

Reglamento Mundialito

REGLAS PARA EL FÚTBOL CON 9 JUGADORES:

•Con relación a las reglas de fútbol para 9 jugadores, los siguientes cambios deben ser tenidos en cuenta:

•**Ley Nº 1 Superficie del juego**

Las dimensiones del campo de juego son 60 metros de largo y 40 metros de ancho aproximadamente.

•**Ley Nº 2 La Pelota**

Pelota Nº 4. Pelota oficial Dafelors

•**Ley Nº 3 Número de jugadores**

Un equipo está compuesto por 9 jugadores incluyendo el arquero.

Un equipo puede presentar 9 jugadores más 5 suplentes en cada partido. Se podrán realizar 5 cambios (incluyendo el del arquero). Los 5 suplentes pueden sustituir a un titular en cualquier momento del juego, pero solo si esperan un intervalo en el juego y se presenten ante el referí. Todos los integrantes del equipo deben jugar un mínimo de 5 minutos en todos los partidos.

La cantidad mínima de jugadores por equipo para comenzar un partido o para continuarlo en caso de expulsiones y/o lesiones, es de 7 jugadores.

•**Ley Nº 4 Saque inicial**

Los jugadores del equipo contrario no pueden acercarse a menos de 6 mts. de la pelota hasta que el saque inicial del partido sea completado.

•**Ley Nº 5 Foul y falta de conducta**

Idéntico a los del fútbol de 11 jugadores, con la excepción de los siguientes cambios:

Todos los tiros libres dados como sanciones o para reanudar el juego, son directos.

En los casos en que el árbitro juzgue que, un equipo está realizando acciones para atentar notoriamente contra el espíritu del fair play (ver reglamento fair play), el árbitro sancionará con un tiro libre directo sin barrera en su contra que se lanzará desde los 15 metros, y sancionará al jugador infractor con una tarjeta azul, que implica que el sancionado debe ser sustituido por cinco minutos, por otro jugador de su equipo.

•Toda infracción dentro del área es penal y será ejecutada desde los 11 mts.

Si el arquero toma la pelota con las manos de un pase voluntario de uno de sus compañeros de equipo, la sanción será un tiro libre directo a 15 mts. **sin barrera.**

•El arquero del mismo equipo del jugador que está pateando un penal debe estar en el campo de juego, lejos del punto donde los tiros son realizados, donde el árbitro lo indique.

•**Ley Nº 6 Tiros libres**

Todos los tiros libres son directos y sin barrera.

Ley Nº 7 Tiros de penal y tiros desde los 15 metros

El tiro de penal será ejecutado a una distancia de 11 mts.
Un tiro libre directo puede ser otorgado a una distancia de 15 mts. de la línea de gol opuesta mirando al arco y sin barrera.

Ley Nº 8 Saque de arco

La pelota será colocada a una distancia de 6 mts. de la línea de gol.

Ley Nº 9 Saque del arquero

Se concederá un tiro libre directo sin barrera, al equipo adversario, (que se lanzará desde los 15 metros), si el arquero comete una de las siguientes faltas dentro de su propia área penal:

- Tardar más de 6 segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.
- Volver a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego con los pies sin que un jugador adversario lo haya tocado.
- Jugar el balón de bolea o sobre pique (estando dentro del área), después de tenerlo controlado con sus manos.

Ley Nº 10 Tiro de esquina

La barrera del equipo contrario durante el tiro, deberá situarse a 6 mts. de distancia.

Ley Nº 11 Walk over

Si uno de los equipos no se presenta a tiempo para el partido, con una tolerancia de 5 minutos, se le contará como perdido y el otro equipo llevará los 3 puntos y 2 goles a su favor.

Ley Nº 12 Duración de los partidos

Los partidos duran 15 minutos, con cambio de arco a mitad de tiempo y sin descanso, no habrá tiempo suplementario.

- El partido final que define al equipo ganador del Mundialito Danone 2009 durará 20 minutos, con cambio de arco a los 10 minutos, si resulta empatado, se prolongará por 10 minutos, sin cambio de arco, y si continúa el empate se definirá por penales

Ley Nº 13 Organización

- El Organizador se reserva el derecho de poder hacer cambios en este reglamento sin previo aviso. Partido final empatado

El árbitro elegirá el área que será utilizada para la definición por penales.

Tirá una moneda y el equipo que gane el sorteo pateará en primera instancia.

