



Actualizado: 23 de octubre 2025

QUEENS QUEENS QUEENS QUEENS QUEENS QUEENS QUEENS QUEENS QUEENS QUEENS



ÍNDICE

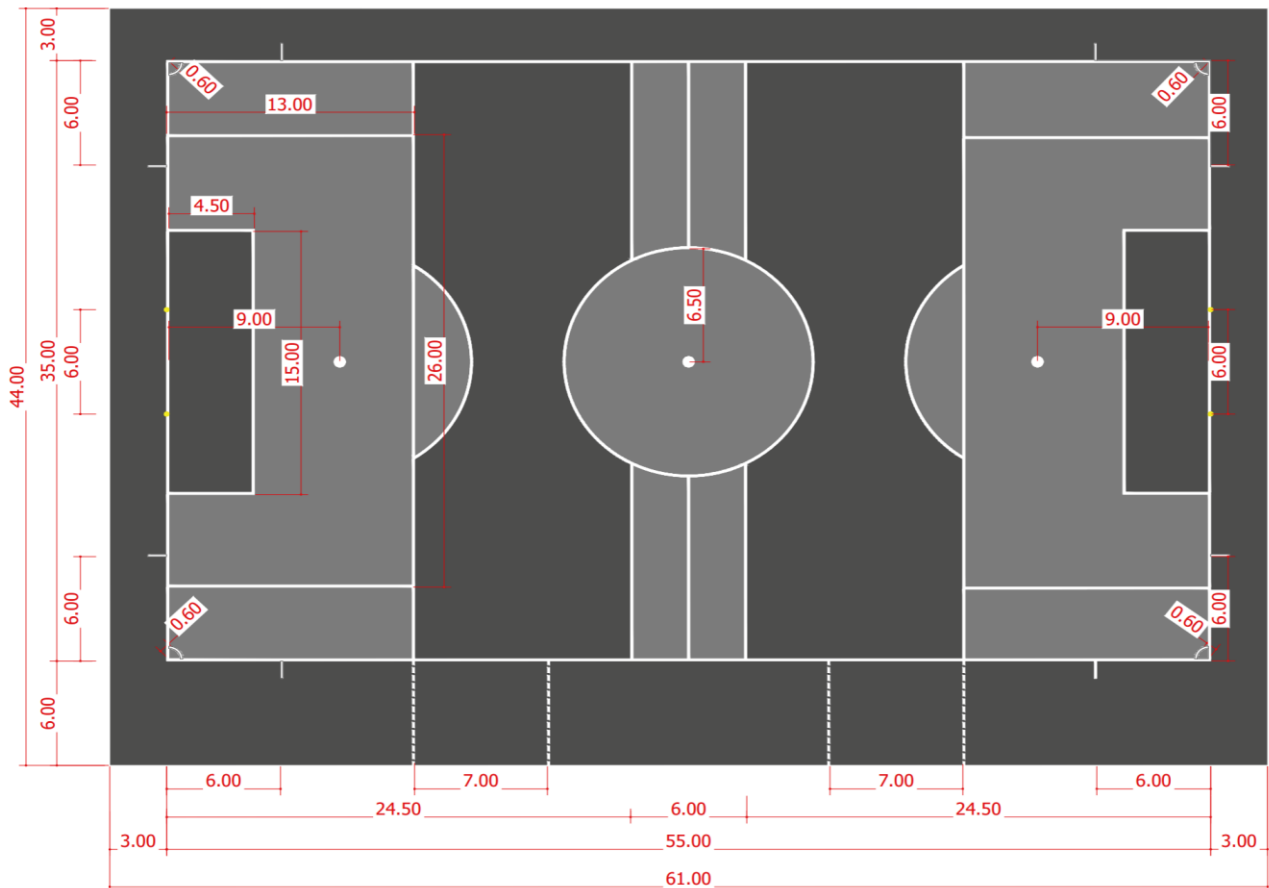
1.	EL TERRENO DE JUEGO.....	3
1.1	Dimensiones	3
1.2	Equipamiento especial	4
2.	LA DURACION DEL PARTIDO.....	4
2.1	Duración estándar	4
2.2	Gestión del crono	5
2.3	Fin del período.....	5
3.	FASES DEL PARTIDO.....	5
3.1	Primeros cinco minutos (Escalado).....	5
3.2	Gol doble (Minuto 17).....	7
3.3	Dado de la competición (Minuto 20).....	7
3.4	Match ball / Shootouts (Minuto 36)	9
3.5	Sanciones múltiples al inicio del partido.....	12
4.	JUGADORES Y EQUIPAMIENTO.....	12
4.1	Número de jugadores	12
4.2	Requisitos de equipamiento	13
4.3	Equipamiento del portero	13
5.	SUSTITUCIONES	13
5.1	Situaciones de infracción en las sustituciones.....	13
5.2	Sustituciones estándar.....	13
5.3	Calentamiento	13
6.	FALTAS Y SANCIONES	14
6.1	Tarjetas amarillas.....	14
6.2	Tarjetas rojas	14
6.3	Juego peligroso	14
6.4	Normas en las celebraciones	14
6.5	Cesión	15
6.6	Sanciones por pérdida de tiempo.....	15
7.	REINICIOS	15
7.1	Saques iniciales.....	15
7.2	Saques de banda.....	15
7.3	Saques de esquina.....	15
7.4	Saques de meta	16
7.5	Procedimiento detallado de saque inicial con jaula.....	16
7.6	Golpeo del balón contra el techo/jaula/obstáculos	16



7.7	Filosofía de reinicio del juego	16
8.	FUERA DE JUEGO	16
8.1	Fuera de juego estándar	16
8.2	Fuera de juego en situaciones especiales	17
9.	PENALTIS	17
9.1	Penaltis estándar	17
9.2	Penaltis shootout (Formato de desempate)	17
9.3	Situaciones detalladas de penaltis estándar	19
10.	ARMAS SECRETAS	20
10.1	Periodo de activación	20
10.2	Tipos de armas	20
10.3	Efectos de las armas y momentos	20
11.	PENALTI PRESIDENTE	22
11.1	Elegibilidad	22
11.2	Ejecución	22
11.3	Restricciones	22
11.4	Escenarios y restricciones del penalti presidente	22
12.	VAR (ARBITROS ASISTENTES DE VIDEO)	23
12.1	Incidentes revisables	23
12.2	Procedimiento VAR	24
12.3	Aplicaciones VAR adicionales	24
13.	MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL	24
13.1	Equipo arbitral	24
13.2	La autoridad del árbitro	25
14.	SITUACIONES ESPECIFICAS DEL JUEGO	25
14.1	Reglas de culminación de tiro	25
14.2	Errores involuntarios en el reinicio del juego	25
14.3	Protocolos en caso de lesión	25
15.	INTERPRETACION DE LAS REGLAS	26
	GLOSARIO DE DEFINICIONES	27



1. EL TERRENO DE JUEGO



1.1 Dimensiones

Dimensiones oficiales del campo

La línea de banda debe ser más larga que la línea de meta.

- Longitud (línea de banda): Mínimo 47m, máximo 65m
- Ancho (línea de meta): Mínimo 30m, máximo 45m

Las diferentes competiciones pueden determinar la longitud de la línea de meta y la línea de banda dentro de estos límites.

Marcas del campo:

- Ancho de todas las líneas: 0.1m

Áreas de penalti:

- Longitud del área penal: 13m



- Ancho del área penal: 26m
- Distancia del punto penal a la línea de meta: 9m

Esquinas:

- Radio del arco: 0.6m
- Longitud de la marca de referencia: 6m

Círculo central:

- Radio: 6.5m

Áreas de meta:

- Longitud del área de meta: 4.5m
- Ancho del área de meta: 15m

Zona “gris” central:

- Longitud: 6m
- Ancho: Mínimo 30m, máximo 45m (dividida por la marca central)

Porterías:

- Altura de la portería: 2m
- Ancho de la portería: 6m

Áreas técnicas:

- Las marcas de las áreas técnicas deben extenderse y estar delimitadas por una distancia máxima de 1m desde la zona de asientos designada.

