**REGLAS DEL DANCE FOOTBALLArtículo 1: El Campo de Juego (Revisado)**El tamaño del campo será similar al del fútbol sala, es decir, entre 25 y 42 metros de largo, y entre 16 y 25 metros de ancho. Las líneas que delimitan el campo, las áreas de gol, las líneas laterales y la línea central deben ser claramente visibles y cumplir con las especificaciones de la normativa internacional de fútbol sala.  
**Artículo 2: El Balón**El balón utilizado será el mismo que se utiliza en el fútbol sala.**Artículo 3: Número de Jugadores**Cada equipo constará de cinco (5) jugadores, incluyendo un portero.**Artículo 4: Duración del Partido**Cada partido constará de dos (2) mitades de 30 minutos cada una, con un descanso de 10 minutos entre las mitades.**Artículo 5: Inicio y Reinicio del Juego**El partido comienza con un saque inicial en el centro del campo. Los jugadores deben estar en su mitad del campo hasta que se haga el saque inicial.**Artículo 6: Métodos de Puntuación**Existen dos formas de anotar puntos: mediante goles y por ejecución de movimientos de baile. Un gol cuenta como un (1) punto para el equipo anotador. Los puntos de baile se adjudican por la ejecución de movimientos de baile, los cuales son clasificados y puntuados por los jueces artísticos de acuerdo con los criterios establecidos en el artículo 8.

**Artículo 7: Puntuación de Baile (Revisado)**  
Los movimientos de baile se clasifican en tres categorías: básicos (0.1 puntos), intermedios (0.2 puntos) y avanzados (0.3 puntos). Los jueces artísticos asignarán los puntos. Un jugador puede ganar un máximo de 1.2 puntos por baile en un período de 5 minutos. La acumulación de puntos se reinicia después de cada período de 5 minutos.

**Artículo 8: Puntuación (Revisado)**  
Los jugadores pueden acumular puntos adicionales para su equipo mediante movimientos de baile, los cuales son evaluados por los jueces artísticos. Estos puntos se asignan según la complejidad y la ejecución del movimiento, y la frecuencia con que se realiza:

1. **Movimiento de baile básico (0.1 puntos):** Movimientos sencillos que requieren una mínima coordinación y esfuerzo físico. Estos pueden incluir pasos básicos de bailes populares como el cha-cha-cha, la caminata del jazz, el paso básico de salsa, el dos pasos, o el moonwalk. Un mismo movimiento básico sólo puede ser puntuado una vez cada diez minutos por jugador. Cada jugador puede realizar hasta dos movimientos básicos diferentes por cada período de diez minutos.
2. **Movimiento de baile intermedio (0.2 puntos):** Movimientos que requieren una mayor coordinación, ritmo y habilidad técnica. Estos pueden incluir movimientos como el twist, el floss,el shuffle, el six-step del breakdance, el robot o la voltereta hacia atrás. Un mismo movimiento intermedio sólo puede ser puntuado una vez cada diez minutos por jugador. Cada jugador puede realizar hasta un movimiento intermedio diferente por cada período de diez minutos.
3. **Movimiento de baile avanzado (0.5 puntos):** Movimientos que requieren una alta habilidad técnica, fuerza, equilibrio y coordinación. Estos pueden incluir movimientos como el headspin del breakdance, el grand jeté del ballet, o las acrobacias aéreas. Un mismo movimiento avanzado sólo puede ser puntuado una vez cada diez minutos por jugador.

Para garantizar que los jueces artísticos puntúen de manera justa y coherente, se establecerá un catálogo oficial de movimientos de baile con sus respectivas categorías y puntuaciones. Este catálogo se actualizará anualmente, y todos los jueces deberán recibir formación sobre él.

**Artículo 9: Bailes en Pareja o Coreografías Conjuntas** Los bailes en pareja o las coreografías conjuntas son altamente estimulados en Dance Football. Un equipo puede obtener puntos adicionales por la realización de bailes en pareja o coreografías conjuntas de tres o más jugadores. El puntaje adicional será asignado por los jueces artísticos y se basará en la complejidad y la sincronización de la coreografía. Este puntaje adicional se otorgará independientemente de los límites de puntuación de baile individuales.

* Parejas: Cuando dos jugadores realizan una coreografía sincronizada, se otorga un 20% adicional de los puntos obtenidos en ese baile.
* Grupos de tres o más: Cuando tres o más jugadores realizan una coreografía sincronizada, se otorga un 50% adicional de los puntos obtenidos en ese baile.

**Artículo 10: Puntuación Máxima (Revisado)**Para asegurar un equilibrio entre el fútbol y el baile, cada equipo puede ganar un máximo de tres (3) puntos totales por movimientos de baile en cada mitad del juego. En el caso de que un equipo supere este límite, solo se contabilizarán los tres (3) primeros puntos de baile obtenidos. Estos puntos se sumarán a los puntos obtenidos por los goles para determinar el resultado final del partido.

De esta forma, incluso si un jugador realiza todos los movimientos de baile posibles en cada período de diez minutos, sólo podría sumar un máximo de 0.8 puntos cada diez minutos, y un total de 1.6 puntos en cada mitad del juego por jugador.

**Artículo 11: Adjudicación de Puntos de Baile**Los jueces artísticos serán responsables de asignar los puntos de baile. Habrá al menos tres (3) jueces artísticos por partido.**Artículo 12: Obligación de Baile(Revisado)**  
Para mantener la esencia del Dance Football, todos los jugadores, incluyendo el portero, deben estar realizando algún movimiento de baile en todo momento, incluso cuando esté pasando o disparando el balón. Esto no tiene que ser un movimiento de baile puntuado, puede ser cualquier movimiento de baile básico.

**Artículo 13: Advertencia de Inactividad de Baile (Revisado)**Si un jugador deja de bailar durante más de cinco (5) segundos consecutivos, el árbitro principal emitirá una "Advertencia de Inactividad de Baile".

Si un jugador recibe dos (2) advertencias en el transcurso de una misma mitad, se otorgará un Duelo de Baile.

**Artículo 14: Duelo de Baile (Revisado)**Un "Duelo de Baile" se otorga cuando un jugador recibe dos (2) Advertencias de Inactividad de Baile durante una mitad.

Cuando se otorga un Duelo de Baile, el juego se detiene temporalmente y se realiza un duelo de baile entre el jugador que ha recibido las advertencias y un jugador seleccionado por el equipo contrario.

El duelo de baile consiste en que cada jugador realiza una serie de movimientos de baile durante 30 segundos. Cada jugador tiene un turno para bailar mientras el otro observa.

Los jueces artísticos evaluarán la ejecución, la creatividad, la técnica y la complejidad de los movimientos de baile de cada jugador y asignarán una puntuación.

El jugador del equipo contrario (no el que recibió las advertencias) tiene la oportunidad de ganar un punto adicional para su equipo si gana el duelo. Si el jugador que recibió las advertencias gana el duelo, no se otorga ningún punto adicional, pero evita que el otro equipo obtenga el punto.

En caso de empate en el duelo de baile, se otorga medio punto al equipo contrario al jugador que recibió las advertencias de inactividad de baile.

Después del duelo de baile, el juego se reanuda desde la posición en la que estaba el balón al momento de otorgar el Penal de Baile.

**Artículo 15: Juego Limpio**El respeto mutuo, el fair play y la deportividad son esenciales en el Dance Football. Cualquier comportamiento antideportivo será penalizado con una falta, que puede resultar en un tiro libre para el equipo contrario, una tarjeta amarilla o una tarjeta roja, según la gravedad de la infracción.