



Juegos Nacionales Populares 2021

FUTBOL POPULAR (6x6)

REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETENCIA



Introducción

El presente documento se sujeta a la aprobación de la Coordinación Técnica de los Juegos Nacionales Populares A.C., siempre que se respeten los principios fundamentales de las reglas, se podrá modificar la aplicación de las presentes reglas de juego en partidos disputados por menores de 16 años, equipos femeniles y jugadores con capacidades diferentes.

Se permitirán las siguientes modificaciones:

- *Dimensión del terreno de juego.*
- *Tamaño, peso y material del balón.*
- *Anchura entre los postes de meta y altura del travesaño.*
- *Duración de los tiempos del partido.*

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

Las presentes reglas fueron aprobadas por acuerdo entre la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte A. C. y la Coordinación Técnica de Juegos Nacionales Populares A.C., al mes de agosto de 2021.



Índice

<i>Regla 1. Terreno de juego</i>	<i>4</i>
<i>Regla 2. El balón</i>	<i>5</i>
<i>Regla 3. Jugadores y sustituciones</i>	<i>6</i>
<i>Regla 4. Equipamiento de los jugadores</i>	<i>8</i>
<i>Regla 5. Árbitros.....</i>	<i>10</i>
<i>Regla 6. Los árbitros asistentes</i>	<i>12</i>
<i>Regla 7. Duración del partido</i>	<i>13</i>
<i>Regla 8. Inicio y reanudación del juego</i>	<i>14</i>
<i>Regla 9. El balón en juego o fuera de juego</i>	<i>15</i>
<i>Regla 10. El gol marcado</i>	<i>16</i>
<i>Regla 11. Tiros libres.....</i>	<i>17</i>
<i>Regla 12. Faltas e incorrecciones.....</i>	<i>18</i>
<i>Regla 13. Tiro penal</i>	<i>21</i>
<i>Regla 14. Tiro de castigo por faltas acumuladas</i>	<i>23</i>
<i>Regla 15. Saque de banda</i>	<i>24</i>
<i>Regla 16. Saque de meta.....</i>	<i>24</i>
<i>Regla 17. Saque de esquina.....</i>	<i>24</i>

Regla 1. Terreno de juego.

- Dimensiones del Terreno de Juego.

El campo de juego será un rectángulo de una longitud máxima de 55 metros y mínima de 45 metros, y de una anchura de 35 metros y no menor 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.

El centro del campo estará marcado por una línea a través de lado a lado, llamada línea central.

El centro del campo estará claramente marcado por un punto de 10cm de radio exactamente al centro del campo.

Paralelas y equidistantes a 10 metros de la línea central, deben de ser trazadas 2 líneas de 5 metros, 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 cobrará el tiro de castigo por faltas acumuladas.

- Superficie de Juego.

Podrá ser de pasto natural o sintético, tierra, cemento o asfalto.

- Área de Meta y Punto Penal.

En cada extremo del campo se deberán trazar 2 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.

- Porterías.

En el centro de cada línea de meta deberán ser colocadas 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 metros de distancia entre ellas.

- Bancas de Sustitutos y Mesa de Control de Árbitros Auxiliares.

El terreno de juego deberá tener bancas para los sustitutos con una longitud mínima de 10 metros, una en cada lado del campo, además de una mesa con 2 sillas para que los árbitros auxiliares lleven a cabo sus funciones. Las bancas de los sustitutos deberán estar colocadas 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 metros de la mesa de control, siempre paralela a la línea lateral y marcada por líneas seccionadas.

Regla 2. El balón.

- Especificaciones.

- ⚽ Será esférico.
- ⚽ Balón #5
- ⚽ Será de cuero, poliuretano o de otro material adecuado.

De acuerdo con las siguientes categorías: rama Varonil y Femenil:

Categoría	Circunferencia	Peso
Bandera Blanca (Nacidos en 2007 a 2009)	68 a 70 cm	410 a 450 gr
Nacidos en 2005 y 2006		
Nacidos en 2003 y 2004		

- 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 cambio de balón. Una vez que el balón cumpla con las normas de juego, el partido se reanudara con un balón a tierra desde 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 fuera de la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón original se encontraba cuando el juego se interrumpió.
- ⚽ 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 de castigo por faltas acumuladas).
 - ✓ El partido se reanudará conforme a las reglas.
- ⚽ El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

Regla 3. Jugadores y sustituciones.

- Jugadores.

El partido lo disputarán (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 al inicio, tendrán toda la duración del partido para completarse.

En la etapa Nacional organizada conjuntamente entre la CONADE y la Coordinación Técnica Nacional, se podrán registra únicamente 10 jugadores como máximo y 8 como mínimo.