Material del campo:

- El campo estará fabricado con fibra de 40mm y contendrá arena y caucho negro.

1.2 Equipamiento especial

- **Sistema de jaula:** Situada sobre el centro del campo para dejar caer el balón
- **Botones del arma secreta:** Situados en cada banquillo de los equipos
- **Botones del penalti presidente:** Disponibles en cada banquillo de los equipos para sus presidentes
- **Sistemas LED de cronometraje:** Para las cuenta atrás de los penaltis shootout

2. LA DURACIÓN DEL PARTIDO

2.1 Duración estándar

- **Duración total:** 36 minutos + tanda de shootouts/match ball
- **Dos partes:** con un tiempo de descanso tras los primeros 20 minutos
- **Descanso entre mitades:** Aproximadamente 3 minutos
- **No hay tiempo añadido**



2.2 Gestión del crono

El reloj no se detendrá, salvo en los siguientes casos:

- Asistencia médica, solo cuando el árbitro llame al personal médico. El árbitro será siempre quien decida llamar al personal médico
- Revisiones del VAR o de la mesa (cuando proceda)
- Ejecución de armas secretas o penaltis presidente
- A discreción del árbitro por pérdida de tiempo

2.3 Fin del período

El árbitro indica el final con silbato, independientemente de los gráficos o efectos de sonido que se hayan activado previamente.

3. FASES DEL PARTIDO

3.1 Primeros cinco minutos (Escalado)

3.1.1 Formato progresivo

- **Minuto 0-1:** 1v1 con portero
- **Minuto 1-2:** 2v2 con portero
- **Minuto 2-3:** 3v3 con portero
- **Minuto 3-4:** 4v4 con portero
- **Minuto 4-5:** 5v5 con portero
- **Minuto 5+:** 7v7 (equipos completos)

3.1.2 Gestión del tiempo durante el escalado

El reloj funciona sin interrupciones, excepto en los siguientes casos:

- Revisiones del VAR o de la mesa
- Penaltis estándar
- Lesiones o tarjetas
- A discreción del árbitro por pérdida de tiempo o faltas

3.1.3 Reglas del escalado

Saque inicial: Saque inicial con jaula (Carrera 1v1 desde la línea de gol)

- Los jugadores corren hacia el balón una vez que finaliza la cuenta atrás y se apagan los semáforos
- Si no se hace correctamente, se otorga la posesión al equipo contrario con un saque de centro
- Los jugadores pueden ir hacia delante o hacia atrás desde la línea de gol

Restricciones del portero:

- Pueden salir del área de penalti durante el escalado para actuar como un jugador de campo
- Debe mantener un portero en el campo durante todo el escalado



- Es obligatorio empezar el partido con un portero en el campo

Infracción de campo atrás:

- Aplicable del minuto 0 al 1
- Una vez un jugador sale de su propia mitad de campo, no puede pasar ni conducir para atrás hacia su propia mitad (de zona negra atacante a zona negra defensiva)
- Excepción: No se aplica a los saques de banda
- La propia mitad de campo se define como el área delimitada por la zona gris de los carriles de cambio y el círculo central
- En caso de infracción, el juego se reanuda con tiro libre indirecto desde donde se produce el campo atrás

Saques de banda:

- Aplicable del minuto 0 al 1
- El defensor debe permanecer en su propio campo y no puede ocupar la zona gris de los carriles de cambio y el círculo central hasta que el jugador atacante reciba el balón
- La infracción da lugar a un tiro libre directo desde el punto de recepción

Juego pasivo:

- El árbitro debe señalar una advertencia de 10 segundos por pérdida de tiempo deliberada
- Si no se completa en 10 segundos, la posesión se otorga al equipo contrario mediante un saque de puerta

Sanciones durante el escalado:

- Las sanciones y exclusiones (inferioridades) de jugadores aplican a partir del minuto 1:00 en adelante
- Un equipo nunca podrá quedarse con menos de dos jugadores sobre el campo. Si por situaciones del juego (múltiples sanciones) debiera darse dicha situación, se resolverá no dando entrada al siguiente jugador durante los turnos de entrada correspondientes

Situaciones especiales para jugadores sancionados:

- **Tarjeta amarilla para un jugador:** Si una suspensión finaliza antes del minuto 5:00, el mismo jugador debe volver a entrar para seguir jugando
- **Reincorporación incorrecta de un jugador:** Tarjeta amarilla por la entrada de un jugador incorrecto, se debe volver a incorporar el jugador adecuado
- **Tarjeta amarilla al portero:** Se debe esperar hasta el minuto 5:00 para volver a entrar (no se pueden tener dos porteros)
- **Excepción:** Si el portero suplente se lesiona y el tiempo de sanción ha terminado, el original puede volver antes

Reglas en las sustituciones:

- No se permiten sustituciones de jugadores, salvo en las situaciones descritas
- Tras cada minuto (1,2,3,4,5), un jugador de cada equipo entra por el carril de cambios
- **Jugador lesionado que abandona el campo:** Si es sustituido, no puede volver al partido hasta el inicio del dado de la competición; si no es sustituido, el equipo juega con un jugador menos hasta su regreso
- **Incumplimiento:** Si el jugador lesionado sustituido vuelve a participar antes de tiempo, será expulsado inmediatamente. Si el árbitro no se da cuenta y el partido continúa, este podrá ser impugnado y el equipo infractor podrá perder puntos por alineación indebida de jugadores.



Transiciones portero-jugador:

- Si el portero es sancionado y sustituido por un portero-jugador, el portero original debe esperar hasta el minuto 5:00
- Una vez que el portero regresa, el portero-jugador se cambia a su equipación habitual y puede volver a entrar como jugador de campo
- El jugador que salió para ser portero-jugador puede volver a entrar a partir del minuto 5:00

Sanciones por entrada anticipada:

- El jugador que entre antes del tiempo designado recibirá una tarjeta amarilla si participa e influye en el partido
- Si no participa, el juego se detendrá con un tiro libre indirecto en el carril de cambios, el jugador saldrá y volverá a entrar correctamente
- En un 1v1 con portero, las sustituciones indebidas se sancionarán según las reglas específicas de la sección

3.2 Gol doble (Minuto 17)

3.2.1 Activación

- Una cuenta atrás de 10 segundos comienza en el minuto 16:50, que al acabar señala la finalización de la fase anterior (juego normal)
- El gol doble inicia en el minuto 17:00 con un saque de centro para el equipo que no tuvo la primera posesión al iniciar el partido (que no necesariamente es el que toca primero el balón)
- Todos los goles cuentan doble a partir del minuto 17:00 hasta el final de la primera parte

3.3 Dado de la competición (Minuto 20)

3.3.1 Activación

- La segunda parte inicia con el dado después de una cuenta atrás de 20 segundos
- El dado tiene una duración de 3 minutos, transcurriendo del minuto 20:00 al 23:00

3.3.2 Transición a la fase de juego normal

- Una cuenta atrás de 10 segundos comienza en el minuto 22:50.
- En el minuto 23:00 se detendrá el juego para que puedan ingresar los jugadores restantes hasta el 7v7 a excepción de si hay alguna exclusión aplicable. En dicho caso ingresarán el número correspondiente de jugadores
- Se reinicia la fase de juego normal mediante un saque de centro para el equipo que no tuvo la primera posesión al iniciar el dado (que no necesariamente es el que toca primero el balón)

3.3.3 Resultados del dado

Un dado de seis caras determina el formato de juego:

- **Dos caras:** 3v3
- **Dos caras:** 2v2
- **Dos caras:** 1v1 con portero

3.3.4 Reglas de la fase del dado



- Los equipos ajustan el número de jugadores inmediatamente después de revelarse el resultado del dado
- Los entrenadores deben retirar a los jugadores correspondientes sin demora antes que el árbitro reanude el partido
- Un periodo de posicionamiento de 20 segundos antes de que el balón caiga de la jaula (los jugadores se posicionan en cualquier lugar del campo, incluida la mitad de campo contrario)
- El cronómetro del partido comienza cuando el primer jugador toca el balón en el círculo central
- Las sanciones activas se vuelven inactivas durante el dado; el tiempo se reanuda al comienzo de la fase post dado (minuto 23:00)
- Las nuevas sanciones aplican inmediatamente (si un 3v3 se convierte en un 3v2) y continúa al comienzo de la fase post dado (minuto 23:00) si el tiempo no ha expirado
- Si un equipo solo tiene dos jugadores (2v2 y 1v1 con portero) y recibe una tarjeta amarilla/roja, la suspensión comienza al finalizar el dado. Si el jugador ha recibido una tarjeta amarilla, puede seguir jugando a partir de ese momento
- No se requiere portero, excepto en el formato de 1v1
- Existe el juego pasivo (véase la sección 3.1.3)

3.3.5 Reglas especiales para el 1v1 con portero

- El portero no puede tocar el balón fuera del área (tarjeta amarilla + sustitución + penalización de 2 minutos a la finalización del dado)
- Si el portero es expulsado con tarjeta roja: Debe ser sustituido y se le impondrá una penalización de 5 minutos de inferioridad a su equipo a la finalización del dado
- Los jugadores de campo pueden utilizar todo el terreno de juego
- La infracción por campo atrás aplica (véase la sección 3.1.3). En caso de infracción, se reanuda con saque de puerta a favor del equipo no infractor
- La infracción por cesión al portero da lugar a un penalti shootout
- El juego peligroso da lugar a un penalti shootout
- Todas las faltas en cualquier parte del campo (excepto dentro del área) dan lugar a un penalti shootout
- **Resultado en penaltis y shootouts en 1v1:** Los penaltis y los shootouts lanzados solo pueden terminar en gol o en saque de puerta. Si no se marca gol, se reanuda con un saque de puerta para el equipo defensor
- **Posicionamiento de los jugadores defensores:** Durante los shootouts, los jugadores defensores deben estar detrás de la línea de fuera de juego. Durante los penaltis, los jugadores defensores deben estar detrás de la línea de medio campo
- **Sin segundas jugadas:** Tanto los penaltis como los shootouts se lanzan sin posibilidad de segundas jugadas (estilo arma secreta). El árbitro indica el reinicio con un silbato
- Si el balón sale del terreno de juego, se concede un saque de puerta al equipo que no lo ha tocado en última instancia (balón completamente detenido)

Reinicios incorrectos:

- El árbitro detiene el juego y pide al equipo que reinicie correctamente
- Si se repite, la posesión se otorga al equipo contrario mediante un saque de meta

Sustituciones irregulares:

- **El jugador del equipo atacante entra de manera incorrecta:** El árbitro detiene el juego y otorga la posesión al equipo contrario mediante un saque de meta
- **El jugador del equipo defensor entra e interfiere:** Tarjeta amarilla, el juego se reanuda con un penalti shootout a favor del equipo atacante
- **El jugador del equipo defensor entra sin interferir:** El partido continúa sin sanciones

Portero que abandona el área sin tocar el balón:



- Si el portero abandona el área sin tocar el balón y el atacante finaliza la jugada, no se aplica ninguna sanción
- La reanudación depende del resultado (saque de puerta o saque de centro)

3.3.6 Sanciones durante la fase del dado – Situaciones detalladas

Situaciones de tarjeta amarilla:

Tarjeta amarilla para un jugador: Suspensión de 2 minutos, el equipo juega con desventaja numérica, a excepción del 2v2 y 1v1 con portero, en la que el jugador puede seguir jugando y cumpliría su sanción al inicio de la fase post dado (minuto 23:00)

Tarjeta amarilla para un portero: Suspensión de 2 minutos, debe ser sustituido por un portero o jugador suplente, a excepción del 2v2 y 1v1 con portero, en la que el portero puede seguir jugando y cumpliría sanción al inicio de la fase post dado (minuto 23:00). No obstante, en la situación de 1v1 con portero, si el mismo toca el balón fuera del área, este también deberá ser sustituido inmediatamente.

Jugador que ya está cumpliendo una exclusión y recibe otra tarjeta amarilla: Da lugar a una tarjeta roja (expulsión del partido), penalización total de 5 minutos en inferioridad para su equipo, a excepción del 2v2 y 1v1 con portero, en la que el jugador deberá abandonar el partido (expulsión) y podrá ser sustituido, ejecutándose la inferioridad para su equipo en la fase post dado (minuto 23:00)

Jugador que ya está cumpliendo una exclusión y recibe una tarjeta roja directa: Penalización de 5 minutos en inferioridad para su equipo desde el momento de la tarjeta roja, a excepción del 2v2 y 1v1 con portero, en la que el jugador deberá abandonar el partido (expulsión) y podrá ser sustituido, ejecutándose la inferioridad para su equipo en la fase post dado (minuto 23:00)

Situaciones de tarjeta roja:

Tarjeta roja directa: Penalización de 5 minutos, expulsión del jugador del partido

Tarjeta roja por doble amarilla: Penalización de 5 minutos, expulsión del jugador del partido

En ambos casos aplican las mismas reglas explicadas en las situaciones de tarjeta amarilla

Tiempos: Todas las sanciones en las situaciones de dado de 3v3 continúan en la segunda parte si el tiempo no expira durante la fase del dado. En las situaciones de 2v2 y 1v1 con portero se cumplirán íntegras en la fase post dado (minuto 23)

3.4 Match ball / Shootouts (Minuto 36)

3.4.1 Activación

- Una cuenta atrás de 10 segundos comienza en el minuto 35:50, que al acabar señala la finalización de la fase anterior (juego normal)
- El match ball inicia en el minuto 36:00 después de una cuenta atrás de 20 segundos
- Se aplican las mismas reglas de finalización de tiros que en las transiciones de los minutos 17, 20 y 23

3.4.2 Transición a la fase de match ball / shootouts



- Si hay empate en el minuto 36:00, se procederá a realizar una tanda de penaltis shootout (9.2 Penaltis shootout (Formato de desempate))
- Si un equipo va por delante en el marcador en el minuto 36:00, dicho equipo debe marcar solamente un gol más para ganar el partido. Por otro lado, el equipo que va por detrás en el marcador también puede ganar el partido si consiguen remontar y darle la vuelta al marcador, finalizando el partido en el momento que consiguen un gol más que el oponente

3.4.3 Formato regresivo

- **Minuto 36:** 5v5 (y una cuenta atrás de 1 minuto)
- Cuando la cuenta atrás llega a 0, en la **siguiente interrupción del juego** se quita a un jugador del campo, reanudándose el partido con un 4v4. La cuenta atrás se reinicia a 1 minuto y, cuando vuelve a llegar a 0, se retira a otro jugador para continuar con un 3v3. El proceso se repite, para terminar jugando 2v2 en formato de 1v1 con portero. Si la cuenta atrás de 1 minuto finaliza mientras el balón no está en juego, la retirada de jugadores se aplica inmediatamente

