



Reglas de juego de la WFA, 1 de marzo de 2022 (V2)

Introducción

Esta edición revisada de las 'Leyes del juego' de la WFA (marzo de 2022 - **modificaciones/actualizaciones en verde**) reconoce que este deporte único está evolucionando y desarrollándose a medida que crece, pero sin embargo se mantiene firme en el espíritu y los valores básicos del juego: garantizar que todos los partidos se jueguen de manera segura, teniendo plenamente en cuenta la edad, el género y la capacidad de cada participante. Por lo tanto, se espera que todos los jugadores, entrenadores y miembros del club se comporten como corresponde, respetando a todos los demás participantes, incluidos los árbitros y otros oficiales del partido. Es probable que no hacerlo resulte en una acción disciplinaria, incluida la descalificación de las personas y / o clubes de los eventos de la WFA.

Directorio;

| | |
|--|----------|
| Sección A – Los Jugadores, El campo y El Equipamiento. | Página 1 |
| Sección B - Juego sucio. | Página 3 |
| Sección C - Sanciones. | Página 5 |
| Sección D – Cómo Iniciar, Detener y Reanudar el juego. | Página 7 |
| Sección E - La Seguridad. | Página 9 |
| Sección F - Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol Denying an Obvious Goal Scoring Opportunity (DOGSO) | Página 9 |

Sección A – Los Jugadores, El Campo y El Equipamiento.

Los Jugadores

1. Los porteros deben distinguirse claramente de los jugadores de cualquier equipo.
2. Los suplentes deben distinguirse claramente de los jugadores de cualquier equipo, hasta que sean llamados a jugar.

3. Un partido debe ser suspendido cuando un equipo se reduce permanentemente por debajo del número mínimo de jugadores. Sin embargo, el término "permanentemente" no se aplica a los jugadores que han sido suspendidos temporalmente, pero sí se aplica a los jugadores que no pueden jugar debido a una lesión o de haber sido sancionado con tarjeta roja. El número mínimo de jugadores por cada formato es:
 - Partidos con equipos de 5 por lado - mínimo de 3 jugadores
 - Partidos con equipos de 6 por lado - mínimo de 4 jugadores
 - Partidos con equipos de 7 por lado - mínimo de 4 jugadores
 - *Partidos con equipos de 8 por lado - mínimo de 5 jugadores*
4. Un equipo que causa el abandono de un partido lo perderá.

El Campo

5. Las dimensiones estándar de la cancha para las competiciones (es decir, en partidos que se juega con equipos de 5, 6, 7 ó 8 jugadores por lado) son una anchura entre 25 metros (mínimo) y 37 metros (máximo) y una longitud entre 35 metros (mínimo) y 55 metros (máx.). Sin embargo, se reconoce que algunas instalaciones pueden quedar fuera de estas pautas, en cuyo caso queda al criterio del árbitro decidir si procede o no.
6. El tamaño estándar de las porterías para competiciones es entre 3 metros (mínimo) y 5 metros (máximo) de anchura con una altura entre 1,2 metros y 2 metros (máximo). Sin embargo, se reconoce que las porterías de algunas instalaciones pueden quedar fuera de estas pautas, en cuyo caso queda al criterio del árbitro decidir si procede o no.
7. Se debe marcar claramente un área en cada extremo del campo. Puede ser un semicírculo o un rectángulo y debe extenderse entre 4 metros (mínimo) y 6 metros (máximo) desde la línea de meta.
Sin embargo, se reconoce que las áreas de algunas instalaciones pueden quedar fuera de estas pautas, en cuyo caso queda al criterio del árbitro decidir si procede o no.

8. Se debe marcar claramente el punto de penalti a 6 ó 7 metros del punto medio entre los postes.
9. La posición de la pelota en el campo se determina cuando atraviesa por completo una línea (es decir, la pelota entera). Un balón que se encuentra en la línea que marca el área se considera dentro de esa área y, por lo tanto, únicamente el portero la puede tocar.

