



Reglamento de Competencia Fútbol Popular 6x6

Juegos Nacionales Populares 2019



CONTENIDO

- Regla 1.-** Terreno de juego
- Regla 2.-** El balón
- Regla 3.-** Jugadores y sustitutos
- Regla 4.-** Equipamiento de los jugadores
- Regla 5.-** Árbitros
- Regla 6.-** Los Árbitros Asistentes
- Regla 7.-** La duración del partido
- Regla 8.-** Inicio y Reanudación del Juego
- Regla 9.-** El balón en juego o fuera de juego
- Regla 10.-** Gol marcado
- Regla 11.-** El Tiro Libre Directo
- Regla 12.-** Faltas e incorrecciones
- Regla 13.-** Tiro penal
- Regla 14.-** Tiro libre por faltas acumuladas
- Regla 15.-** Saque de Banda
- Regla 16.-** Saque de Meta
- Regla 17.-** Saque de Esquina



Regla 1.- Terreno de juego

- Dimensiones del Terreno de Juego

El terreno de juego será de pasto natural o sintético, tierra, cemento o asfalto. Con forma rectangular y una longitud máxima de 55 metros y mínima de 45 metros y una anchura máxima de 35 metros y mínima de 20 metros.

- Marcación del Terreno de Juego

El campo de juego se marcará, conforme al plano, con líneas visibles de un ancho de 10 cm; de las líneas que la limitan, las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de meta. En el centro del campo estará marcado por una línea a través de lado a lado, llamada línea central, el centro del campo estará visiblemente marcado por un punto de 10 cm de radio.

Paralelas y equidistantes a 5 mts de la línea central, deben de ser trazadas 2 líneas de 5 mts, una en cada mitad de campo de forma que esta línea, coincida con el centro de campo y es donde se ubicaran los jugadores a la distancia en un saque de inicio y donde se cobrara el tiro por faltas acumuladas.

- Zona de Meta y Punto Penal

Cada extremo del campo deberá trazar dos líneas perpendiculares a la línea de fondo, a una distancia de 5 metros de cada poste de meta. Estas líneas avanzan 8 metros hacia el campo de juego y 15 metros de largo. El punto penal se define por un punto visible con 10 cm de radio en la mitad de la línea frente al área de meta, con una distancia de 8 metros desde la línea de fondo.

- Las Porterías

En el centro de cada línea de meta se colocarán las porterías, que estarán formadas por dos postes verticales, y separados 5 metros entre sí (medida interior y unidos en sus extremos por un travesaño horizontal cuyo borde inferior estará a 2.20 metros del suelo. La anchura del grueso de los postes y del travesaño no podrá exceder de 10 centímetros.

Deberán de colocarse obligatoriamente redes enganchadas a los postes, al travesaño y al suelo por detrás de los marcos, debiendo estar bien sujetas y colocadas de manera que no estorben al guardameta.

Zona de Sustituciones:

Se localizará enfrente de la mesa del árbitro asistente, junto a la línea lateral y en medio del campo y marcada por 2 líneas paralelas de 0.50 cm y de 5 a 10 mts. de distancia entre ellas.

Bancas de Sustitutos y Mesa de Control de Asistente y Delegado:

El terreno de juego debe de tener bancas para los sustitutos con una longitud mínima de 10 mts, una en cada lado del campo, además de una mesa con 2 sillas para que los asistentes de los árbitros lleven a cabo sus funciones. Las bancas de los sustitutos, deben de estar por



lo menos a 5 metros de distancia de la mesa de control. Los jugadores sustitutos deberán de permanecer sentados en las bancas.

Área Técnica:

Se localizará en frente de la banca de sustitutos, y a una distancia mínima de 1 metro de la línea lateral y a mínimo 5 mts. de la mesa de control, siempre paralela a la línea lateral y marcada por líneas seccionadas.

Regla 2.- El balón

- ⚽ Será esférico.
- ⚽ Será de cuero poliuretano o de otro material adecuado.

Especificaciones según las categorías convocadas:

- Circunferencia: 68 a 70 cm
- Peso: 410 a 450 g
- Presión: 8 a 10 lb
- Número: #5

Cambio de balón:

- ⚽ Si el balón se daña o deteriora mientras está en juego, el partido debe de ser suspendido temporalmente para la revisión de los árbitros y hacer el cambio de balón. Una vez que el balón cumpla las normas de juego se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde se dañó el anterior a menos que el partido se haya interrumpido dentro del área penal, en cuyo caso uno de los árbitros reanudará con un balón a tierra en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón original se encontraba cuando se interrumpió el juego.
- ⚽ Si el balón se daña o deteriora no estando en juego (saque de salida, saque de meta, saque de esquina, saque de banda, tiro libre, tiro penal o tiro por faltas acumuladas). Se reanudará conforme a las reglas de juego.
- ⚽ El balón no podrá ser cambiado durante el partido, excepto bajo la autorización del árbitro.