3.4.4 Reglas de la fase del match ball

- Los entrenadores deben retirar a los jugadores correspondientes sin demora antes que el árbitro reanude el partido
- Un periodo de posicionamiento de 20 segundos antes de que el balón caiga de la jaula (los jugadores se posicionan en cualquier lugar del campo, incluida la mitad de campo contrario)
- El cronómetro del partido comienza cuando el primer jugador toca el balón en el círculo central
- Las sanciones activas antes de iniciar la fase de match ball se mantienen activas durante esta fase; el tiempo se reanuda al comienzo de la fase de match ball y aplica como máximo hasta la situación de 3v3 (3v2), no pudiéndose quedar ningún equipo con menos de 2 jugadores sobre el campo
- No se requiere portero, excepto en el formato de 1v1 con portero
- Existe el juego pasivo (véase la sección 3.1.3) en campo propio, lo que significa que, si se iniciara el conteo de pasivo en zona negra defensiva, este dejaría de contar una vez el balón traspase a la zona gris de los carriles de cambio y el círculo central. Además, si el balón volviera de zona gris a campo propio, el conteo de pasivo iniciaría de nuevo inmediatamente

3.4.5 Reglas especiales para el 1v1 con portero

- Durante esta fase, existen dos situaciones de juego:
 - Después de 1 minuto de cuenta atrás (tras la situación de 3v3): El portero no puede tocar el balón fuera de su propia mitad de campo, es decir, de su zona negra defensiva. En caso de infracción, se le mostrará tarjeta amarilla al portero
 - Después de 1 minuto más de cuenta atrás (con la situación anterior): El portero se puede mover y tocar el balón libremente por todo el campo
- Los jugadores de campo pueden utilizar todo el terreno de juego
- La infracción por campo atrás aplica (véase la sección 3.1.3). En caso de infracción, se reanuda con saque de banda desde la zona de carril de cambios a favor del equipo no infractor
- La infracción por cesión al portero da lugar a un penalti shootout
- El juego peligroso da lugar a un penalti shootout
- Todas las faltas en cualquier parte del campo (excepto dentro del área) dan lugar a un penalti shootout
- **Resultado en penaltis y shootouts en 1v1:** Los penaltis y los shootouts lanzados solo pueden terminar en gol o en saque de puerta. Si no se marca gol, se reanuda con un saque de puerta para el equipo defensor
- **Posicionamiento de los jugadores defensores:** Durante los shootouts, los jugadores defensores deben estar detrás de la línea de fuera de juego. Durante los penaltis, los jugadores defensores deben estar detrás de la línea de medio campo
- **Sin segundas jugadas:** Tanto los penaltis como los shootouts se lanzan sin posibilidad de segundas jugadas (estilo arma secreta). El árbitro indica el reinicio con un silbato



Reinicios:

- Si el balón sale del terreno de juego, se concede la posesión al equipo que no lo ha tocado en última instancia
- Todos los reinicios que deberían concederse como saque de esquina o saque de banda en la mitad del campo de ataque (zona negra atacante) se reanudarán con un saque de banda desde la zona de carril de cambios
- Todos los saques de banda en la mitad de campo defensivo (zona negra defensiva) se concederán como tales en la misma posición en la que salió el balón
- Para los saques de banda, se aplicará el mismo procedimiento que en el escalado (véase sección 3.1.3 Saques de banda)

Reinicios incorrectos:

- El árbitro detiene el juego y pide al equipo que reinicie correctamente
- Si se repite, la posesión se otorga al equipo contrario

Portero que abandona campo propio sin tocar el balón:

- En el primer minuto, si el portero abandona su propia mitad de campo sin tocar el balón y el atacante finaliza la jugada, no se aplica ninguna sanción
- La reanudación depende del resultado (saque de puerta, saque de centro o saque de banda)

3.4.6 Sanciones durante la fase del match ball – Situaciones detalladas

- Las tarjetas amarillas y rojas mostradas durante la fase del match ball no van a acarrear inferioridad numérica durante este periodo

Situaciones de tarjeta amarilla:

Tarjeta amarilla para un jugador: Suspensión de 2 minutos, debe ser sustituido por otro jugador y penalti shootout a favor del equipo no infractor

Tarjeta amarilla para un portero: Suspensión de 2 minutos, debe ser sustituido por un portero suplente o un jugador de campo en rol de portero y penalti shootout a favor del equipo no infractor

Tarjeta amarilla para un miembro del banquillo (cuerpo técnico y jugadores suplentes): No dará lugar a un penalti shootout para el equipo no infractor

Situaciones de tarjeta roja:

Tarjeta roja directa: Expulsión del jugador del partido y penalti estándar para el equipo no infractor

Tarjeta roja por doble amarilla: Expulsión del jugador del partido y penalti estándar para el equipo no infractor

Tarjeta roja para un miembro del banquillo (directa o por doble amarilla): No dará lugar a un penalti estándar para el equipo no infractor



Escenarios:

En caso de que se muestren una o más tarjetas amarillas a cada equipo en la misma jugada, no se concederá shootout a ninguno de los dos equipos

En caso de que se muestren una o más tarjetas rojas a cada equipo en la misma jugada, no se concederá penalti estándar a ninguno de los dos equipos

En caso de que se muestre una tarjeta roja a un equipo y una tarjeta amarilla al otro, se concederá un shootout al equipo que no haya recibido la tarjeta roja

En caso de que ambos equipos reciban una combinación de tarjetas amarillas y rojas, no se concederá penalti estándar a ninguno de los dos equipos

3.4.7 Reglas en las sustituciones:

- Tras cada cuenta atrás de 1 minuto, en la primera interrupción del juego, un jugador de cada equipo abandona el campo por la zona de carril de cambios

Sustituciones irregulares:

- **El jugador del equipo atacante entra de manera incorrecta:** El árbitro detiene el juego y otorga la posesión al equipo contrario mediante un saque de meta
- **El jugador del equipo defensor entra e interfiere:** Tarjeta amarilla, el juego se reanuda con un penalti shootout a favor del equipo atacante
- **El jugador del equipo defensor entra sin interferir:** El partido continúa sin sanciones

3.4.8 Efectos de las armas secretas y penalti presidente durante la fase de match ball

- Las armas secretas activadas y con tiempo restante finalizan su efecto en el minuto 36, así como la activación del penalti presidente
- Excepción: Las armas de penalti/shootout activadas antes de que finalice la cuenta atrás, y antes del 35:59, pueden utilizarse en la interrupción del minuto 36

3.5 Sanciones múltiples al inicio del partido

Si un equipo empieza el partido con uno o más jugadores sancionados:

- Si un equipo tiene una sanción previa al partido para jugar con un jugador menos durante uno (o más) minuto(s) a partir del minuto 5:00, el séptimo jugador que debía entrar en el minuto 5:00 no lo hará hasta que se cumpla el minuto o minutos que el equipo debe cumplir

4. JUGADORES Y EQUIPAMIENTO

4.1 Número de jugadores

- **Formación inicial:** 7 jugadores (6 de campo + 1 portero por defecto)



- **Mínimo para empezar:** 5 jugadores
- **Jugar sin portero:** Permitido excepto durante las fases del escalado y el 1v1 del dado

4.2 Requisitos de equipamiento

- Uniforme oficial del equipo con nombre y número (los números del 49 al 55 están bloqueados)
- Se requieren números tanto en la camiseta como en los pantalones
- Es obligatorio el uso de espinilleras
- No se permite el uso de joyas, pendientes ni cadenas

4.3 Equipamiento del portero

- Ambos porteros deben llevar el mismo color
- Llevar colores diferentes dará lugar a tarjeta amarilla para el jugador que entra con el color incorrecto
- Excepción: Si el portero titular no puede volver al campo por lesión/tarjeta roja

5. SUSTITUCIONES

5.1 Situaciones de infracción en las sustituciones

5.1.1 Procedimientos de entrada incorrectos

Entrada incorrecta de un jugador del equipo atacante:

- El árbitro detiene el juego y otorga la posesión al equipo defensor
- Se reanuda el juego con un tiro libre indirecto en el carril de cambios

Entrada incorrecta de un jugador del equipo defensor:

- Si interfiere en el juego/oponente: Se amonesta al jugador y se otorga un tiro libre indirecto en el carril de cambios para el equipo atacante
- Si no interfiere: El juego continúa sin sanciones

5.1.2 Requisitos de autorización

- Las reentradas tras sanciones con tarjeta amarilla requieren la autorización del árbitro
- Las reentradas tras los efectos de las armas secretas requieren la autorización del árbitro
- Las entradas no autorizadas están sujetas a los procedimientos de infracción anteriores

5.2 Sustituciones estándar

- **A partir del minuto 5:00:** Sustituciones ilimitadas
- **Procedimiento:** Se deben usar los carriles de cambio designados en el centro del campo
- **Intercambio de petos:** El jugador que entra deben entregar en mano el peto al jugador que sale
- **Autorización:** Las reentradas tras sanciones o armas secretas requieren el permiso del árbitro

5.3 Calentamiento



- **Antes del minuto 5:00:** Un máximo de 5 jugadores de cada equipo en la zona de calentamiento designada con los respectivos petos, salvo que la competición indique lo contrario
- **A partir del minuto 5:00:** Un máximo de 3 jugadores de cada equipo en la zona de calentamiento designada con sus respectivos petos, salvo que la competición indique lo contrario
- El preparador físico puede permanecer de pie en la zona de calentamiento para dar instrucciones a los jugadores que están calentando
- Si hay jugadores que no están calentando y permanecen de pie en la zona de calentamiento, el árbitro les indicará para abandonar la zona y sentarse en el banquillo

6. FALTAS Y SANCIONES

6.1 Tarjetas amarillas

- **Duración:** Suspensión de 2 minutos
- **Tiempos:** Tiempo corrido excepto durante lesiones, VAR, mesa arbitral, penaltis, o armas secretas
- **Doble amarilla:** Da lugar a una tarjeta roja (penalización de 5 minutos)
- **Durante el escalado (i.e. minuto 0-1, 1v1 con portero):** El jugador debe salir del campo y ser sustituido por otro jugador. Su sanción comenzará al inicio del minuto 1:00 y, al final del tiempo de sanción, el mismo jugador debe ser el que regrese al campo. Más allá del minuto 1, se aplican las inferioridades
- **Durante el dado (1vs1 con portero o 2v2):** Si un jugador recibe una tarjeta amarilla, puede seguir jugando y la sanción comenzará al inicio de la segunda parte
- **Durante la fase de match ball:** El jugador debe salir del campo y ser sustituido por otro jugador. Adicionalmente, significará un penalti shootout a favor del equipo no infractor
- **Miembros de staff y presidentes:** Las tarjetas amarillas a los miembros de staff y presidentes de los equipos dan lugar a la misma sanción que a los jugadores en función de la fase del partido

6.2 Tarjetas rojas

- **Duración:** Suspensión de 5 minutos + expulsión del partido
- **Tiempos:** Mismas reglas de tiempo que las tarjetas amarillas
- **Sustitución:** El equipo puede sustituir al jugador una vez finalizado el período de suspensión
- **Durante la fase de match ball:** El jugador es expulsado del partido y debe ser sustituido por otro jugador. Adicionalmente, significará un penalti estándar a favor del equipo no infractor
- **Miembros de staff y presidentes:** Las tarjetas rojas a los miembros del staff y presidentes dan lugar a la misma sanción que los jugadores en función de la fase del partido

6.3 Juego peligroso

- **Definición:** Acción que amenaza con causar lesión al intentar jugar el balón
- **Movimientos acrobáticos:** Se permiten las chilenas si no suponen peligro para el adversario
- **Sanción:** Tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción
- **Excepción:** Durante el 1v1 con portero del dado y match ball, resultará en un penalti shootout

6.4 Normas en las celebraciones

Durante las celebraciones de goles:

- Los jugadores pueden quitarse la camiseta o cubrirse la cara con ella
- No deben mostrar mensajes ofensivos que violen los valores de la competición



- Las infracciones se sancionarán con tarjeta amarilla

6.5 Cesión

- Un jugador de campo no puede pasar deliberadamente el balón al portero con el pie para que este lo agarre
- Se permite el uso de otras partes del cuerpo
- **Sanción:** Tiro libre indirecto en el lugar donde el portero tocó el balón
- **Excepción:** Durante el 1v1 de la fase del dado y match ball, resultará en un penalti shootout

6.6 Sanciones por pérdida de tiempo

Pérdida de tiempo por parte del portero:

- **Si el portero demora más de 6 segundos en soltar el balón:** El árbitro puede conceder un saque de esquina al equipo contrario
- A indicación del árbitro, el período de 6 segundos comienza cuando el árbitro considera que el portero tiene el control total del balón y no está siendo obstaculizado ni impedido por ningún adversario
- El árbitro debe indicar claramente el tiempo restante para liberar el balón al portero y al resto de jugadores

Facultades generales por pérdida de tiempo:

- **Cambio de dirección de un saque de banda:** El árbitro puede cambiar la dirección del saque de banda al equipo contrario
- **Saque de portería a saque de esquina:** El árbitro puede cambiar el saque de puerta a saque de esquina para el equipo contrario
- **Durante el dado:** El árbitro puede conceder un saque de puerta al equipo contrario

Todas las sanciones por pérdida de tiempo quedan a discreción del árbitro cuando se considere que se ha producido una pérdida de tiempo deliberada

7. REINICIOS

7.1 Saques iniciales

- **Inicio del partido:** Saque inicial desde la jaula (carrera 1v1)
- **Dado/Match ball:** Saque inicial desde la jaula con un período de posicionamiento de 20 segundos
- **Después de gol/Gol doble/Fase post dado:** Saque de centro
- **Flexibilidad en el saque inicial:** La competición puede utilizar cualquier tipo de saque inicial, sin limitarse a los descritos anteriormente

7.2 Saques de banda

- Se aplican las reglas estándar del fútbol
- Se deben usar ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza
- Desde el punto en el que el balón salió del campo

7.3 Saques de esquina



- Se aplican las reglas estándar del fútbol
- Se juega con el pie

7.4 Saques de meta

- Se aplican las reglas estándar del fútbol

7.5 Procedimiento detallado de saque inicial con jaula

7.5.1 Inicio del partido (Escalado)

- Saque inicial desde la jaula para 1v1 con portero
- Los jugadores corren desde la línea de gol cuando termina la cuenta atrás y se apagan los semáforos
- Si se ejecuta incorrectamente, la posesión se otorga al equipo contrario con saque de centro

7.5.2 Inicios de período (Dado/Match ball)

- Cuenta atrás de 20 segundos para que los jugadores se coloquen en cualquier lugar del campo (incluida la del campo contrario)
- La jaula se abre y el balón cae cuando finaliza la cuenta atrás
- El tiempo de juego comienza cuando el primer jugador toca el balón en el círculo central

7.5.3 Fallo de la jaula

Si la jaula no funciona correctamente, una persona designada por la organización lanzará el balón desde la línea lateral (preferiblemente desde la grada)

7.6 Golpeo del balón contra el techo/jaula/obstáculos

- Si el balón golpea el techo, el dron, la jaula o pasa entre las vigas del techo (incluso sin cambiar de trayectoria), se detiene el juego
- Se concede un saque de banda al equipo que no tocó el balón por última vez

7.7 Filosofía de reinicio del juego

- El juego se reanuda cuando el balón comienza a moverse, no al silbato del árbitro
- Para los saques de jaula, el reloj comienza a correr en el momento en que el primer jugador toca la pelota

8. FUERA DE JUEGO

8.1 Fuera de juego estándar

- **Línea de fuera de juego:** Marcada por una línea horizontal frente a cada área de penal
- Las reglas estándar de fuera de juego se aplican desde esta línea durante el juego normal
- **Contacto con la línea de fuera de juego:** Un jugador que pisa la línea de fuera de juego NO se considera fuera de juego. El jugador debe sobrepasar la línea para ser considerado fuera de juego



