚫 Se colocará en el punto marcado en el centro de la línea roja más cercana a la meta atacada.
- 🚫 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 cualquier jugador 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 azul** 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**.

Procedimiento de shoot out en definición de juego:

1. El árbitro elige la meta en que los dos equipos lanzarán los Shoot out.
2. El árbitro lanzará una moneda, el equipo que gana el sorteo decidirá si ejecuta el primero o segundo tiro.
3. Cada equipo tiene tres tiros de shoot out, con jugadores diferentes en forma alternada.
4. Todos los jugadores en la lista de deben tomar parte en la ejecución del shoot out después del tiempo suplementario excepto los jugadores expulsados o lesionados.
5. Mientras se ejecuta un shoot out, todos los jugadores excepto el ejecutor del tiro y el guardameta adversario permanecerá dentro de sus bancas.
6. El balón se colocará en el punto de shoot out más cercano a la meta escogida.
7. El guardameta tendrá por lo menos un pie en la línea de meta y no se podrá mover hasta después de que el árbitro de la señal con el silbato.
8. El jugador que ejecuta el shoot out tiene cinco segundos para anotar, usando cualquier forma legal disponible, el movimiento del balón deberá hacerse con el pie (ejemplo: un tiro directo a gol, driblando o disparando, jugando el balón contra la pared, etcétera).
9. El árbitro cronometrista dará la señal de ejecución del tiro y la cuenta de los cinco segundos.
10. Cualquier falta cometida por el tirador antes de que terminen los cinco segundos, se anulará el resultado de la jugada y en ese momento terminará la acción.
11. Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres Shoot out, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aún completando sus tres tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada y se declara un ganador.