- Mínimo de jugadores en la cancha.

Si 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, siempre y cuando se encuentren debidamente acreditados.

Esto incluye al entrenador, al auxiliar y médico en caso de contar con él.

El personal técnico permitido para un partido será de dos personas.

- Capitán del equipo.

- *El capitán deberá ser elegido por cada equipo de entre los jugadores y será quien lleve el 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, deberán firmar el acta de juego que certifique que los datos escritos en ellas como; goles, faltas, tarjetas e incidencias del juego sean los correctos.*

- Sustituciones durante el Juego.

- *Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles.*
- *Una sustitución podrá realizarse 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 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 dentro del 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.*
- *El 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.*
- *Cualquier jugador podrá cambiar su posición con el portero siempre y cuando sea autorizado por los árbitros.*
- *Para atención a un jugador lesionado, los árbitros deberán detener el encuentro y después permitir el acceso de las asistencias médicas. Una vez que las asistencias accedan al terreno de juego, el jugador deberá de 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.*
- *Si un periodo se prolonga para ejecutar un tiro penal o tiro de castigo por faltas acumuladas, no se permitirá ninguna sustitución, con excepción de algún jugador lesionado en la última acción de juego.*

- 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 número en la parte posterior no podrá ser de cinta adhesiva.
- ✚ Short deportivo.
- ✚ Calcetas que cubra totalmente la pantorrilla.
- ✚ Espinilleras.
- ✚ Zapato tenis, (no tachones o zapatos de fútbol soccer, en cualquier etapa: municipal, estatal o nacional) 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 utilizarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores incluyendo cualquier tipo de joyas (anillos, reloj, aretes, piercing, gorras de cualquier tipo, paliacate, pulseras de cualquier tipo, etc.).

- 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.
 - ✚ 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.
 - ✚ 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 de los árbitros.
 - ✚ 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.
 - ✚ Si los árbitros detienen el partido 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.

El juego será dirigido por un sistema de dos árbitros, uno de estos será el principal y será quien tome las decisiones definitivas en caso de controversia, además será el responsable del informe arbitral y tendrán toda la autoridad que les otorga este reglamento. Su competencia y la ejecución de sus poderes empezaran al ingresar a las instalaciones, antes, durante y después del juego.

- Facultades de los Árbitros.

Tiene la facultad de sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego y cuando el balón este fuera de juego, sus decisiones deberán ser inapelables y definitivas en lo que se refiere al resultado de juego.

- Poderes y funciones.

- Hará cumplir las reglas de juego.*
- 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 considera 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 partido 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, ya sea directamente o por medio del árbitro auxiliar.*
- Permitirán que el juego continúe si el equipo contra el cual se cometió una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionarán la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento (ventaja).*
- Castigaran la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo.*
- Castigaran 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, personal técnico, directivos o delegados 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.*

- Decisiones de los árbitros.

Serán los hechos relacionados con el partido, incluidos el que se ha marcado gol o no y el resultado del partido son definitivos.

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 y cuando no se haya reanudado el juego o finalizado el partido.

El responsable o coordinador arbitral presidirá de los árbitros o 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 juego, 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 de pie para ejercer sus funciones.

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

- Poderes y funciones. 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.
- 🗨️ Efectuará 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 período.
- 🗨️ 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 muerto de un equipo, tras comunicárselo el tercer árbitro.
- 🗨️ Cronometrará el minuto del tiempo fuera y hará sonar su silbato o señala 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 tiempos de castigo de un jugador sustituto.
- 🗨️ 2 minutos de un jugador amonestado.
- 🗨️ 5 minutos de un jugador expulsado.
- 🗨️ 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.

- Uniformes de los Árbitros.

El uniforme de los árbitros se compone de camisa de manga corta o larga y avalada por su respectiva organización, short corto con bolsas delanteras y traseras y calcetas negras o de un color contrastante del mismo color que la camisa que usan y tenis de color negro.

Los árbitros designados a un juego siempre deben de vestir de igual manera. Si el color de playera de algún equipo o guardameta es igual al del árbitro, estos deberán de cambiar su playera.

Regla 7. Duración del partido.

Cada partido consta de dos tiempos de 20 minutos de duración cada uno, con un descanso entre cada tiempo de 5 minutos.

- Finalización de los Periodos.

El cronometrador determinará con la señal acústica o silbato el fin de cada período, 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:

- 🗨️ *En caso de que se deba de ejecutar un tiro penal o un tiro por faltas acumuladas se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro.*

- Tiempo Fuera.