8.2 Fuera de juego en situaciones especiales

- **Penaltis Shootout:** El jugador defensor debe permanecer detrás de la línea de fuera de juego del campo contrario durante la ejecución del shootout
- **Penaltis estándar:** El jugador defensor debe permanecer detrás de la línea de fuera de juego durante los penaltis en el 1v1 del dado
- **Situaciones de reinicio:** Se aplican las reglas estándar del fuera de juego, a menos que sean expresamente modificadas dada una fase específica del juego

9. PENALTIS

9.1 Penaltis estándar

- Se ejecutan desde el punto de penalti
- Todos los jugadores, excepto el lanzador, deben situarse fuera del área de penalti y detrás de marca de penalti
- El portero debe tener parte de un pie sobre o detrás de la línea de meta
- Se aplican las reglas estándar de penalti en caso de infracción

9.2 Penaltis shootout (Formato de desempate)

9.2.1 Cuándo se utiliza

- Para determinar el ganador cuando el partido termina en empate tras el tiempo reglamentario (hasta el minuto 36:00)
- Por determinadas infracciones durante el 1v1 del dado y fase de match ball
- Cuando se concede mediante un arma secreta

9.2.2 Configuración y procedimiento

Antes de la tanda de shootouts:

- El árbitro lanza una moneda al aire; el equipo ganador elige si quiere tirar primero o segundo
- Los penaltis se lanzan en la portería designada por la competición
- Solo pueden participar los jugadores autorizados que hayan terminado el partido (los jugadores excluidos por tarjeta amarilla se consideran disponibles)
- Los jugadores expulsados no están disponibles
- Cada equipo decide los cinco lanzadores y el orden (no es necesario informar a los árbitros)
- Ambos porteros pueden participar y ser sustituidos entre los lanzamientos de shootout

Posicionamiento de los jugadores:

- Solo los participantes autorizados en la tanda de shootouts, el entrenador principal y los árbitros pueden permanecer en el campo
- El resto de los miembros del cuerpo técnico debe permanecer en los banquillos
- Todos los jugadores autorizados, excepto el lanzador y los dos porteros, deben permanecer detrás de la línea de fuera de juego del campo contrario
- El portero del equipo que lanza el shootout debe situarse en la intersección de la línea de meta y la línea de banda (córner)



9.2.3 Reglas en la ejecución

Formato: Se iniciará una cuenta atrás de 3 segundos antes de comenzar la ejecución. A continuación, se enfrentarán el jugador y el portero, iniciando el primero desde el centro del campo con una cuenta atrás de 5 segundos para completar la ejecución del lanzamiento (cuenta atrás de 6 segundos para la Queens League)

Goles válidos:

- El balón entra en la portería
- El balón toca el portero, pero continúa introduciéndose en la portería
- El balón golpea el poste(s) sin que el portero lo toque y el jugador aprovecha el rebote dentro del límite de tiempo

Intentos fallidos:

- El balón toca al portero y no entra en la portería
- El balón sale del campo sin que el portero lo toque
- Se agota el límite de tiempo de 5 segundos

Requisitos para el portero:

- Debe comenzar con al menos parte de un pie sobre la línea de meta o detrás de ella
- Puede moverse fuera de la línea una vez que se haya dado la señal sonora
- **Infracciones:** Advertencia por la primera infracción, tarjeta amarilla por las siguientes (requiere sustitución)
- **Faltas graves:** Si el portero comete una falta contra un jugador o toca el balón fuera del área con la mano en el periodo de 5 segundos, se concederá inmediatamente un penalti estándar + tarjeta amarilla + deberá abandonar la tanda de shootouts

9.2.4 Secuencia de los shootouts

Primeras cinco rondas:

- Se deben realizar por turnos
- Cada lanzamiento debe ser realizado por un jugador diferente
- Si un equipo no puede ser alcanzado antes de que ambos equipos completen sus cinco lanzamientos, la tanda de shootouts finaliza antes de tiempo

Formato de muerte súbita:

- Si hay empate después de completar los 5 lanzamientos cada equipo, se continúa alternando
- **Primer lanzamiento de la muerte súbita:** Lo realiza uno de los porteros disponibles del equipo
- **Posteriores lanzamientos de la muerte súbita:** Los equipos pueden elegir a cualquier jugador disponible, se permite la repetición
- Continúa hasta que un equipo marque un gol más que el otro después de un número igual de lanzamientos

9.2.5 Fallos técnicos durante la ejecución de los shootouts

Avería de la pantalla de la cuenta atrás:

- **Si la pantalla de la cuenta atrás falla:** El árbitro no permite que el jugador continúe y, en su lugar, reinicia el lanzamiento del shootout y la correspondiente cuenta atrás. En cualquier otra circunstancia



en la que la pantalla falle, el árbitro realizara la cuenta atrás manualmente. La cuenta atrás manual siempre prevalecerá sobre cualquier indicador visual durante los fallos técnicos.

- **Finalización del tiempo:** El árbitro dará por terminada la situación de shootout al finalizar el tiempo, en lugar de esperar el resultado final del lanzamiento.

9.2.6 Infracciones y escenarios

Acciones en la que el lanzador se avanza:

- Si el lanzador inicia antes de que finalice la cuenta atrás, los árbitros esperan a que se complete
- Si acaba en gol, se registra como fallido

Infracciones simultáneas:

- Si tanto el portero como el lanzador cometen infracciones simultáneamente, se repite el lanzamiento del shootout

Lesión durante la tanda de shootouts:

- **Primeras cinco rondas:** El jugador lesionado es sustituido por un jugador que no haya participado; el sustituto no puede realizar los lanzamientos iniciales restantes; el jugador lesionado queda eliminado de la tanda de shootouts
- **Muerte súbita:** El portero lesionado sustituido por cualquier jugador eligible; el sustituto puede continuar realizando lanzamientos; el portero lesionado queda eliminado

Sustituciones y amonestaciones durante la tanda de shootouts:

- **Amonestación al portero:** Debe ser sustituido por un portero suplente o por un jugador de campo con rol de portero
- **Amonestación a un jugador:** Puede continuar en la tanda de shootouts
- **Expulsión de un jugador:** Debe abandonar el terreno de juego y no puede seguir participando

9.3 Situaciones detalladas de penaltis estándar

9.3.1 Infracciones del jugador antes del lanzamiento

Infracciones del atacante:

- **Si la acción termina en gol y hubo impacto en el juego:** Se repite el penalti
- **Si la acción no termina en gol y el atacante interfiere con impacto:** Tiro libre indirecto para el equipo defensor
- **Si no hubo impacto en el juego:** El gol es válido o el juego continúa según el resultado de la acción

Infracciones del defensor (Incluido el avance prematuro del portero):

- **Si la acción termina en gol:** El gol es válido
- **Si la acción no termina en gol y hubo impacto:** Se repite el penalti
- **Si no hubo impacto en el juego:** El juego continúa según el resultado de la acción

Infracciones simultáneas:

- Tanto el defensor como el atacante entran antes de tiempo en el área: Se repite el penalti



- Tanto el portero como el lanzador cometen infracciones simultáneas: Tiro libre indirecto para el equipo del portero

Infracciones del lanzador (Balón golpeado hacia atrás, finta ilegal, etc.):

- Tiro libre indirecto para el equipo defensor

9.3.2 Requisitos e infracciones del portero

- Debe tener al menos parte de un pie sobre la línea de gol o detrás de ella durante el lanzamiento
- Si se comete una infracción y se falla el lanzamiento: Se repite el penalti
- Si se repite la infracción: Se amonesta al portero y debe ser sustituido

10. ARMAS SECRETAS

10.1 Periodo de activación

- **Disponible:** Desde el final del escalado (minuto 5:00), hasta el período de gol doble (minuto 16:59) y desde el final del dado (minuto 23) hasta el minuto 35:59
- **Activación:** Cuando se pulsa el botón y se activa la señal
- **Ejecución:** En la siguiente interrupción del juego
- **Pulsar el botón de manera accidental:** Si se pulsa el botón de arma secreta (incluso por accidente) durante el tiempo permitido a hacerlo, debe mostrarse y consecuentemente ser usada.
- **Interrupción deliberada:** Si el árbitro considera que alguno de los botones se ha pulsado de manera deliberada como táctica para perturbar a los oponentes, puede mostrar una tarjeta amarilla a la persona responsable.

