

REGLAMENTO OFICIAL - TORNEO KNOCKOUT 5VS5

1. Duración del partido

- Cada partido consta de 2 tiempos de 10 minutos.
 - Descanso de 2 minutos entre ambas partes.
 - En caso de empate, el partido se define por penaltis 1 contra 1 al mejor de 3.
-

2. Uso de paredes y redes

- Se permite jugar con todas las paredes del campo.
 - Si el balón toca la red lateral, el juego se detiene y se reanuda con saque de banda con el pie para el equipo contrario.
 - Si el balón toca la red superior, el juego continúa.
 - Si el balón toca la pared lateral de la portería (no la red), el juego sigue.
 - Si el balón toca la red de fondo detrás de la portería:
 - Si fue tocado por un defensor → Córner para el equipo atacante.
 - Si fue tocado por un atacante → Saque de portería para el equipo defensor.
 - Goles marcados directamente por el portero con la mano en la portería rival serán anulados. Se reanuda con saque de puerta para el equipo contrario.
-

3. Cambios

- Cambios ilimitados, pero solo permitidos cuando el juego esté detenido (faltas, saques, goles, etc.).
-

4. Faltas

- Las faltas son ilimitadas, pero si hay muchas seguidas, el árbitro podrá sancionar con tarjeta según su criterio.
 - En caso de falta dentro del área, se sanciona con penalti tradicional desde el punto de penalti.
 - En el resto del campo, las faltas se sancionan con tiro libre directo o indirecto, según corresponda.
 - El árbitro podrá añadir tiempo reglamentario si las interrupciones afectan el desarrollo del partido.
 - En caso de falta, si el jugador atacante no pide distancia, puede jugar directamente.
 - Si el árbitro no está atento (por estar hablando con otro jugador, por ejemplo), y se juega sin su señal, la jugada no será válida.
-

5. Tarjetas

- Tarjeta amarilla:
 - El jugador debe abandonar el campo durante 2 minutos.
 - Si el descanso ocurre durante la sanción, el tiempo restante se cumple en la segunda parte.
 - El equipo juega con uno menos mientras dure la sanción.
- Tarjeta roja:
 - Expulsión inmediata del jugador.
 - Suspensión por el resto del partido.
- Condiciones especiales:
 - Si un equipo recibe 2 tarjetas rojas, pierde automáticamente el partido.

- Si un equipo tiene un expulsado por roja y otro por amarilla, jugará con 3 jugadores. El sancionado con amarilla podrá volver tras los 2 minutos.
-

6. Cesión al portero

- Si un jugador pasa el balón con el pie de forma voluntaria al portero y este la toma con las manos, se considera cesión.
 - Se sanciona con tiro libre indirecto desde el lugar de la infracción.
 - El portero puede usar las manos si el pase proviene de un rechace, cabeza, pecho o rodilla.
-

7. Penaltis

- En caso de empate, se ejecutan desde el centro del campo, en formato 1 contra 1.
 - El jugador tiene 5 segundos para marcar.
 - El portero puede salir a cortar la jugada.
 - Si el balón rebota en el palo o en las paredes, el jugador puede aprovechar el rebote, siempre que aún quede tiempo.
 - Se lanzan al mejor de 3 por equipo.
 - Penalti durante el partido:
 - Se ejecuta desde 5 pasos detrás de la línea del área.
 - Debe ser un disparo directo a portería, no se puede pasar.
 - Si el balón rebota en la pared, el jugador puede continuar la jugada si el balón sigue en juego.
 - Si el balón toca la red, se concede saque de portería.
-

8. Número mínimo de jugadores

- **Un equipo no puede continuar si tiene menos de 3 jugadores en el campo.**
 - **Si un equipo sufre la expulsión de 2 jugadores con roja, el partido se da por finalizado y se concede la victoria al rival.**
-

9. Reanudación tras gol

- **Tras cada gol, el saque se realiza desde el centro del campo por el equipo que recibió el tanto.**
-

10. Autoridad arbitral

- **Las decisiones del árbitro son definitivas e inapelables.**
-

11. Equipación

- **Todos los jugadores de un equipo deben llevar camisetas del mismo color.**
 - **En caso de coincidencia de color con el rival, uno de los equipos deberá usar peto (decidido por sorteo o por el árbitro).**
 - **Está prohibido jugar con brazaletes, relojes, collares, anillos, pendientes u otros objetos metálicos por motivos de seguridad.**
-

12. Elección de campo

- **Se decidirá por piedra, papel o tijera.**
- **Si los equipos no se ponen de acuerdo, el árbitro elegirá el lado.**