Sección B Juego sucio/jugadas a sancionar

Correr y trotar

1. A ningún jugador (porteros incluidos) se le permite correr o trotar con o sin el balón y, por lo general, se sancionará con un tiro libre indirecto. Si, en la opinión del árbitro, tal conducta provoca que se niegue una ocasión manifiesta de gol, entonces el jugador o jugadores infractores pueden ser expulsados del juego (Tarjeta Roja) y se concederá un tiro penal, sujeto a Sección F: DOGSO, Penalti y tarjeta roja, como se describe en la subsección 1.
2. Queda exclusivamente a criterio del árbitro decidir lo qué es y lo qué no es caminar. La acción de caminar se define generalmente como una progresión de pasos donde hay constantemente al menos un pie en contacto con el suelo; ambos pies están momentáneamente en contacto con el suelo y está estirada la pierna que avanza.

El balón por encima de la altura de la cabeza

3. No se permite que la pelota pase por encima de la altura de la cabeza:
 - I. Se debe considerar el juego parado una vez que haya superado la altura de la cabeza.
 - II. La altura de la cabeza se define como 1,83 metros o la altura del larguero de la portería, que no debe exceder los 2 metros (ver Sección A: subsección 6).
 - III. La pelota entera debe exceder la altura de la cabeza para que sea considerada una infracción.
 - IV. Queda únicamente a criterio del árbitro considerarse si la pelota exceda la altura de la cabeza.
 - V. Un jugador comete una falta si es responsable por la subida de la pelota por encima de la altura de la cabeza.
 - VI. Un jugador comete una falta si la pelota rebota en sí mismo y a consecuencia sube por encima de la altura de la cabeza.
 - VII. **Un jugador comete una falta si lanza la pelota contra una barrera y a consecuencia excede la altura de la cabeza.**

- VIII. Si una pelota rebota en el poste o travesaño y a continuación excede la altura de la cabeza, no se considera falta, pero la pelota debe ser parada y retenida por el arquero.
- IX. Si al realizar una parada el balón rebota en el portero y excede la altura de la cabeza antes de volver al juego, no se considera falta, pero inmediatamente el balón debe ser parado y retenido por el portero.
- X. Si al realizar una parada el balón rebota en el portero y excede la altura de la cabeza, pero luego cae dentro de la portería, se debe anotar gol.
- XI. Si al realizar una parada el balón rebota en el portero y excede la altura de la cabeza, pero luego sale directamente del campo de juego, se debe conceder un saque de esquina o un saque de banda, según el punto en el que el balón cruzó la línea.

Contacto físico

- 4. El contacto físico no está permitido y, por lo tanto, se considera juego sucio/infracción.
El término "contacto físico" incluye:
 - I. **Intentar quitarle la pelota a un jugador cruzándole mientras está contra una barrera (en instalaciones cerradas).**
 - II. **Bloquear o arrinconar a un jugador mientras está contra una barrera (en instalaciones cerradas).**
 - III. **Hacinamiento (dos jugadores contra uno) a un jugador contra una barrera (en instalaciones cerradas).**
 - IV. Topar con el hombro o empujar.
 - V. Moverse hacia el camino del adversario u obstaculizarle a un adversario para obtener una ventaja o negarle a ese jugador el acceso a la pelota o a una posición.

Conducta peligrosa o imprudente

- 5. La conducta deliberadamente peligrosa o imprudente, independientemente de si hay o no contacto físico, debe considerarse como juego sucio "agravado".

Infracciones del área

- 6. Un jugador que entra al área (salvo cuando sea imposible pararse en el momento) comete una falta, sin importar si juega o no la pelota.
- 7. Un guardameta que abandona el área de durante el juego comete una falta, salvo cuando sea imposible pararse en el momento y siempre que no esté en posesión del balón (y no juegue el balón) fuera del área.
- 8. La línea que marca el área se considera dentro de esa área cuando se trata de identificar infracciones del área.

