



# Reglas oficiales del Fútbol Freestyle

Última Actualización: **Agosto de 2025**



## Índice

<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>Prólogo</b>	<b>3</b>
<b>Terminología</b>	<b>4</b>
<b>1. Reglas Universales del Fútbol Freestyle</b>	<b>7</b>
1.1. Respeto	7
1.2. Decisiones	7
<b>2. Reglas de Batallas y Círculos</b>	<b>8</b>
2.1. General	8
2.2. Balón	9
2.3. Uso de las manos	10
2.4. Uso de accesorios	10
2.5. Faltas de respeto al oponente	10
2.6. Jueces y Jueceo	10
2.7. Protestas	11
2.8. Tiempos	11



## Prólogo

### **Reglas oficiales del Fútbol Freestyle**

Producidas por la World Freestyle Football Association

*Última actualización el 24 de noviembre de 2024*

Este documento detalla los componentes principales y las Reglas Oficiales del Fútbol Freestyle, dirigidas particularmente (pero no exclusivamente) a las competiciones sancionadas por la **World Freestyle Football Association** (en adelante, **WFFA**).

Estas Reglas sirven como los requisitos mínimos para cualquier evento oficial de Fútbol Freestyle a nivel mundial, aunque pueden ser modificadas en casos específicos para adaptarse a las necesidades de eventos no oficiales si así lo consideran los organizadores.

Como el organismo rector oficial para el deporte del Fútbol Freestyle a nivel mundial, la WFFA ha creado los criterios para una estructura de jueceo y unos formatos reconocidos globalmente. Este sistema ha sido desarrollado con la aportación de freestylers de todo el mundo para garantizar su precisión, eficiencia y relevancia.

La WFFA promueve siempre la exploración de formatos nuevos y adaptados para competiciones de Fútbol Freestyle; sin embargo, cualquier evento producido y gestionado por la Asociación se adherirá a los criterios establecidos en este documento.



## Terminología

Esta sección es una recopilación de definiciones de todos los términos relevantes utilizados en las Reglas del Fútbol Freestyle, con el objetivo de aclarar sus significados y las responsabilidades asociadas con los roles mencionados en el documento.

**Balón (o Pelota):** El elemento principal utilizado en el Fútbol Freestyle, generalmente un balón de tamaño estándar diseñado para un control y rendimiento óptimos durante los trucos, independientemente de su marca o características específicas, siempre que cumpla con los requisitos establecidos por los organizadores del Evento o la WFFA (ver sección 2.2 para más detalles).

**Batalla:** Un formato competitivo en el Fútbol Freestyle donde dos atletas se turnan para realizar trucos uno contra el otro, con el ganador determinado en base a una serie de criterios establecidos por un panel de jueces. Las batallas también pueden involucrar a más de un freestyler por equipo (por ejemplo, emparejamientos 2x2 o 3x3).

**Círculo:** Un formato competitivo en el Fútbol Freestyle en el que un grupo de tres o cuatro atletas se turnan (generalmente dos o tres veces) para mostrar sus habilidades y competir contra los otros freestylers del grupo. Los jueces evalúan después a cada uno de los atletas dentro del círculo de forma individual.

**Decisión:** Una determinación hecha por los jueces, el Director del Evento o cualquier otro oficial respecto a los resultados o interpretaciones de las reglas. Esto incluye, pero no se limita a, la puntuación, la resolución de disputas y la aplicación de sanciones, de acuerdo con las Reglas y Regulaciones oficiales. Las decisiones suelen ser definitivas, salvo que estén explícitamente sujetas a apelación bajo circunstancias definidas.

**Pérdida (drop):** Un fallo durante un truco en el que el Balón toca involuntariamente el suelo.

**Evento:** Cualquier reunión organizada (conocida en la escena como *Meet*) o competición en la que se practique, demuestre o compita en Fútbol Freestyle, ya sea oficial o no oficial, independientemente de su escala, formato o ubicación.