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

- 🕒 Que lo solicite el entrenador o auxiliar.
- 🕒 Que el equipo solicitante este en posesión del balón y este fuera de juego.
- 🕒 En el tiempo fuera los equipos se pueden reunir sobre la línea de banda a la altura de su banca, los sustitutos deberán 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 período.
- 🕒 No habrá tiempos fuera en períodos suplementarios, dado el caso.

- Tiempo Extra o Periodos Suplementarios.

Únicamente en los juegos finales del torneo, el partido se decidirá en tiempo extra, se jugarán dos tiempos con una duración 5 minutos cada uno sin descanso (solo se realizará el cambio de cancha entre los equipos), 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 en que mitad del terreno de juego se ubicará al inicio del partido.
- El equipo visitante efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

- Es la forma de iniciar o reanudar el juego y procedimiento.

- ⚽ Al comienzo del partido.
- ⚽ Tras haber marcado un gol.
- ⚽ Al comienzo del segundo período del partido.
- ⚽ Al comienzo de cada período suplementario, dado el caso.
- ⚽ Se podrá anotar un gol directamente de un saque de inicio o reinicio de juego.
- ⚽ Antes del saque de inicio todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad de la superficie de juego.
- ⚽ Los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán de encontrarse en la línea paralela a la línea central hasta que 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 ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

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 disputa, el árbitro dejará caer el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido y se considerará en juego desde el momento que haya tocado el suelo. A menos que se interrumpa en el área penal, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón fuera 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 está en juego, desde el momento de realizar el saque de inicio o se reinicia el juego, siempre y cuando el balón se mueva de manera visible, incluso cuando:

⚽ El balón rebota de los postes, travesaño.

⚽ El balón rebota en uno de los árbitros ubicados en el terreno de juego.

- Balón fuera de juego.

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

- Fuera del juego.

⚽ El balón esta fuera de juego cuando ha traspasado completamente la línea de meta y de banda ya sea por aire o por tierra.

- Infracción de la superestructura.

- ⚽ Si el balón establece contacto con cualquier parte de la estructura del edificio (incluye el techo, red, malla ciclónica, etc.), o del tablero de resultados colocado encima del terreno de juego, el balón está fuera de juego. Se reanudará con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el lugar más próximo al lugar donde el balón contactó dicha superficie.

Regla 10. El gol marcado.

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido las reglas de juego.

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 tiro libre directo a favor del equipo adversario en el punto más alto de su área penal. Será válido un gol de inicio o reinicio de juego.

DESEMPATE: Los empates no existen en ninguna competencia de fútbol popular 6x6, todo encuentro que termine en tiempo regular y/ o en periodos suplementarios (dado el caso) debe ser llevado a la definición por penales.

- Definición por penales y su procedimiento.

- El árbitro elegirá la meta en que se ejecutarán los tiros penales.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o segundo tiro.
- Cada equipo ejecutará tres tiros alternadamente.
- Los árbitros auxiliares anotarán 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 a excepción de los que fueron expulsados o excluidos.
- 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 de ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores seleccionados deberán de lanzar un tiro antes de que un jugador pueda ejecutar un segundo tiro.

- *Solamente los jugadores seleccionados, incluidos los guardametas, los árbitros, podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal.*
- *Todos los jugadores seleccionados, excepto el jugador que ejecutará el tiro penal y los dos porteros deberán de permanecer en la otra mitad del campo, junto al árbitro auxiliar.*
- *El portero compañero del ejecutor del tiro penal deberá de permanecer del 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 de comunicar a los árbitros el nombre y número de cada jugador excluido.*
- *Antes de comenzar el lanzamiento de tiros penales. Los árbitros se asegurarán 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 o incorrección).

- *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, los jugadores del equipo contrario deben 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 el portero 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 deberá 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 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.

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

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.

- 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 falta, 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 futbol popular 6x6 que se sancionarán de la siguiente manera:

- Faltas sancionadas con un tiro libre.

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, temerario o con el uso de una fuerza excesiva:

- 1. Dar o 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 y que contacte a su adversario.*
- 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 en el punto más alto del área penal, al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cinco 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.
- Estando fuera de su área penal con el balón en posesión, no podrá reingresarlo a su área y jugarlo con las manos.

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

- Juega de forma peligrosa.
- Obstaculiza la visión del portero.
- Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la regla 12, por lo cual el juego sea interrumpido para amonestarle o expulsarlo.

Si un jugador comete 5 faltas personales durante el encuentro este, deberá de ser excluido del 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.

Se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores o sustitutos y cuerpo técnico. 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 responsables 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 e infracciones sancionables con una amonestación.*

Un jugador o sustituto será amonestado si comete una de las siguientes 8 incorrecciones o 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.*

Cualquier jugador que recibe tarjeta amarilla 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.*
- 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.