DEFINICIÓN DE LOS PARTIDOS

- Ambos equipos patearán 2 penales. Los tiros de penal se harán alternadamente. Si antes de que los 2 equipos ejecuten los dos tiros y habiendo completado la misma cantidad de tiros por equipo, hay uno que gana 2-0, la sesión de penales se dará por finalizada.

Si luego de que ambos equipos hubieren realizado los 2 tiros y hubieren obtenido la misma cantidad de goles o ninguno, la sesión continuará en el mismo orden hasta que cada equipo haya realizado la misma cantidad de tiros (no necesariamente 3 tiros) y uno de los equipos realice un gol más que el otro. El equipo que ha realizado más goles se

clasificará para la siguiente ronda de la competencia o será declarado ganador, dependiendo del caso.

- Solo los jugadores que estuvieron hasta el final del partido en el campo de juego estarán "autorizados" para participar en los tiros penales. Un arquero lesionado durante los tiros de penal que no pueda continuar jugando debido a su lesión, puede ser reemplazado por un suplente registrado o un jugador autorizado.

- Cada tiro será realizado por un jugador distinto. Solo cuando todos los jugadores autorizados de un equipo, incluyendo el arquero, han realizado su tiro, un jugador del mismo equipo puede patear una segunda vez

Si durante el partido uno (o varios) de los jugadores han sido expulsados o lesionados de tal forma que no haya 9 jugadores autorizados, y si es necesario hacer una cantidad de tiros que exceda a la cantidad de jugadores autorizados para el equipo, el/los jugador/es que pateará/n en el lugar de el/los jugador/es ausente/s, será el que había realizado el primer tiro al arco y así sucesivamente.

Todos los jugadores deben permanecer dentro del círculo central durante los tiros de penal exceptuando al jugador que está pateando desde el punto de penal y los dos arqueros.

REGLAMENTO FAIR PLAY

Son motivos de sanción y/o sustitución

Jugadores

- a) Romper continuamente las reglas del juego.
- b) Actuar voluntariamente en contra del espíritu de juego.
- c) Desaprobar la decisión del arbitro oralmente o mediante gestos.
- d) Ser participe de juego brusco, entendido como contacto físico agresivo para con los jugadores del otro equipo.
- e) Actuar de forma agresiva para con sus compañeros de equipo, técnico, publico, jugadores del otro equipo, staff, y/o arbitro. Esto se define por dichos, gestos, y/o actos impropios.
- f) Entrar al terreno de juego sin autorización del árbitro en una sustitución o en caso de lesión.
- g) No ingresar al terreno de juego por la línea medianera en una sustitución.
- h) Cambiar su posición con el guardameta sin previo aviso o sin el respectivo cambio de uniforme.

- i) Abandonar el terreno de juego sin autorización del árbitro.
- j) Incorporarse o reincorporarse a su equipo sin autorización del árbitro.
- k) No colocarse a la distancia reglamentaria o acortarla en un tiro libre o de esquina en su contra deliberadamente.
- l) Perder tiempo en forma deliberada.
- m) Demorar la iniciación o reanudación del juego.
- n) Impedir que el guardameta despeje el balón.
- o) Obstaculizar la ejecución de una pena máxima, un tiro libre, saque de banda, de esquina o pelota a tierra en su contra.
- p) Llevarse o alejar la pelota después de marcada una falta contra su equipo.
- q) Provocar a un adversario.
- r) Engañar o tratar de engañar con la voz a un adversario.
- s) Fingir una lesión o falta.

Técnico

- a) Actuar voluntariamente en contra del espíritu de juego.
- b) Desaprobar la decisión del arbitro oralmente o mediante gestos.
- c) Dirigirse irrespetuosamente a sus jugadores de equipo, publico, técnico y jugadores del otro equipo, staff, y/o arbitro. Esto se define por dichos, gestos, y/o actos impropios.
- d) Entrar al terreno de juego sin autorización del árbitro en una sustitución o en caso de lesión.
- e) Permitir, incentivar, o no tomar los recaudos para que sus jugadores no cometan las faltas prevista en el Reglamento Fair Play para Jugadores.

Publico

- a) Actuar voluntariamente en contra del espíritu de juego.
- b) Desaprobar la decisión del arbitro oralmente o mediante gestos.
- c) Dirigirse irrespetuosamente a los jugadores de cualquier equipo, publico, técnico, staff, y/o árbitro. Esto se define por dichos, gestos, y/o actos impropios.
- d) Entrar al terreno de juego bajo cualquier circunstancia.

- e) Incentivar a que sus jugadores cometan las faltas prevista en el Reglamento Fair Play para Jugadores.