Regla 3.- Jugadores y sustituciones

Jugadores

El partido lo disputaran (2) equipos integrados, por un máximo de 12 jugadores y un mínimo de 6. (en etapas municipales y estatales)

Para poder iniciar el juego cada equipo deberá contar con 6 jugadores dentro del terreno de juego; de los cuales uno es el guardameta.

El partido no comenzara si uno de los equipos no cuenta con el mínimo de jugadores para llevar a cabo el encuentro.

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

En campeonatos nacionales se podrán registra únicamente 10 jugadores como máximo y 6 como mínimo.

Mínimo de jugadores en la cancha

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

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 el.

El personal técnico permitido para cada equipo será de dos 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.
- Los capitanes deben firmar el acta de juego, que certifica los datos escritos en ellas, como; goles, faltas, tarjetas estadísticas e incidencias del juego.

Procedimiento de Sustitución

- Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles.
- Una sustitución podrá realizarse siempre, este o no el balón en juego. Para sustituir a un jugador se deberán observar las siguientes condiciones y disposiciones:

- El jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones, salvo en las excepciones previstas en las reglas de juego.
- 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 sustituto. Un jugador puede realizar un saque de banda o tiro de esquina solo después de haber entrado al campo de juego por la zona de sustitución.
- Si un periodo se prolonga para ejecutar un tiro penal, o un tiro de castigo por faltas acumuladas, no se permitirá ninguna sustitución, con excepción de algún jugador lesionado en esta última acción de juego.
- Para atención a un jugador lesionado, los árbitros deben detener el encuentro y después permitir el ingreso de las asistencias médicas. Una vez que las asistencias ingresen al terreno de juego, el jugador debe ser retirado del mismo para su atención y/o reingreso al terreno.
- Todos los jugadores que permanecen en la banca, durante el desarrollo del partido, deberán de estar sentados en las mismas.

Sustitución del guardameta:

- Un jugador que sustituya al guardameta deberá hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y deberá advertir previamente a los árbitros.
- Un jugador o sustituto que reemplaza al guardameta deberá de usar un jersey por encima de su playera de juego con su número, salvo otro guardameta que haya sido previamente registrado.

Infracciones y Sanciones

Si un sustituto entra a la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá, o, en una sustitución, un sustituto entra a la superficie de juego por un lugar que no sea la zona de sustituciones:

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

Si en una sustitución, el jugador que será sustituido sale de la superficie de juego, por causas no justificadas en las reglas de juego por un lugar que no sea la zona de sustituciones:

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



Si los árbitros han interrumpido el juego, este se reanudará con un tiro libre directo a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón al momento de la interrupción.

Regla 4.- EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Equipamiento básico obligatorio: (En la Etapa Nacional)

- ✚ Camiseta con mangas, y número visible en la parte posterior.
- ✚ El numero en la parte posterior no podrá ser de cinta adhesiva
- ✚ Short deportivo
- ✚ Calcetas que cubra totalmente la pantorrilla.
- ✚ Espinilleras
- ✚ Zapato tenis, (no tachones o zapato de futbol soccer) 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.

Guardameta:

- ✚ 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 utilizaran 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

En el caso de infracción de esta regla:

- ✚ No siempre será necesario interrumpir el juego.
- ✚ Los árbitros ordenarán al jugador infractor que abandone la superficie de juego para que ponga en orden su equipamiento en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
- ✚ Todo jugador que haya tenido que salir de la superficie de juego para poner en orden su equipamiento no podrá retornar a la superficie de juego sin la autorización de los árbitros o del tercer árbitro.
- ✚ El jugador, si no ha sido sustituido, solo podrá ingresar a la superficie de juego, cuando el balón no se halle en juego, o con el balón en juego si lo hace con la supervisión del tercer árbitro.
- ✚ Se amonestará al jugador que haya sido obligado a abandonar la superficie de juego por infracción de esta regla y que, no habiendo sido sustituido anteriormente, retorne a la superficie de juego sin la autorización de los árbitros o del tercer árbitro.
- ✚ Si los árbitros interrumpen el juego para amonestar al infractor, el juego se reanudará mediante un tiro libre directo lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando los árbitros interrumpieron el partido.