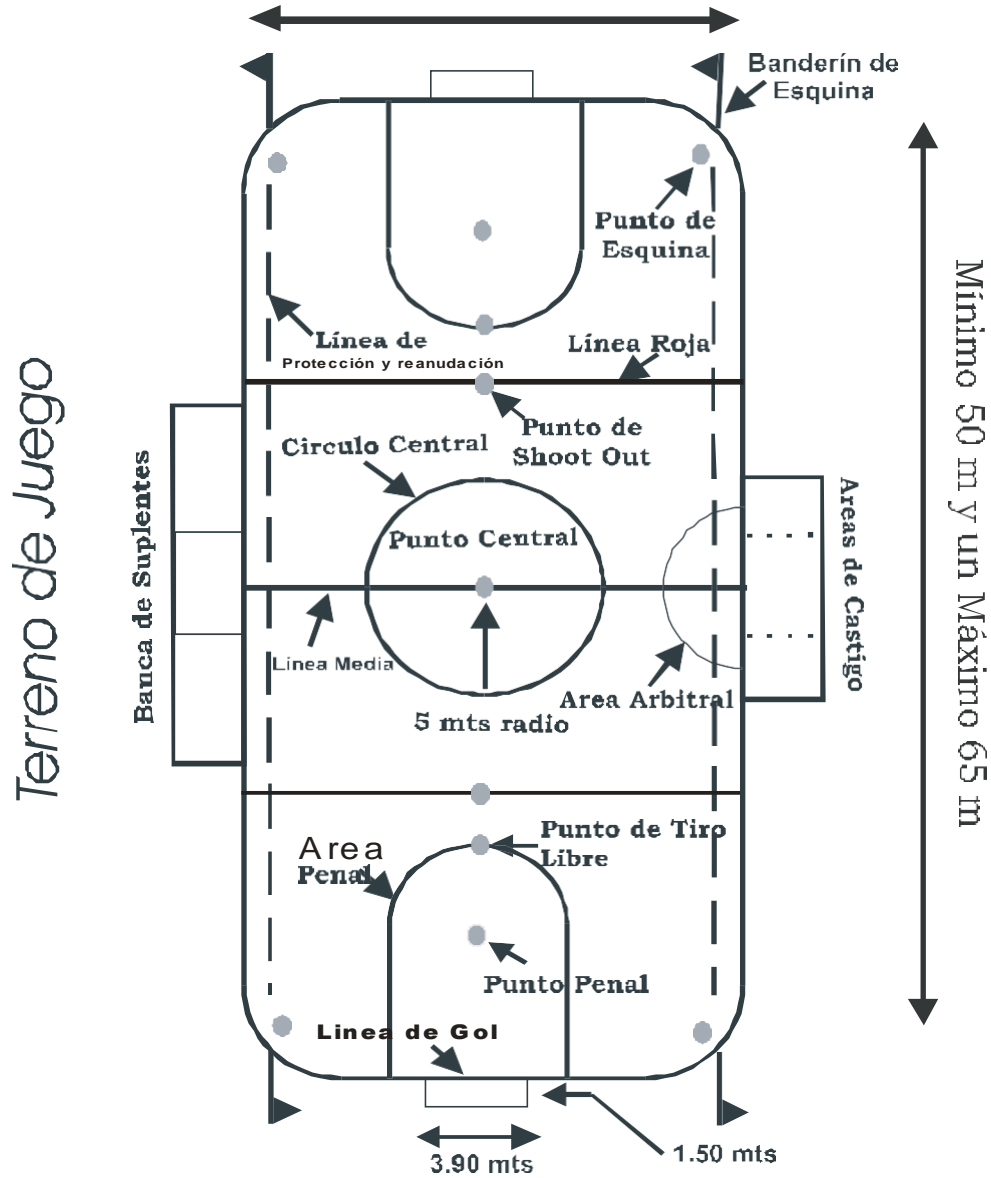


Si, después de que ambos equipos han ejecutado sus tres tiros, nadie tiene la ventaja, la ejecución deberá continuar, alternando un jugador a la vez, hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro.



