



Mundial JAG 2025 - Árbitros

Colegio José Acevedo y Gómez I.E.D.

1. Número de jugadores

- Cada equipo juega con 5 jugadores, incluido el portero.
- El partido no puede empezar ni continuar con menos de 3 jugadores en cancha.
- Las sustituciones son ilimitadas y se realizan por la zona de cambios, sin autorización arbitral.

2. Duración del partido

- Se juegan 2 tiempos de 10 minutos cronometrados.
- No hay entretiempo ni prórroga.



3. Reglas del portero

- Tiene 4 segundos para jugar el balón desde su área.
- Puede recibir pase voluntario del pie de un compañero.
- No es obligatorio que use camiseta distinta al salir como jugador.
- Si toca el balón con la mano fuera del área: tiro libre para el rival y posible tarjeta.

4. Faltas y acumulación

- Se sancionan faltas por empujar, sujetar, cargar, barridas, uso imprudente del cuerpo, manos, etc.
- A partir de la sexta falta acumulada en un tiempo, el rival ejecuta un tiro libre sin barrera desde el punto central de la cancha.
- Se puede aplicar la ventaja, pero se debe sancionar al terminar la jugada.

5. Tarjetas

-  **Amarilla:** conducta antideportiva, protestas, retrasos, ingresar sin permiso, no respetar distancia.
-  **Roja:** juego brusco grave, conducta violenta, impedir gol, insultos. Dos amarillas en un partido = roja.
- El jugador expulsado no vuelve. Tras 2 minutos o si el rival anota, puede ingresar otro jugador.

6. Reanudaciones y saques

- No hay saques de banda.
- Tiros libres y reanudaciones deben ejecutarse en 4 segundos.
- La distancia mínima a respetar en tiros libres es de 3 metros
- Si no se respeta el tiempo o la distancia, se pierde la posesión.



Mundial JAG 2025 - Árbitros

Colegio José Acevedo y Gómez I.E.D.

7. 🖐️ **Mano**

- Se sanciona si es voluntaria o si el brazo está en posición antinatural.
- Mano del defensor en su área: penalti.
- Mano del atacante antes de gol: se anula el gol.
- Mano que evita gol claro: roja directa.

8. ⚠️ **Casos especiales**

- Dos balones en cancha: detener solo si interfiere.
- Jugador que entra sin permiso: amarilla.
- Jugador expulsado: no vuelve. Otro puede entrar tras 2 minutos o si el rival anota.