Regla 5.- Árbitros

La Autoridad de los Árbitros
















Los partidos serán controlados por dos árbitros, quienes tendrán plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego de fútbol popular en dicho encuentro. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, empezarán 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.

Poderes y Deberes:

- 👮 - Hará cumplir las reglas de juego de Fútbol Popular (6x6)
- 👮 - Controlarán el partido en cooperación con los árbitros asistentes siempre que el caso lo requiera.
- 👮 - 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.

-  - Tomaran nota de los incidentes del partido.
-  - Interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno en caso de que se contravengan las reglas de juego.
-  - Interrumpirán el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
-  - 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.
-  - Permitirán que el juego continúe hasta que el balón este fuera de juego si juzgan que un jugador esta levemente lesionado.
-  - Se asegurarán de que todo jugador que sufra una hemorragia salga de la superficie de juego; el jugador solo podrá reingresar tras la señal de los árbitros, quienes se cercioraran de que la hemorragia ha cesado, bien directamente o por medio del tercer árbitro.
-  - 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.
-  - Castigarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo.
-  - Castigarán la incorrección más grave cuando un jugador cometa más de una incorrección al mismo tiempo.
-  - Tomaran medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no están obligados a tomar medidas inmediatamente, pero deberán hacerlo en la ocasión siguiente en que el balón no esté en juego.
-  - Tomarán medidas contra el personal técnico de los equipos que no se comporte de forma correcta, y podrán, si lo juzgan necesario expulsarlos del área técnica y los alrededores de la superficie de juego.
-  - No permitirán que personas no autorizadas entren a la superficie de juego. Autorizaran reanudar el juego tras una interrupción.
-  - Deberán hacer las señales que se describen en la sección de la presente publicación titulada "señales de los árbitros y árbitros asistentes.
-  - Deberán ubicarse en la superficie de juego según se determina en la sección de la presente publicación titulada "colocación de los árbitros" que forma parte de la interpretación de las reglas de juego de fútbol popular (6x6) y directrices para los árbitros cuando se disponga que es obligatoria.
-  - Remitirán a las autoridades competentes un informe del partido con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante o después del partido.

El Árbitro:

-  - Actuará como cronometrador y tercer árbitro en caso de que los árbitros asistentes no estén presentes.



- 🗨️ - Suspenderá temporal o definitivamente el partido cuando lo juzgue oportuno en caso de contravención de las reglas de juego.
- 🗨️ - 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.

Decisiones de los árbitros:

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

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

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

El árbitro presidirá del segundo árbitro o de los árbitros asistentes en caso de una intervención indebida o conducta incorrecta de cualquiera de ellos, tomará las disposiciones necesarias para que sean sustituidos y notificar el hecho al organismo competente.

Regla 6.- Los Árbitros Asistentes

La Autoridad de los Árbitros Asistentes:




Se podrá designar a dos árbitros asistentes (un tercer árbitro y un cronometrador) quienes deberán de cumplir las reglas de fútbol popular (6x6) en lo referente a sus deberes se ubicarán en el exterior de la superficie de juego, a la altura de la línea media y en el mismo lado que la zona de sustituciones. El cronometrador permanecerá sentado en la mesa de cronometraje, mientras que el tercer árbitro podrá estar sentado o de pie para ejercer sus funciones.














El tercer árbitro y el cronometrador recibirán un cronometro adecuado y el dispositivo necesario para controlar la acumulación de faltas, que será facilitado por la asociación o el club en cuya jurisdicción se juega el partido.

Dispondrán de una mesa de cronometraje para ejercer correctamente sus funciones.







Podere y Deberes

El tercer arbitro:

-  - Asistirá a los árbitros y al cronometrador
-  - Llevará un registro de los jugadores que participan en el juego
-  - Controlará el remplazo de balones a petición de los árbitros