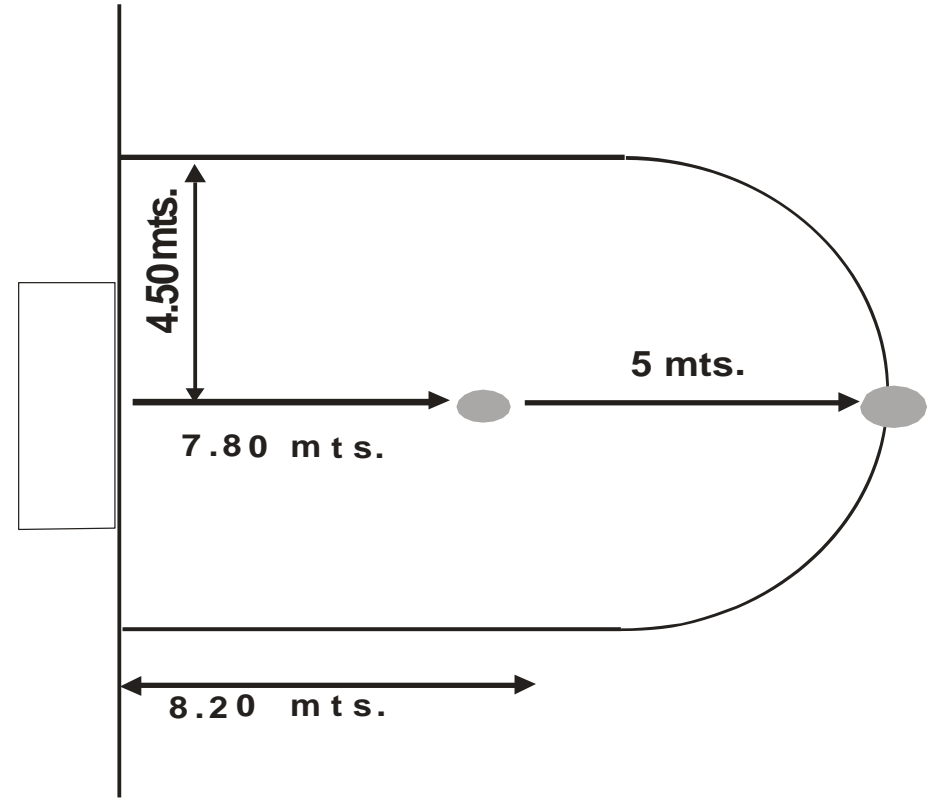
Anexo 1

Mínimo 20 m y Máximo 30 m

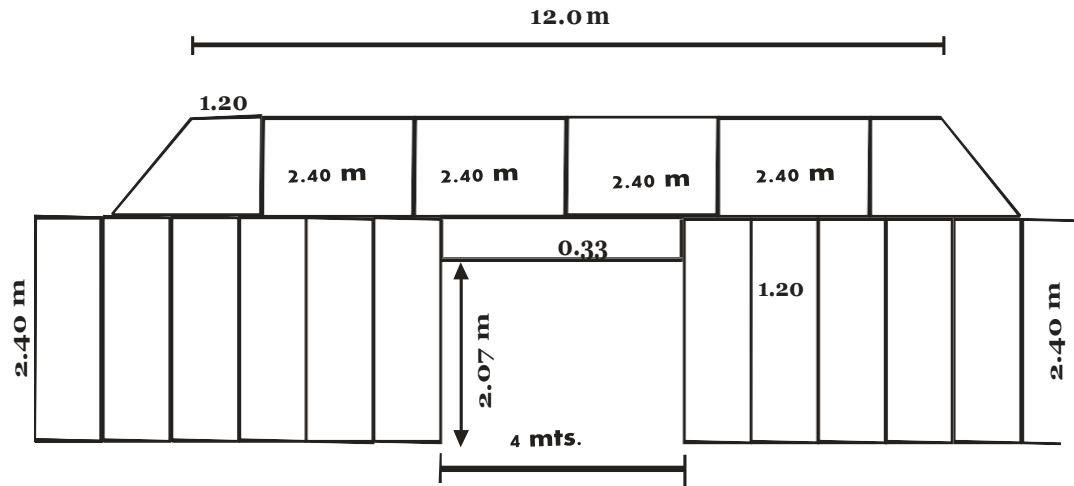


Anexo 2

Croquis del Area Penal



Anexo 3 Croquis del Frontis y Porteria



Señalamientos Oficiales del Árbitro



CONSEJO DIRECTIVO 2017-2021

Lic. José Alfredo Maccise Saade
Presidente

Lic. Gerardo Guerra Lozano.
Vicepresidente

Mtro. Luis Carlos Velázquez Benítez.
Secretario General

Sr. Ramon Ramos Rodriguez
Tesorero

Lic. Rodolfo Robles Berriozabal
Comisario

Sr. Osvan Acevedo Pérez
Vocal

Lic. Flavio Mario Santes Alvarez
Vocal

Lic. Jorge Alfonso Hernández
García Villa
Vocal

Sr. Rafael Cruz Ortega.
Representante Legal

COMISIÓN DE ÁRBITROS

Inst. Jorge Alfredo Vázquez Herrera
Comisionado Nacional

Lic. Fernando Peña Jessel
Comisionado Nacional

Lic. Pedro Reyes Lora
Director área psicológica

Mtro. Luis Carlos Velázquez Benítez.
Director del área técnica



Aprobado y adaptado por La Federación Mexicana de Fútbol 7 y Fútbol Rápido a.c. Octubre del 2017.

La finalidad de CAFRA deberá ser la de discutir y decidir modificaciones en las Reglas de Juego y otros asuntos que afecten el fútbol rápido y remitido a la CAFRA después de haber sido examinados durante las sesiones generales anuales o durante otras sesiones apropiadas de los integrantes de CAFRA

Sesiones de CAFRA

La CAFRA se reunirá una vez al año.

La reunión general anual deberá celebrarse en los meses de febrero o marzo, como acuerdo.

Modificaciones en las Reglas de Juego

Solamente en la sesión general anual de la CAFRA se podrán aportar modificaciones en las Reglas de Juego y a condición de que tales enmiendas sean aprobadas por una mayoría de tres cuartas partes de las personas presentes y autorizadas a votar.

Decisiones de la CAFRA

A menos que se decida de otra manera, las decisiones tomadas durante la sesión de trabajo anual de la CAFRA Las decisiones de la sesión general anual relativas a las modificaciones aportadas a las Reglas de Juego serán obligatorias para todas las asociaciones y entrarán en vigor a partir del 1º de Abril siguiente a la sesión general anual de la CAFRA.