10.2 Tipos de armas

Cada equipo selecciona de una baraja de 10 cartas que contiene:

- **2x cartas de gol doble:** Los goles cuentan doble durante 4 minutos
- **1x cartas de sanción:** Elimina un jugador contrario (que no pueden ser los porteros) durante 4 minutos
- **2x cartas de penalti shootout:** Concede un penalti shootout
- **2x cartas de jugador estrella:** El próximo gol del jugador designado cuenta el doble (el efecto termina tras el gol)
- **1x carta de penalti:** Se concede un penalti estándar
- **1x carta de penalti inverso:** Elige a un oponente (excepto los porteros) para que tire un penalti estándar. Si marca, el gol no cuenta. Si falla, el equipo rival suma un gol
- **1x carta comodín:** Elige cualquier otra carta o roba la carta del oponente (siempre y cuando ésta aún no haya sido revelada antes de pulsar)

10.3 Efectos de las armas y momentos

10.3.1 Reglas generales sobre los efectos

- Todos los efectos de las armas secretas terminan en el minuto 36:00 (independientemente del momento de su activación)



- Excepción: Las armas de penalti, penalti inverso y penalti shootout puede aplicarse en el parón del minuto 36, siempre y cuando se activen antes del 35:59
- Todos los efectos de las armas secretas se interrumpen en el momento de inicio de las fases de gol doble y se reinician posteriormente a la fase del dado para que se cumpla el tiempo total de efecto del arma secreta
- Las armas pulsadas durante una cuenta atrás se comprueban en la siguiente salida del balón y se ejecutan en la siguiente reanudación

10.3.2 Efectos detallados de las armas

Arma de gol doble (4 minutos):

- Los goles marcados por el equipo cuentan doble
- Si se concede un penalti durante el efecto del arma, el penalti también cuenta como doble
- Si el atacante dispara a puerta al límite del efecto (3:59), se aplican los mismos criterios que en las cuentas atrás de los minutos 17, 20, 23 y 36
- El gol cuenta doble para las estadísticas del equipo y como uno para las estadísticas individuales de los jugadores

Arma de sanción (4 minutos):

- Elimina al jugador rival que se elija (excepto a los porteros) durante 4 minutos
- Si se aplica a un jugador de banquillo, el equipo debe sacar a un jugador de campo
- Se aplica en orden cronológico según el botón pulsado
- Si el rival revela un arma de penalti/shootout inmediatamente después, el jugador sancionado no puede lanzar el penalti si es seleccionado
- El tiempo sigue los procedimientos de la tarjeta roja (tiempo de juego corrido con excepciones específicas)

Arma de penalti:

- Se concede un tiro de penalti estándar
- Todos los jugadores, a excepción del lanzador, deben situarse detrás de la línea del centro del campo durante la ejecución
- Si se concede un penalti normal inmediatamente después de la activación: Se lanzan dos penaltis consecutivos (primero el del arma secreta y luego el penalti normal)
- Si se concede un penalti normal contra el equipo que active el arma inmediatamente después: Primero se lanza el penalti del arma secreta y luego el penalti del equipo contrario

Arma de penalti inverso:

- Se concede un tiro de penalti estándar al equipo rival
- Todos los jugadores, a excepción del lanzador, deben situarse detrás de la línea del centro del campo durante la ejecución
- Elige a un jugador rival (excepto los porteros) para que tire un penalti estándar. Si marca, el gol no cuenta. Si falla, el equipo rival suma un gol
- En el caso que un equipo quiera evitar que un jugador disponible tire el penalti inverso, afirmando por ejemplo que está lesionado, dicho jugador no podrá volver a participar en todo lo que reste de partido

Arma de penalti shootout:

- Se concede un penalti shootout en formato de desempate
- Mismas circunstancias que un penalti shootout normal
- Si el jugador se avanza a la cuenta atrás de 3 segundos: Acción invalidada (shootout anulado)



- Portero que comete falta o toca el balón con la mano fuera del área: Se concede penalti estándar + tarjeta amarilla + sustitución del portero
- Penalti estándar lanzado por el mismo jugador que en el shootout (a menos que esté lesionado)

Arma de jugador estrella:

- El jugador designado recibe el brazalete estrella
- El efecto permanece activo hasta el minuto 36 o hasta que el jugador marque un gol (lo que ocurra primero)
- **Crítico:** Después de marcar, el jugador debe quitarse inmediatamente el brazalete y entregárselo directamente al árbitro asistente en su banquillo
- El gol cuenta doble y el efecto del brazalete termina inmediatamente

Comodín:

- Elige cualquier otra arma disponible o roba la carta no revelada del oponente
- Solo se puede robar si la carta del oponente aún no se ha revelado antes de pulsar el botón de arma secreta (comodín)
- Sigue las reglas de activación del tipo de arma elegido

11. PENALTI PRESIDENTE

11.1 Elegibilidad

- Solo los presidentes físicamente presentes pueden activarla
- Se debe activar antes del minuto 35:59
- **Ventana de respuesta:** El oponente tiene derecho a responder con un penalti presidente o un shootout lanzado por un jugador

11.2 Ejecución

- El presidente debe llevar la camiseta oficial del equipo o ropa sin marca
- **Valor:** Siempre cuenta como un gol, independientemente de las armas activas
- **Formato:** Penalti estándar o shootout (de mutuo acuerdo)
- **Comunicación con el portero:** Permitida sin sanción (a menos que se considere punible)

11.3 Restricciones

- Si el presidente juega como jugador: Solo puede iniciar si hay otro (co)presidente presente para lanzar el penalti.
- Si el oponente inicia: El (co)presidente-jugador solo puede responder con un shootout

11.4 Escenarios y restricciones del penalti presidente

11.4.1 Escenarios detallados

Ambos presidentes presentes:

- Solo los presidentes físicamente presentes pueden iniciar el penalti



- Una vez pulsado, el equipo contrario tiene derecho a réplica (penalti presidente o shootout por parte de un jugador)
- Si el equipo con derecho a réplica no lo active dentro del plazo, se active automáticamente en el minuto 36 durante la misma interrupción

Sin presidentes presentes:

- Ninguno de los equipos puede activar el penalty presidente

Presidente convocado como jugador:

- El equipo solo puede iniciar si hay otro (co)presidente presente para ejecutarlo
- Si el oponente inicia primero, el (co)presidente-jugador solo puede responder con la opción de un shootout

11.4.2 Tiempos y activación

- Debe activarse antes del minuto 35:59
- No puede activarse durante las fases del escalado, gol doble, dado y fase de match ball
- Una vez pulsado el botón y detenido el juego, se detiene el tiempo para la ejecución del penalty
- Si no hay replica dentro del tiempo establecido, se active automáticamente en el minuto 36

11.4.3 Código de vestimenta

- El presidente debe llevar la camiseta oficial del equipo o ropa sin marca
- Si no se cumplen los requisitos, la competición se reserva el derecho de cancelar el penalty sin posibilidad de apelación