-  - Controlará el equipamiento de los sustitutos antes de que entren a la superficie de juego
-  - Anotará los números de los jugadores que marcan los goles
-  - Informará al cronometrador de la solicitud de tiempo fuera cuando un entrenador o auxiliar de uno de los equipos lo haya solicitado
-  - Efectuara la señal preceptiva de la señal de tiempo fuera, después de que el cronometrador haya hecho sonar la señal acústica, para informar a los árbitros y los equipos sobre la concesión del tiempo fuera
-  - Llevará un registro de los tiempos fuera solicitados
-  - Llevará un registro de las faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros en cada periodo
-  - Llevará el registro de las faltas acumuladas por cada jugador
-  - Efectuara la señal preceptiva cuando un equipo ha cometido 6 faltas acumulables en un periodo
-  - Tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido expulsados
-  - Indicará a los árbitros un error manifiesto en la manifestación o expulsión de un jugador, o si se produce una conducta violenta fuera de su campo visual; no obstante, los árbitros decidirán sobre cualquier asunto relacionado con el juego
-  - Supervisará el comportamiento de las personas ubicadas en el área técnica y en las bancas y comunicará a los árbitros cualquier conducta impropia
-  - Llevará un registro de las interrupciones del juego por interferencias externas y razones de las mismas
-  - Sustituirá al segundo árbitro en caso de lesión o indisposición de este

El Anotador Cronometrista:

-  - Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la regla 7.
-  - Anotará en el marcador público o tablero electrónico en caso de que exista, los goles, las faltas acumuladas por equipo y los periodos.
-  - Indicará mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, la solicitud de un tiempo fuera de un equipo, tras comunicárselo el tercer árbitro.
-  - Cronometrará el minuto del tiempo fuera y hará sonar su silbato o señal acústica al finalizar el tiempo fuera.
-  - Indicará mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros la sexta falta acumulada de un equipo, tras comunicárselo el tercer árbitro.
-  - Cronometrará los 2 minutos de amonestación de un jugador.



- Cronometrará los 5 minutos de expulsión de un jugador.
- Anunciará el final del primer tiempo del partido o de los tiempos suplementarios en caso de que los haya.
- Ejercerá las funciones específicas del tercer árbitro en caso de ausencia de este último.

Uniforme de los Oficiales de Arbitraje:

El uniforme de los árbitros se compone de camisa de manga corta o larga oficial por su respectiva Federación u Organización, short cortó con bolsas delanteras y traseras y calcetas negras o de un color contrastante del mismo color de la camisa que usan y tenis de color negro. El grupo arbitral siempre debe de vestir de igual manera.

Si el color de alguno de los equipos es igual al del árbitro, los árbitros deben de cambiar su camiseta.

Regla 7.- Duración del Partido

El partido durará dos periodos iguales de 20 minutos cada uno, la duración de los periodos puede ser modificada conforme a cada categoría.

Los jugadores tendrán derecho a un descanso en el medio tiempo, el cual no deberá de exceder de 6 minutos







Finalización de los Periodos:

El cronometrador determinará con la señal acústica que han transcurrido los 20 minutos de duración de cada periodo. Uno de los árbitros tras oír el silbato o la señal acústica del cronometrador anunciará por medio de su silbato el final del periodo o del partido teniendo en cuenta las siguientes circunstancias:

- Si en ese intervalo se ha cometido una infracción sancionada con tiro libre directo después de la quinta falta acumulada de uno de los equipos, o sancionada con un tiro penal el periodo finalizará cuando:
 - El balón no sea pateado directamente a la meta.
 - El balón vaya directamente a la meta y se anote gol.
 - El balón salga de los límites de la superficie de juego.
 - El balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor y se anote un gol.
 - El balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor y no se anote un gol.
 - El balón toque a un jugador del equipo ejecutor (en tiro penal).
 - No se cometa otra infracción sancionada con tiro libre directo o tiro penal

Tiempo Fuera:

Los equipos tendrán derecho a un minuto de tiempo fuera en cada uno de los periodos sujeto a las siguientes condiciones:

-  - El entrenador o auxiliar estarán autorizados a solicitar al tercer árbitro, un minuto de tiempo fuera con el documento a su disposición.
-  - El tercer arbitro concederá el tiempo fuera cuando el equipo solicitante este en posesión del balón y este se encuentre fuera de juego, utilizando un silbato o señal acústica diferente de las usadas por los árbitros.
-  - Durante el tiempo fuera los jugadores podrán permanecer en el interior o exterior de la superficie de juego, los sustitutos deberán de permanecer fuera de la superficie de juego
-  - Si un equipo no solicita su tiempo fuera que le corresponde en el primer periodo no podrá hacer uso de este en el segundo periodo.
-  - No habrá tiempos fuera en periodos suplementarios, dado el caso.
-  - En caso de no haber un tercer árbitro, ni cronometrador, el entrenador o auxiliar podrán solicitar el tiempo fuera al árbitro.