**Director del Evento (u Organizador del Evento):** La persona responsable de supervisar la planificación, organización y ejecución de un Evento de Fútbol Freestyle, asegurando que se cumplan las reglas y directrices establecidas, mientras gestiona la logística, el personal y las operaciones generales del Evento. Esta persona actuará como el único punto de contacto (POC) para todos los asuntos oficiales con la WFFA. Dependiendo del tamaño del Evento, esta persona también puede asumir el rol de Gerente del Evento descrito a continuación.



**Gerente del Evento:** La persona responsable de ejecutar un Evento de Fútbol Freestyle de acuerdo con las indicaciones del Director del Evento, asegurando que se cumplan las reglas y directrices establecidas, mientras gestiona la logística, el personal y las operaciones generales del Evento.

**Freestyler (o Atleta):** Cualquier individuo, independientemente de su género, edad, antecedentes, nacionalidad u otra característica, que practique el deporte y el arte del Fútbol Freestyle, ya sea de forma profesional o recreativa.

**Coordinador Global de Jueces:** La persona responsable de supervisar el reclutamiento, formación y gestión de los jueces para los eventos oficiales de Fútbol Freestyle, asegurando que estén debidamente informados sobre los criterios específicos del Evento y que el arbitraje se realice de manera justa, coherente y conforme a las reglas establecidas.

**Mano (o Manos):** Cualquier parte de las extremidades superiores de un individuo, desde debajo del hombro hasta los dedos, un área que generalmente no se acepta para realizar trucos.

**Juez:** Un individuo designado oficialmente para evaluar las actuaciones en los eventos de Fútbol Freestyle, encargado de valorar a los participantes según los criterios establecidos (consulte el documento oficial de Criterios de Evaluación para más detalles) y garantizar una puntuación justa y precisa de acuerdo con las reglas establecidas por los organizadores del Evento o la WFFA.

**Director de Jueces:** En un Evento específico, la persona que actúa como el punto de contacto principal para los jueces antes, durante y después de la competición.

**Error:** Un fallo en la ejecución de un truco (por ejemplo, pérdida de control, toques involuntarios o cualquier tipo de desviación del truco originalmente previsto) que no necesariamente termina con el freestyler dejando caer el Balón al suelo.

**Accesorios:** Cualquier accesorio (por ejemplo, prendas de ropa o adornos) que el freestyler pueda usar intencionalmente como parte de su actuación.

**Zapatilla:** Cualquier tipo de calzado que los freestylers usen mientras realizan trucos.

**Escenario:** El área específica designada para que los freestylers realicen sus actuaciones durante un Evento particular. Puede variar en tamaño, superficie y características de un evento a otro, pero típicamente estará marcada o separada para garantizar la seguridad, visibilidad y un espacio adecuado para ejecutar los trucos.

**WFFA (o la Asociación):** La World Freestyle Football Association, el organismo global oficial encargado del Fútbol Freestyle, responsable de establecer y hacer cumplir las reglas,



organizar eventos internacionales y promover el crecimiento y desarrollo del Fútbol Freestyle a nivel mundial.



# 1.Reglas Universales del Fútbol Freestyle

## 1.1. Respeto

- 1.1.1. La comunidad de Fútbol Freestyle da la bienvenida y celebra a personas de diferentes orígenes, culturas, géneros, edades, habilidades, orientaciones e identidades. Queda completamente prohibido insultar, dañar, faltar al respeto, amenazar, agredir físicamente o cualquier tipo de acción que pueda considerarse ofensiva hacia un individuo o hacia toda la comunidad de Fútbol Freestyle.
- 1.1.2. Simular una lesión o no rendir a propósito en una competición para obtener una ventaja injusta sobre los oponentes (por ejemplo, un emparejamiento más favorable en rondas posteriores) será considerado una falta de respeto hacia el resto de los freestylers.
- 1.1.3. Los actos de falta de respeto pueden resultar en sanciones que incluyen posibles descalificaciones, tal como se detalla en las secciones 2.5.2 y 2.5.3.