Otras infracciones

9. Un jugador comete una falta si deliberadamente cabecea el balón.
10. Un jugador comete una falta si pone una zancadilla y / o bloquea a un adversario poniendo zancadilla.
 11. Un jugador comete una falta si le hace una entrada o le quita el balón a un adversario, por detrás, sin importar si hay contacto físico.
 12. Cualquier jugador, que no sea el portero, comete una falta si toca intencionadamente el balón con las manos o el brazo.
 13. Un jugador comete una falta si no ejecuta un tiro libre, un penalti, un saque inicial, un saque de banda o un saque de esquina de acuerdo con las reglas o según las instrucciones del árbitro.
 14. Un jugador comete una falta si ejecuta un tiro libre, penalti, saque inicial, saque de banda o córner mientras el balón está en movimiento.
 15. Un jugador comete una falta si realiza un saque de banda cuando el balón no está detrás de la línea que marca el terreno de juego.
 16. **Un jugador comete una falta si se aferra a una barrera para proteger la pelota u obstruir a un adversario, a menos que dicho contacto sea necesario para evitar una colisión o para mantener el equilibrio.**
 17. Cualquier jugador, que no sea el portero, comete una falta si toca intencionadamente el balón mientras está en el suelo (es decir, si tiene cualquier parte de su cuerpo que no sean los pies en contacto con el campo).
 18. Un portero comete una falta si intencionadamente saca el balón de otra manera que no sea tirándolo por debajo o pateándolo desde el suelo.

Sección C: Sanciones.

Tiro libre

1. A todas las infracciones se concede un tiro libre contra el equipo del jugador infractor.
2. Todos los tiros libres son indirectos y deben ejecutarse desde el lugar donde se cometió la infracción, con los adversarios a una distancia mínima de 3 metros del balón.
3. **El jugador podrá iniciar su movimiento de patada a un máximo de un metro de detrás de la pelota, y se le permitirán pasos ilimitados para caminar en un movimiento continuo hacia la pelota. El Árbitro indicará la posición inicial de un metro.**
4. La pelota no debe ser lanzada con fuerza indebida o de una manera que pueda causar lesiones.

5. Tras un tiro libre, únicamente se anota un gol si otro jugador ha tocado el balón. Queda excluido un tiro directo a puerta que entra en la portería después de haber rebotado en otro jugador o en el portero.
6. No obstante, en cuanto a tiro libre se refiere, existen las siguientes excepciones:
 - I. Si se considera que un portero intencionalmente ha causado que el balón exceda la altura de la cabeza, se debe conceder un tiro libre indirecto al equipo contrario a 3 metros distancia del área, contiguo al lugar donde se cometió la infracción.
 - II. Si se considera que un portero ha jugado deliberadamente el balón sin lanzarlo por debajo o patearlo en el suelo, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario a 3 metros distancia del área, contiguo al lugar donde se cometió la infracción.
 - III. Si un portero abandona el área durante el juego, se debe conceder un penalti. No se aplica cuando el portero abandone el área como mera consecuencia de impulso, siempre que no esté en posesión (y no juegue) el balón fuera del área de meta.
 - IV. Si un jugador de campo entra al área que está defendiendo (a menos que lo haga simplemente como resultado del impulso), sin importar si juega o no la pelota, se debe conceder penalti.
 - V. Los tiros libres rápidos cometidos a menos de tres metros del borde del área deberán sacarse mínimo a tres metros de este.

Los Penaltis

7. Un penalti es un tiro libre directo.
8. El jugador podrá iniciar su movimiento de patada a un máximo de un metro de detrás de la pelota, y se le permitirán pasos ilimitados para caminar en un movimiento continuo hacia la pelota. El Árbitro indicará la posición inicial de un metro.
9. Un jugador en el proceso de lanzar un penalti comete una falta si inicialmente simula patear el balón, para hacer que el portero se mueva en una dirección específica.
10. Al enfrentarse a un penalti, un portero puede mover cualquier parte de su cuerpo y desplazarse a lo largo la línea de meta, pero no puede avanzar de la línea de meta antes de que se ejecute el tiro; si así se hace y el penalti falla o es parado por el guardameta, se vuelve a lanzar el penalti.
11. Todos los jugadores, excepto el portero que defiende el penalti, deben estar detrás del balón inmediatamente antes del tiro.