Tiempo Extra o Periodos Suplementarios:






Únicamente en los juegos de final del torneo se decidirá en tiempo extra, estos serán divididos en dos periodos suplementarios de 5 minutos cada uno sin descanso, y todas las infracciones cometidas, faltas y tarjetas continuarán como tal en los mismos.

Regla 8.- Inicio y Reanudación del Juego


Saque de inicio:

- El equipo local decidirá la dirección en que atacará en el primer periodo del partido.
- El equipo visitante efectuara el saque de salida para iniciar el partido.

Es la forma de iniciar o reanudar el juego:

-  Al comienzo del partido
-  Tras haber marcado un gol
-  Al comienzo del segundo periodo del partido.
-  Al comienzo de cada periodo suplementario, dado el caso.
-  No se podrá anotar un gol directamente de un saque de inicio.

Procedimiento:

-  Antes del saque de inicio todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad de la superficie de juego.



- ⚽ Los adversarios del equipo que efectuara el saque de salida deberán de 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 de inicio con el silbato.
- ⚽ El balón estará en juego en el momento que sea pateado y se mueva hacia cualquier dirección.
- ⚽ Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de inicio.

Infracciones y Sanciones:

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 directo al equipo adversario, que se ejecutara desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionalmente el balón con las manos, antes de que este haya tocado a otro jugador.

- ⚽ Se concediera un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutara desde el lugar donde se cometió la infracción, y se sancionara a su equipo con una falta acumulable.

Para cualquier otra infracción al saque de salida, se repetirá el saque no pudiéndose aplicar ventaja.

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 JUEGO, el árbitro dejara caer el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido y se considerara en juego desde el momento que haya tocado el suelo. A menos que se interrumpa en el área penal, en cuyo caso el árbitro dejara caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.



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

Balón en Juego:

El balón estará en juego en cualquier otro momento, siempre y cuando el balón se mueva de manera visible, incluso cuando:

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

Balón fuera de juego:

El balón estará fuera del juego cuando:

- ⚽ Haya cruzado completamente una línea de banda o meta, ya sea por tierra o aire.
- ⚽ El juego haya sido interrumpido por los árbitros.
- ⚽ Golpee el techo.

⚽ Superficie Techada:

Si el balón golpea el techo estando en juego, el partido se reanudará con un saque de banda que ejecutaran los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el lugar más próximo a donde el balón tocó el techo.

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 cometido previamente una infracción a las reglas de juego.

Un gol no será válido si el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el balón intencionadamente con la mano o el brazo, desde su propia área penal, y es el último jugador que toca o juega el balón. El partido se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.

No será válido un gol de inicio o reinicio de juego.

Si los árbitros, tras anotarse un gol y antes de que se efectuó el saque de salida, se dan cuenta de que el equipo que ha conseguido un gol juega con un jugador de más o ha realizado una sustitución en forma incorrecta, no validarán el gol y reanudarán el juego



con un tiro libre directo, que ejecutara el equipo adversario del infractor desde cualquier lugar del área penal. Si el saque de salida ya se ha efectuado, sancionaran al jugador infractor conforme a la regla 3, pero el gol será válido. Los árbitros informaran del hecho a la autoridad correspondiente.

DESEMPATE

Los empates no existen en ninguna competencia de fútbol popular 6x6, todo encuentro que termine en tiempo regular y/o en tiempo extra en empate. Debe ser llevado a la decisión por Penales

DECISION POR PENALES

Procedimiento:

- El árbitro elegirá la meta en que se ejecutaran los tiros penales
- El árbitro lanzara una moneda y el equipo cuyo capitán resulte favorecido decidirá si ejecutara el primer o segundo tiro
- Cada equipo ejecutara tres tiros alternadamente
- Los árbitros auxiliares anotaran todos los tiros ejecutados
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres tiros, uno ha marcado más goles que el otro, la ejecución de los tiros se dará por terminada
- Si ambos equipos han ejecutado sus tres tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá de continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de tiros
- Todos los jugadores y sustitutos están autorizados a ejecutar los tiros penales
- Cualquier jugador seleccionado podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros, previo aviso a los árbitros y adecuación de su indumentaria
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores seleccionados deberán lanzar un tiro antes de que un jugador pueda ejecutar un segundo tiro