11.4.4 Interacción con el portero

- Previo a la ejecución, el portero contrario puede comunicarse con el presidente sin recibir sanción alguna
- Las palabras o gestos no deben ser sancionables bajo los estándares arbitrales

12. VAR (ÁRBITROS ASISTENTES DE VIDEO)

12.1 Incidentes revisables

Gol/No gol:

- El balón cruza la línea de meta
- El balón sale del terreno de juego antes de entrar en la portería
- Fuera de juego en la jugada previa al gol
- Faltas en la jugada previa al gol

Penalti/No penalti:

- Penalti concedido incorrectamente/no concedido
- Lugar de la falta (dentro/fuera del área)
- Balón fuera de juego en la jugada que da lugar al penalti
- Fuera de juego en la jugada que da lugar al penalti



Tarjeta roja directa:

- Situaciones claras de tarjeta roja (no segundas amarillas)

Error de identidad:

- Sanción al jugador equivocado

12.2 Procedimiento VAR

- El árbitro de VAR tiene la decisión final, salvo en casos dudosos
- En caso de duda, el árbitro principal revisa la jugada en la pantalla y toma una decisión
- El árbitro debe hacer la señal del VAR cuando se le llame a la pantalla
- Los jugadores no pueden rodear al árbitro durante la revisión ni entrar en los carriles de cambios

12.3 Aplicaciones VAR adicionales

12.3.1 Revisiones de penaltis shootout

El VAR puede revisar infracciones durante los lanzamientos de penalti, penaltis presidente o penaltis shootout:

- Jugador que toca el balón antes que el semáforo se ponga verde
- Falta del portero sobre un jugador en un shootout
- Otras infracciones que se produzcan durante la ejecución de un penalti

12.3.2 Comportamiento de los jugadores durante el VAR

- **Restricciones fundamentales:** Los jugadores, entrenadores y miembros del staff no pueden cruzar la línea que delimita el área técnica durante las revisiones de VAR
- No pueden rodear al árbitro ni intentar influir en su decisión
- Los jugadores de campo no pueden entrar en los carriles de cambios durante la revisión
- **Consecuencias de las infracciones:** Cualquier comportamiento que infrinja estas restricciones puede dar lugar a una amonestación, a criterio del árbitro

12.3.3 Requisito de señal de VAR

Cuando se llame al árbitro para revisar una jugada en el VAR, debe hacer la señal oficial del VAR antes de proceder con la decisión

13. MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

13.1 Equipo arbitral

- **Árbitro principal:** Plena autoridad para hacer cumplir las reglas de juego
- **Árbitro de mesa:** Ayuda con incidentes claros que afectan al resultado del partido
- **Árbitro VAR:** Revisa incidentes específicos
- **4o árbitro (Opcional/dependiendo de la competición):** Tareas administrativas
- **2x árbitros asistentes:** Ayudan con las decisiones de fuera de juego y otras decisiones



13.2 La autoridad del árbitro

- Las decisiones sobre cuestiones relacionadas con el juego son definitivas
- Puede detener el partido de forma temporal o permanente por infracciones de las reglas o interferencias externas
- Puede tomar medidas disciplinarias contra los jugadores, entrenadores y miembros del staff

14. SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO

14.1 Reglas de culminación de tiro

Tiros al final del periodo: Si el equipo atacante realiza un lanzamiento en los últimos segundos de la cuenta atrás (minutos 17, 20, 23 o 36), no se pitará el final hasta que se sepa el resultado final de la acción. El tiro se considerará completado cuando:

- El jugador atacante intervenga afectando en la trayectoria del balón
- El balón salga del campo
- El equipo contrario recupere la posesión
- El peligro haya pasado

Jugadas a balón parado antes del final del periodo: Los tiros libres directos en la mitad del campo de ataque o los penaltis concedidos antes de los minutos 17, 20, 23 y 36 pueden ejecutarse incluso después de que se haya alcanzado el tiempo.

Pérdida deliberada de tiempo: Si el equipo defensor pierde tiempo deliberadamente para evitar una jugada a balón parado:

- Los jugadores serán amonestados con tarjeta amarilla
- La jugada a balón parado se ejecutará de todos modos
- El equipo atacante tendrá la opción de disparar directamente a puerta sin segunda jugada
- Se concederá el gol si el balón rebota en un jugador defensor, en el portero o en los postes de la portería
- Cualquier rebote tocado por un jugador atacante finalizará sin concederse el gol

14.2 Errores involuntarios en el reinicio del juego

Si se comete un error involuntario al poner el balón en juego:

- El árbitro detiene el juego
- Se pide al equipo que cometió el error que reinicie correctamente
- Si se repite, se concede la posesión al equipo contrario mediante un saque de puerta

14.3 Protocolos en caso de lesión

Durante el escalado: El juego no se reanuda hasta que el jugador sea sustituido o vuelva a entrar tras la aprobación del árbitro

- Si el jugador abandona el terreno de juego para recibir asistencia médica con intención de volver, el equipo juega con un jugador menos hasta su regreso
- Durante un 1v1 con portero, el árbitro decide si esperar al regreso del jugador



Juego “normal”: La asistencia médica puede detener el reloj si es necesario y el jugador acepta recibir tratamiento

15. INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS

Para cualquier circunstancia no contemplada expresamente en estas reglas de juego, el árbitro del partido interpretará según su mejor criterio, guiándose por el espíritu del juego y los principios tradicionales del fútbol (IFAB).



GLOSARIO DE DEFINICIONES

Infracción por campo atrás: Una vez que un jugador en posesión del balón sale de su propia mitad del campo, no puede pasar ni conducir para atrás hacia su propia mitad (de zona negra atacante a zona negra defensiva)

Sistema de jaula: Mecanismo de lanzamiento de balón situado en el techo sobre el centro del campo para el inicio del partido y las transiciones entre periodos

Dado de la competición: Dado de seis caras que se lanza en el minuto 20 para determinar el formato de juego hasta el minuto 23 (3v3, 2v2, o 1v1 con portero)

Fase de gol doble: Fase final que comienza en el minuto 17, en la que todos los goles cuentan como dos goles hasta la media parte

Zona gris: Área de carriles de cambios y círculo central que define los límites de campo propio para la infracción de campo atrás

Sistema de cronometraje LED: Pantalla electrónica de cuenta atrás utilizada para los penaltis shootout (límite de 5 segundos – 6 en caso de Queens)

Fase de match ball: Fase del partido que finaliza con una tanda de penaltis shootout (formato de desempate) en caso de empate, o con la victoria del equipo que va ganando al marcar un gol más, o con la victoria del equipo que va perdiendo al marcar más goles que el rival sin que este responda en el marcador global

Línea de fuera de juego: Línea horizontal marcada en la frontal de cada área de penalti, que define el límite de fuera de juego

Juego pasivo: Pérdida de tiempo deliberada que provoca una advertencia de 10 segundos por parte del árbitro

Penalti presidente: Penalti especial lanzado por el presidente del equipo (cuando está físicamente presente)

Fase del escalado: Primeros 5 minutos del partido con formato de entrada de jugadores progresivo (1v1 a 7v7)

Armas secretas: Cartas tácticas especiales que se activan durante el partido para obtener diferentes efectos (Gol doble, sanción, penalti, etc.)

Jugador estrella: Jugador designado cuyo siguiente gol cuenta doble cuando lleva un brazalete especial

Carriles de cambio: Zonas designadas del centro del campo donde deben realizarse todas las sustituciones de los jugadores

Área técnica: Zona del banquillo con límites específicos que los miembros de staff no pueden cruzar durante el partido

Semáforos: Sistema de señales visuales utilizado durante los saques iniciales para indicar el inicio del juego

VAR: Sistema de Árbitro Asistente de Vídeo para revisar incidentes específicos

Comodín: Arma secreta que permite al equipo elegir cualquier otra arma o robar el arma no revelada del oponente