Infracciones sancionadas con tarjeta azul o tarjeta roja

12. **Si un jugador comete 3 infracciones (acumulados) por correr y/u otras infracciones, el árbitro le sancionará con una tarjeta azul y el infractor está obligado a abandonar el campo durante 2 minutos.**
 - I. **El sancionado queda suspendido del juego durante 2 minutos.**
 - II. **Si tras regresar de la suspensión temporal un jugador comete otras 3 infracciones, será expulsado permanentemente.**
 - III. **Queda a criterio del árbitro determinar si una infracción es digna de "contabilizar". Por ejemplo, subir la pelota por encima de la altura de la cabeza no necesariamente justifica una sanción.**
13. Si un jugador es culpable de una conducta deliberadamente peligrosa o imprudente, será considerado como juego sucio 'agravado' y, en tales circunstancias, el árbitro le sancionará con una tarjeta roja y será expulsado del partido y de la competición, si corresponde.
14. Si un jugador (incluido los suplentes y cuerpo técnico) usa lenguaje o comportamiento amenazante, abusivos o insultante hacia cualquier otro jugador, árbitro, oficial o cualquier otro participante, el árbitro le sancionará con una tarjeta roja y le expulsará del partido y, si corresponde, de la competición.
15. Si el árbitro permite que se ejecute un tiro libre rápido después de una sanción con tarjeta roja **o tarjeta azul** y el infractor se implica en el juego, el árbitro deberá detener el juego inmediatamente; tomar las medidas disciplinarias apropiadas contra el infractor. El equipo contrario reanudará el juego con un tiro libre indirecto a sacar donde el jugador infractor se involucró en el juego.
16. Si el árbitro aplica la ventaja a consecuencia de una infracción sancionada con tarjeta roja **o azul**, y el jugador infractor se involucra en el juego, el árbitro detendrá inmediatamente el juego, tomará las medidas disciplinarias apropiadas contra el jugador infractor y reanudará el juego con un tiro libre indirecto para el equipo adversario a sacar donde el jugador infractor se involucró en el juego.

Sección D: Iniciar, detener y reanudar el juego.

Iniciar un partido

1. La elección de campo y quién ejecute el saque inicial para comenzar el juego se decide tras lanzar una moneda al aire. El equipo favorecido decide cuál de las opciones prefiere.
2. El partido comenzará sólo cuando el árbitro dé la señal con un silbato.
3. No se puede marcar un gol directamente desde un saque inicial, incluso en el caso de rebotar en un jugador contrario o el portero. Debe anularse el gol y concederse un tiro libre al equipo contrario.

Detener y reanudar el juego

4. Si el árbitro detiene el juego al hacer una señal con el silbato, el juego debe reanudarse únicamente con otra clara señal del árbitro. Esta señal puede ser con el silbato, con la voz o con una señal de brazo. No se aplica a un "Tiro libre rápido"
5. Se pueden ejecutar un tiro libre rápido sin la señal del árbitro para reanudar el juego, siempre que el árbitro considere que la acción es segura. Si el juego se retoma de una manera insegura, queda a criterio del árbitro como proceder. Se podría retomar el tiro libre o revertir la decisión y conceder el tiro libre al equipo contrario.

Nota de aclaración:

- **A un jugador que intencionadamente impide el lanzamiento de un tiro libre rápido le sancionará con una tarjeta azul.**
 - Queda a criterio del árbitro conceder un tiro libre.
 - Queda a criterio de los jugadores lanzar un tiro libre rápido
6. Se puede usar un bote neutral para reanudar el juego cuando no sea posible determinar a cuál de los equipos corresponde tener posesión, por ejemplo, después de una interrupción repentina del juego causada por una lesión.
 7. Un saque de banda reanudará el juego (en campos con líneas laterales) en el punto donde el balón salió del terreno de juego.
 8. Un saque de esquina reanudará el juego (en campos con líneas de meta) en el mismo lado del campo en el que el balón salió del terreno de juego.

Reanudar el juego

9. Los porteros pueden jugar el balón cuando están en el suelo.
10. Se permiten pases ilimitados hacia atrás entre un jugador y un portero.
11. Los porteros pueden recoger con la mano el balón directamente de un pase hacia atrás.
12. Cualquier jugador (portero excluido) puede marcar un gol desde cualquier posición del campo **contrario**. **En el caso de que un portero marque, el gol debe ser anulado y el balón (considerado parado) debe ser retenido por el portero contrario.**

Saque de banda y saque de esquina

13. Son indirectos el saque de banda y el saque de esquina, los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 3 metros del balón. Después de un saque de banda o un saque de esquina únicamente se anotará un gol una vez que otro jugador haya jugado el balón: no se permiten los tiros directos a portería desde un saque de

banda o un saque de esquina y dichos goles serán anulados, incluso si es rebotado en otro jugador (portero incluido).