- Solamente los jugadores seleccionados, incluidos los guardametas, los árbitros y el tercer arbitro podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal
- Todos los jugadores seleccionados, excepto el jugador que ejecutara el tiro penal y los dos guardametas deberán permanecer en la otra mitad de campo, junto al tercer arbitro
- El guardameta compañero del ejecutor del tiro penal deberá de permanecer en el lado opuesto a la altura del punto penal y fuera del área penal
- Si al finalizar el partido o los tiempos suplementarios, y antes de comenzar la ejecución de tiros desde el punto penal, un equipo tiene más jugadores entre titulares y sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario, y el capitán del equipo deberá comunicar al árbitro el nombre y número de cada jugador excluido



- Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros penales, el árbitro se asegurará de que el mismo número de jugadores seleccionados por equipo para ejecutar los tiros penales permanezca dentro de la otra mitad de la superficie de juego

Regla 11.- Tiros Libres

Todos los tiros libres son directos (del cual se puede ganar directamente un tanto en contra del equipo que se cometió la falta) y se **CONTABILIZARAN PARA ACUMULACION DE FALTAS.**

Tiro Libre Directo

Señal

Uno de los árbitros señalara el tiro libre directo manteniendo el brazo levantado horizontalmente y señalando la dirección en la que el tiro libre debe de ser lanzado. Con la mano del otro brazo señalara hacia el suelo de manera que quede claro para sus auxiliares que se trata de una falta acumulable.

Cuando se ejecuta un tiro libre directo, el equipo contrario debe de otorgar 5 metros de distancia INMEDIATAMENTE. El no otorgar la distancia reglamentaria, se puede incurrir en una incorrección y/o tarjeta amarilla, previa advertencia del árbitro al jugador o jugadores infractores.

Cuando un jugador lanza un tiro libre directo desde el interior de su propia área penal, todos los jugadores del equipo contrario deberán quedarse fuera del área penal hasta que el balón haya sido lanzado fuera del área, El balón estará en juego inmediatamente después de haber sido lanzado más allá del área penal, el guardameta no podrá recibir el balón en sus manos con objeto de lanzarlo al juego. Si el balón no es tirado directamente a juego más allá del área penal, el tiro deberá ser repetido.

Si un jugador lanza un tiro directo fuera de su propia área penal todos los jugadores del equipo contrario deben estar a una distancia de 5 metros del balón hasta que esté en juego.

Salvo si ellos se encuentran colocados sobre la propia línea de meta y entre los postes del marco. El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento.

Si el jugador que cobra el tiro libre directo, patea el balón hacia su propia portería e ingresa directamente, tocando o no a otro jugador, será otorgado un autogol.



Si un jugador del equipo contrario penetra en el área penal o se acerca a menos de 5 metros del balón, en cualquiera de los casos, antes de que el tiro libre se haya ejecutado, el árbitro deberá retrasar el tiro hasta que se cumpla con la regla.

El balón debe estar detenido en el momento de ejecutar el tiro libre y el jugador que lo efectuó, no podrá volver a jugar el balón antes de que haya sido tocado o jugado por otro jugador y dispondrá de no más de 5 segundos para realizar la ejecución, de lo contrario el balón será otorgado al equipo contrario.

Todo tiro libre concedido al equipo defensor dentro de su propia área penal podrá ser ejecutado desde cualquier lugar del área de meta.

Sanción

Si un jugador que ha efectuado un tiro libre juega de nuevo el balón antes de que este haya sido tocado o jugado por otro jugador, se concederá al equipo adversario un tiro libre directo en el sitio donde se cometió la infracción, a menos que la infracción haya sido cometida por un jugador en el área de meta contraria, en este caso, el tiro libre será ejecutado desde cualquier lugar del área penal.

Regla 12.- Faltas e incorrecciones

Las faltas e incorrecciones son infracciones a las reglas de juego de fútbol popular 6x6 que se sancionarán de la siguiente manera:

- Faltas sancionadas con un tiro libre directo

Se concederá un tiro libre de equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

1. Dar a intentar dar una patada a un adversario
2. Poner una zancadilla a un adversario
3. Saltar sobre un adversario
4. Cargar contra un adversario
5. Golpear o intentar golpear a un adversario
6. Empujar a un adversario
7. Bloquear u obstruir a un adversario
8. Levantar los brazos, manos y/o codos de manera peligrosa y/o violenta
9. Jalar a un adversario de la playera o short
10. Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)



Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables para el jugador y para el equipo

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las 10 faltas antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

Se concederá un tiro libre directo en el punto más alto del área penal, al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro 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 **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.