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

Regla 13. 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.

Procedimiento.

- *El balón:*
 - ⚽ *Se colocará en el punto de tiro penal.*
 - ⚽ *Estará en juego en el momento que sea pateado y se ponga en movimiento directo hacia la portería.*
- *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:*
 - 🧤 *Deberá permanecer sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta que el balón este en juego.*
- *Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:*
 - ★ *En la superficie de juego.*
 - ★ *Fuera del área penal.*
 - ★ *Detrás del punto penal.*
 - ★ *A un mínimo de 5 metros del punto penal.*

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo, 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 el travesaño:

- ★ *El balón toca uno o ambos postes, el travesaño, el guardameta y se introduce en la portería.*
- *Los árbitros:*
 - 👁️ *No darán la señal de ejecutar el tiro penal, hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la regla.*
 - 👁️ *Decidirán cuando se ha consumado el tiro penal.*
- *Infracciones y sanciones. Si el ejecutor del tiro penal no lo pateo hacia adelante:*
 - ⚽ *Los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un saque de guardameta.*
 - ⚽ *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 amonestaran por conducta antideportiva y reanudarán el partido con saque de guardameta.*
- *El guardameta infringe las reglas de juego:*
 - ⚽ *El árbitro permitirá que continúe la jugada.*
 - ⚽ *Si el balón entra en la meta se concederá un gol.*
 - ⚽ *Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro*
- *Un compañero del ejecutor del tiro infringe las reglas de juego:*
 - ⚽ *El árbitro permitirá que continúe la jugada.*
 - ⚽ *Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.*
 - ⚽ *Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará con saque de guardameta.*
- *Un compañero del guardameta infringe las reglas de juego.*
 - ⚽ *El árbitro permitirá que continúe la jugada.*
 - ⚽ *Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.*
 - ⚽ *Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.*
- *Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las reglas de juego:*
 - ⚽ *Se repetirá el tiro.*

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 acumuladas, solo las 10 faltas enlistadas en la Regla 12 sancionables con tiro libre 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 de tiro por faltas acumuladas del equipo que le corresponda.*
- *Los jugadores del equipo atacante deberán de ubicarse detrás de la línea de medio campo y hacia su derecha del punto central de la línea de medio campo.*
- *Los jugadores del equipo defensor deberán de ubicarse detrás de la línea de medio campo y hacia su izquierda del punto central de la línea de medio campo.*
- *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 del silbatazo para cobrar la infracción.*
- *Una vez que el árbitro del silbatazo de inicio y a partir de este momento todos los jugadores situados detrás de la línea del medio campo podrán tomar parte en esta acción, aunque el balón no se considera en juego hasta que sea tocado con el pie por cualquier jugador.*
- *El jugador ejecutor deberá poner el balón en juego hacia adelante utilizando cualquier método legal para anotar (tiro directo a la meta, driblando y tirando a la meta, o pasar el balón hacia sus compañeros*
- *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 acción.*
- *Si cualquier jugador de cada equipo abandona la línea de medio campo antes del silbatazo del árbitro para el inicio de la jugada, el árbitro deberá parar la acción de forma inmediata y amonestar al jugador infractor y repetir la ejecución del tiro de castigo por faltas acumuladas.*

Regla 15. Saque de banda.

El saque de banda se considera cuando la circunferencia total del balón rebasa las líneas de banda, por suelo a 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 deben ubicarse a una distancia mínima de 5 metros.*
- *El ejecutor debe de estar fuera y de frente al campo de juego antes del lanzamiento y ambos pies deben de estar planos y de frente al campo.*
- *Ambas manos deben sostener el balón y el movimiento debe de ser de atrás hacia adelante.*
- *Si el lanzamiento es de forma irregular, el saque debe de ser concedido al equipo rival.*
- *El tiempo máximo para la ejecución del saque de banda no debe de exceder 5 segundos, de lo contrario el balón será otorgado al oponente.*

Regla 16. Saque de meta.

Se concederá un saque de meta, cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta.

Procedimiento:

- *Debe de ser realizado por el portero por medio de un lanzamiento de manos.*
- *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 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.*

Regla 17. Saque de esquina.

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



Procedimiento:

- *El balón deberá estar en el interior del cuadrante de esquina más cercano al punto en el que atravesó la línea de meta.*
- *Los jugadores adversarios deben ubicarse mínimo a 5 metros de distancia hasta que el balón este en juego.*
- *El ejecutor debe de efectuar el saque en no más de 5 segundos, en caso contrario, se concederá un saque de meta al equipo adversario.*