14. Un saque de banda o un saque de esquina. El jugador podrá iniciar su movimiento de patada a un máximo de un metro de detrás de la pelota, y se le permitirán pasos ilimitados para caminar en un movimiento continuo hacia la pelota. El Árbitro indicará la posición inicial de un metro.
15. La pelota no debe ser lanzada con fuerza indebida o de una manera que pueda causar lesiones.

Aplicación de la ventaja

16. Aunque mucho puede influir en la decisión de aplicar la ventaja, se recomienda a los árbitros **de la FA** que tal acción se tome únicamente si
 - beneficia al equipo que no cometió la infracción
 - es seguro hacerlo y es poco probable que resulte en un enfrentamiento, especialmente si sucede a causa de contacto físicoEl árbitro debe indicar claramente que se aplica la ventaja y también asegurarse de que se tome las medidas correctivas adecuadas (**tarjeta azul**, advertencia / consejo) cuando sea seguro y apropiado hacerlo.

Sección E: Seguridad

1. Se prohíbe todos los accesorios de joyería. Se autoriza cubrir los anillos con cinta adhesiva.
2. Todos los jugadores deben usar espinilleras cubiertas por los calcetines.

Sección F: Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol. (DOGSO)

Sanciones con penalti y tarjeta roja

1. Impedir una ocasión manifiesta de gol se sancionará con tarjeta roja. Esta regla es para evitar que la defensa obstruye ilegalmente las ocasiones más comprometedoras de marcar gol de sus adversarios. Incluye el tocar con las manos el balón y una entrada contra un delantero que se dirige hacia la portería, infracciones sancionadas con un tiro libre o penalti. Obviamente, es una decisión muy importante para el árbitro determinar si se ha negado una ocasión manifiesta de marcar un gol, ya que le faltaría un jugador al equipo sancionado.
2. Mano. Obviamente, no se aplica a un arquero dentro de su propia área, pero sí se aplica al arquero que sale de forma deliberada del área para coger el balón con las manos o a un jugador de campo que con intención toca con las manos un balón que se dirigía hacia gol.

3. Hay que tener en cuenta que no es una infracción cuando un portero para un tiro dentro del área y el impulso lleve el balón fuera del área mientras el guardameta aún lo sostiene.
4. Si un defensor (no portero) de forma deliberada toca el balón con la mano y el balón entra en la meta, se anota el gol y se sanciona la falta. **Si esta infracción es la tercera o sexta del infractor, el árbitro tomará la acción disciplinaria apropiada.**
5. Cuando un delantero avanza hacia la meta del oponente y sufre una entrada de un defensor, o cuando un tiro hacia gol está bloqueado por un defensor que avanza corriendo, queda en el árbitro tomar una decisión muy importante (véase 6).
6. Antes de sancionar con tarjeta roja una falta cometida para evitar una ocasión manifiesta de gol hay que hacer hincapié en cuatro elementos. Se les puede llamar las cuatro Ds:
 - Defensores: Sin contar el jugador que comete la falta, debe haber como máximo un defensor entre el lugar donde se cometió la falta y la meta. Por regla general ese otro defensor es el portero. El portero que comete una falta también puede ser expulsado por esta infracción.
 - Distancia al balón: El delantero debe estar lo suficientemente cerca del balón para seguir jugando en el momento de la falta.
 - Distancia a la portería: el delantero debe estar lo suficientemente cerca de la portería para tener una verdadera posibilidad de marcar. Por lo tanto, es más probable que sea una ocasión manifiesta de gol si el delantero está cerca del área del contrario y no en su propio lado.
 - Dirección: El delantero tiene que estar moviendo hacia la portería contraria en el momento de la falta, no hacia una esquina o lejos de la portería.
7. Después de una infracción de este tipo, el juego debe reanudarse con un penalti para el equipo contrario.
8. Una infracción de tipo DOGSO se sanciona con tarjeta roja.

Nota:

Estas reglas han sido traducidas del [WFA-Rule-Change-V2-210322-PDF.pdf](#) por S.D. Plentzia (H. Weller)

Las partes señaladas en azul/negrilla actualmente no se aplican con intención de ser incorporadas en un futuro.

Las partes señaladas en rojo/cursiva son modificaciones realizadas por S.D. Plentzia.

Las partes señaladas en verde son modificaciones/actualizaciones