Sanción

Si se comete cualquiera de estas infracciones se otorgará un tiro libre directo en el punto más alto del área penal del equipo infractor.

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

- ✓ Juega de forma peligrosa
- ✓ Obstaculizar la visión del portero
- ✓ Impedir 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 sea interrumpido para amonestarlo o expulsarlo.

Si un jugador comete 5 faltas personales durante el encuentro este deberá de abandonar el terreno de juego y podrá ser sustituido inmediatamente.

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

Incorrecciones

Las incorrecciones se sancionarán con una amonestación o una expulsión.

Sanciones Disciplinarias

La tarjeta amarilla se utilizará para comunicar al jugador o sustituto que ha sido amonestado. La tarjeta roja se utilizará para comunicar al jugador o sustituto que ha sido expulsado.



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

Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego, antes del comienzo del partido y hasta que las abandonen.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros o contra cualquier otra persona será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Incorrecciones sancionables con una amonestación

Un jugador o sustituto será amonestado si comete una de las siguientes 8 infracciones:

1. Ser culpable de conducta antideportiva
2. Ser culpable de juego brusco
3. Desaprobar con palabras o acciones
4. Infringir persistentemente las Reglas de Juego
5. Retardar la reanudación del juego
6. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, saque de banda o tiro libre
7. Entrar o reingresar a la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución
8. Abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros

Un sustituto será amonestado si comete una de las siguientes 4 infracciones:

1. Ser culpable de conducta antideportiva.
2. Desaprobar con palabras o acciones.
3. Retardar la reanudación de juego.
4. Entrar en la superficie de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución.

Si un jugador (a excepción del portero) recibe tarjeta amarilla este deberá de abandonar la superficie de juego y ser sustituido inmediatamente y no podrá reingresar hasta que cumpla una sanción de 2 minutos

Infracciones sancionables con una expulsión

Un jugador o un sustituto será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:

1. Ser culpable del juego brusco grave.
2. Ser culpable de conducta violenta.



3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
4. Impedir con mano intencionada un gol o malograr a una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
5. 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.
6. Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.
7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción:

- Malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol.

El jugador o un sustituto expulsado deberán abandonar los alrededores de la superficie de juego y el área técnica. Un jugador podrá ingresar al terreno de juego cuando se haya cumplido una sanción de tiempo de 5 minutos por el jugador expulsado.

Regla 13.- El Tiro Penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete 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 este en juego.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los periodos del tiempo suplementario.

Posición del balón y jugadores

El balón:

- ⚽ Se colocará en el punto de tiro penal.

El ejecutor del tiro penal:

- ⚽ Deberá ser debidamente identificado.
- ⚽ Deberá patear el balón hacia la portería.
- ⚽ No podrá volver a tocar el balón hasta que sea tocado por otro jugador.
- ⚽ El balón estará en juego en el momento en el que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

El Guardameta defensor:

- ⚽ Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, 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 la superficie de juego.
- Fuera del área penal.
- Detrás del punto penal
- A un mínimo de 5 metros del punto penal.

Procedimiento:

- ⚽ Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, uno de los árbitros dará la señal para que se ejecute el tiro penal. El ejecutor del
- ⚽ tiro penal pateará el balón hacia adelante
- ⚽ 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 periodo, al final del tiempo reglamentario o al final de los periodos suplementarios, en caso de que los haya, 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, el travesaño, el guardameta y se introduce en la portería.
- Los árbitros decidirán cuando se ha completado el tiro penal.

Infracciones y sanciones:

Si el ejecutor del tiro penal no lo patea hacia adelante, los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre directo a favor del equipo defensor, que se ejecutara desde el cualquier lugar dentro del área penal.

Si, al ejecutarse un tiro penal, el balón es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente, los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestarán por conducta antideportiva y reanudarán el partido con un tiro libre a favor del equipo defensor, que se ejecutara desde cualquier lugar dentro del área penal.

Si los árbitros dan la señal de ejecutar el tiro penal y, antes de que el balón este en juego:

Un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe las reglas de juego:

- ⚽ los árbitros permitirán que se ejecute el tiro penal
- ⚽ si el balón entra en la portería, se repetirá el tiro penal
- ⚽ si el balón no entra en la portería, los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre directo a favor del equipo defensor, que se ejecutara desde el lugar en donde se cometió la infracción.
- ⚽ Un jugador del equipo defensor infringe las reglas de juego.



