



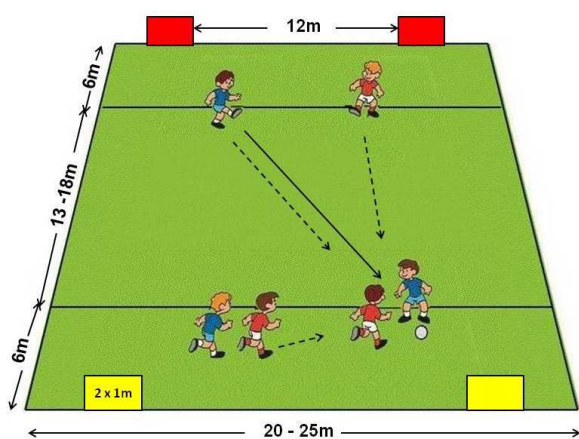
**“El juego es la mejor forma de aprender y ante todo los jóvenes deben divertirse” FIFA, 2012.**

## REGLAMENTO DE FUNIÑO

### Información general

- FUNIÑO es la primera piedra importante en el conocido modelo de desarrollo de jóvenes futbolistas “Futbol a la medida del niño”, ideado en 1985 por Horst Wein. Además, es considerada la competición más formativa para escolares de educación primaria a partir del tercer curso (8 y 9 años). FUNIÑO es un instrumento para la adquisición de importantes valores de la vida diaria y tiene como objetivo el acercar y preparar tanto a chicas como a chicos para el Futbol 5 y más tarde para el Futbol 7 que se practica en los centros de educación secundaria y en las federaciones territoriales.

### Campo de juego



- FUNIÑO se juega en un espacio de 20-25 x 25-30 metros. En cada línea de fondo se colocan dos porterías de 2 metros de ancho cada una, formadas por dos postes de 1 metro de altura y separadas entre sí unos 12 metros.
- Las áreas las determinan las líneas rectas paralelas a las de la portería a 6 metros de cada una de ellas.
- Se marca gol cuando el balón jugado por un atacante desde el interior del área contraria atraviesa completamente la línea de meta entre los postes de cualquiera de las 2 porterías. Si durante el partido los postes se desplazan y el balón atraviesa completamente la línea de meta en la posición originaria de la portería, el arbitro concederá gol.

### Número de jugadores en cada equipo

- Un equipo de FUNIÑO consta de 4 jugadores, 3 de los cuales pueden jugar simultáneamente. No se puede jugar con menos de 3 jugadores por equipo.
- Cuando un equipo marca gol, el único suplente de cada equipo cambia su puesto de forma rotatoria con uno de sus 3 compañeros en el campo. El suplente del equipo que encajó el gol está obligado a renunciar el juego con un “self-pass” (pase o conducción del balón) desde la línea de 6 metros.
- El jugador que entra a jugar lo hará por la línea imaginaria que hay en el centro del campo y después de que su compañero haya abandonado el terreno de juego. Cualquier infracción de esta norma se penalizará con un “self-pass” (pase o conducción) a más de 3 metros del área del equipo infractor.
- Cuando un equipo va perdiendo un partido por 3 goles (3:0, 4:1 o 5:2) su jugador suplente puede entrar en el campo, estableciendo así un 4 contra 3. En caso de reducirse a la ventaja a sólo 2 goles ambos equipos jugarán nuevamente con 3 jugadores dentro y un suplente fuera del campo.
- La regla anterior favorece al peor equipo para que pueda nivelar el juego, consiguiendo un resultado menos amplio mientras que el equipo que va ganando está obligado a mantener el esfuerzo. ¡Marcadores amplios no beneficiarán a los que van ganando ni perdiendo!

## Duración del partido

- Tres periodos de 10 minutos con descansos de 2.5 minutos en caso de disputar un partido al día. En torneos con más de un partido sólo 2 tiempos de 12.5 minutos con un descanso de 5 minutos.

## Sanciones

### • Tiro libre o "self-pass"

Se produce siempre en el lugar de la infracción y siempre a más de 3 metros fuera del área. Para poner el balón en juego, el jugador podrá optar entre realizar un pase a un compañero o salir con el balón en conducción después de un autopase de 1 metro. Todos los demás jugadores deben situarse a más de 3 metros de quien la ejecuta.

### • Penalti

Una infracción dentro del propio área se convierte en un tiro libre para el equipo contrario que será ejecutado desde el punto central del campo. Un defensa del equipo contrario se sitúa dentro de la zona de remate, defendiendo ambas porterías. Todos los jugadores restantes se sitúan 5 metros por detrás del penalti.

Cuando todos los jugadores se encuentran en posición correcta, el árbitro dará la señal para el lanzamiento y también para los jugadores puedan intervenir defensivamente o apoyando al jugador que lanza el "penalti".

Los jugadores del mismo equipo deberán alternar la ejecución del "penalti" en caso de tener mas de uno.

## Equipamiento

### • Balones

Se recomienda el uso de un balón N° 4 para facilitar el desplazamiento del mismo.

### • Camisetas

Todos los jugadores de un equipo, obligatoriamente, deben llevarlas del mismo color.

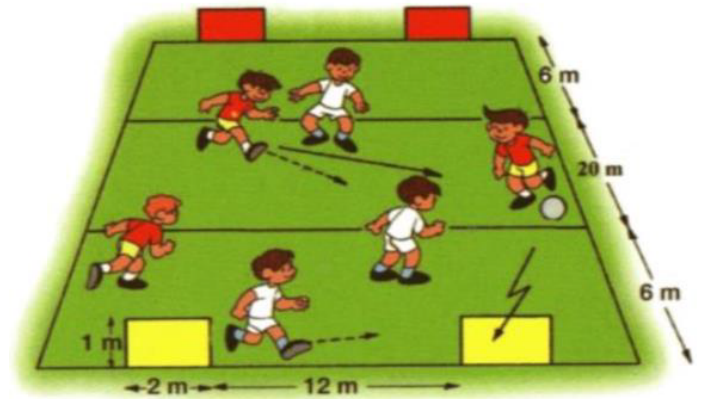
### • Protecciones

Todos los jugadores deberían llevar espinilleras.

## Normativa técnica

Un jugador no puede:

- Estar fuera de juego, porque no hay.
- Tocar el balón con las manos.
- Jugar violenta o peligrosamente.
- El juego se inicia con un saque neutral en el centro del campo.



### • Córner

No hay

### • Saque de fondo o saque lateral

Desde la línea del área o la línea lateral. Se pone el balón en juego con una conducción o un tiro libre. En caso de un saque lateral a menos de 3 metros del área se retrasa el balón para reanudar el juego desde un lugar situado a por lo menos 3 metros del área.

### • Sanciones disciplinarias

Expulsiones temporales por conducta antideportiva.

## Árbitros

- Se juega sin árbitro y en caso de necesidad un sólo árbitro dirige o supervisa partidos en varios campos para aplicar el reglamento. Para promover y formar futuros árbitros, los partidos de FUNIÑO serán arbitrados por niños menos de 18 años de edad.