Los árbitros permitirán que se ejecute el tiro penal

- ⚽ Si el balón entra en la portería se concederá gol
- ⚽ Si el balón no entra en la portería, se repetirá el tiro penal

Uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios jugadores del equipo atacante infringen las reglas de juego:

- ⚽ Se repetirá el tiro penal

Regla 14.- Tiro de castigo por faltas acumuladas

Cuando un equipo acumula 6 faltas antes de finalizar el medio tiempo será sancionado con un tiro de castigo por faltas acumuladas. Cada falta subsecuente será sancionada con este mismo procedimiento.

Al inicio del segundo tiempo comienza nuevamente la contabilidad de las faltas desde cero.

Serán consideradas como faltas acumulativas, solo las 10 faltas enlistadas en la Regla 12 sancionables con tiro libre directo a excepción del penal. Ambos equipos deberán permanecer en la media cancha, a excepción del cobrador y el portero.

Procedimiento:

- ✓ El balón será colocado en la línea del equipo que le corresponda.
- ✓ Todos los jugadores de ambos equipos deberán de permanecer en la mitad de la superficie de juego, con excepción del ejecutor y el portero.
- ✓ Todos los jugadores podrán participar en la jugada.
- ✓ El portero debe de tener por lo menos un pie en la línea de meta y no podrá avanzar hacia adelante hasta que el árbitro de el silbatazo para cobrar el tiro de castigo.
- ✓ El jugador ejecutor tiene que ser identificado.
- ✓ Cualquier falta cometida por el portero dentro de su área penal, se sancionará con un tiro penal.
- ✓ Cualquier falta cometida por el portero fuera de su área penal, se repetirá la ejecución del tiro de castigo
- ✓ Cualquier infracción cometida por el ejecutor del tiro de castigo, será sancionable conforme al reglamento.

Regla 15.- Saque de banda

El saque de banda es una forma de reanudar el juego. El saque de banda se concederá cuando la circunferencia total del balón rebese las líneas de banda, por suelo o aire. Debe



ser realizado en el lugar donde salió el balón y ser lanzado por un jugador del equipo oponente al que tocó el balón antes de salir.

Procedimiento:

- ✓ Los jugadores defensivos deberán ubicarse a una distancia mínima de 5 metros
- ✓ El ejecutor debe estar fuera y de frente al campo de juego antes del lanzamiento. Ambos pies deben estar planos y de frente al campo.
- ✓ Ambas manos deben de sostener el balón y el movimiento debe de ser de atrás hacia adelante
- ✓ Si el lanzamiento es de forma irregular, el lanzamiento debe ser concedido al equipo rival
- ✓ El tiempo máximo para la ejecución del saque de banda no debe exceder 5 segundos. De lo contrario el balón será otorgado al oponente
- ✓ No puede hacerse un gol desde un saque de banda directo, para que el gol sea legal. El balón debe ser tocado por algún jugador antes de que ingrese por la línea de gol
- ✓ El portero no puede recibir con las manos un balón proveniente de su equipo en saque de banda. Si el portero toca el balón con las manos, deberá otorgarse un tiro libre directo al equipo adversario en el punto más alto del área penal.

Regla 16.- Saque de banda

Se concederá un saque de meta cuando la circunferencia total del 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.

El saque de meta debe ser realizado por el portero, y será realizado por medio de un lanzamiento de manos.

Procedimiento:

- ✓ El portero tendrá un tiempo máximo de 5 segundos para lanzar el balón. De no realizar el lanzamiento, será sancionado con un tiro libre en el punto más alto de su área penal.
- ✓ Jamás debe de ser utilizado el pie para el saque de meta, en caso contrario el portero recibirá una advertencia para que realice la ejecución correcta y en caso contrario será sancionado con un tiro libre en el punto más alto de su área penal.
- ✓ Durante el saque de meta los jugadores de ambos equipos, deben ubicarse fuera del área penal
- ✓ No será válido un gol directo de un saque de meta



Regla 17.- Saque de esquina

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

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya traspasado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo del equipo defensor.

Posición del balón y de los jugadores

Procedimiento:

El balón deberá de estar:

- ✓ En el interior del cuadrante de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta

- ✓ En la superficie de juego y a un mínimo de 5 metros del área de esquina hasta que el balón este en juego
- ✓ El balón estará en juego en el momento que sea pateado en el momento que sea pateado y entre en movimiento
- ✓ El ejecutor debe de efectuar el saque de esquina en no más de 5 segundos, en caso contrario se concederá un saque de meta al equipo adversario.