## 1.2. Decisiones

- 1.2.1. La decisión de los jueces tras una actuación en una competición de cualquier tipo es definitiva. Las apelaciones solo se tendrán en cuenta en caso de que uno o más atletas consideren que sus oponentes no competían con la debida deportividad (por ejemplo, haciendo trampa de cualquier tipo). Cualquier disputa o queja debe ser tratada de manera respetuosa y constructiva, y reportada por correo electrónico a [judging@thewffa.org](mailto:judging@thewffa.org).
- 1.2.2. Cada categoría de competición tiene sus propios formatos y criterios específicos que los competidores deben seguir, incluidos los límites de tiempo, el número de rondas, los sistemas de puntuación, entre otros. Los atletas deben familiarizarse con las reglas y regulaciones de cada categoría antes de competir.
- 1.2.3. No se aceptarán quejas ni apelaciones sobre las reglas de ningún Evento específico (incluida su estructura, sistema de juzgamiento y cualquier otro aspecto) una vez que dicho Evento haya comenzado. Este tipo de apelación debe realizarse antes de que empiece, preferiblemente durante la reunión informativa con el Director del Evento correspondiente o con antelación.

## 2.Reglas de Batallas y Círculos

### 2.1. General

- 2.1.1. Una Batalla determina al ganador entre dos atletas compitiendo uno contra uno. Un Círculo involucra a varios atletas (normalmente tres o cuatro) y determina su clasificación y puntuación basándose en las actuaciones individuales dentro del grupo.
- 2.1.2. Los jueces determinarán al ganador de una Batalla o el orden de un Círculo según la actuación general de los participantes de acuerdo con los criterios oficiales de evaluación.
- 2.1.3. Normalmente, el atleta con la clasificación más alta elige quién comenzará en cada Batalla, y el freestyler con la posición más baja en el ranking es el primero en comenzar en cada Círculo. Sin embargo, el Director del Evento tendrá la prerrogativa de decidir si desea introducir algún cambio en este procedimiento estándar.
- 2.1.4. Todos los atletas participantes dispondrán del mismo número de rondas que sus oponentes en cada fase de la competición.
- 2.1.5. Cada fase (Círculos y Batallas) consta típicamente de tres rondas, pero los organizadores se reservarán el derecho de ajustar este número al inicio de cada Evento. Además, el número de rondas puede variar dentro de la misma competición. Los atletas participantes serán informados de cualquier cambio en el formato estándar, junto con la estructura exacta de la competición, antes de que comience el torneo.
- 2.1.6. Los atletas participantes no deben abandonar el escenario en ningún momento durante su Batalla o Círculo, excepto cuando vayan a recuperar su Balón tras perder el control del mismo. Los límites del área de actuación deben estar perfectamente marcados y deben ser comunicados claramente a todos los atletas antes de que comience el Evento.
- 2.1.7. Si, durante un Círculo, un atleta sufre una lesión que le impide continuar, se le considerará fuera del Círculo y recibirá puntos únicamente por las rondas completadas. Para recibir una puntuación en un Círculo, los freestylers deben completar al menos el 50% del número total de rondas. Los jueces puntuará únicamente lo que hayan observado durante la actuación del atleta. Por ejemplo, si un atleta completa 2 de 3 rondas, podrá obtener un máximo de aproximadamente el 66% de la puntuación total posible.
- 2.1.8. Si, durante una Batalla, un atleta sufre una lesión que le impide continuar con su actuación, su oponente ganará automáticamente dicha Batalla.
- 2.1.9. En el caso de una situación dudosa en la que un freestyler muestre síntomas claros de lesión pero desee continuar, los jueces, en consulta con el Director del Evento, decidirán si se debe asumir el riesgo.

- 2.1.10. Mientras un participante está realizando su actuación, el oponente tiene prohibido invadir su espacio o hacer cualquier movimiento que pueda interrumpir la ejecución de los trucos. El oponente debe mantener su Balón cerca de sí mismo y no debe dejarlo en el escenario de manera que pueda distraer o interferir con el atleta que está actuando. De manera similar, el atleta en actuación no debe invadir intencionadamente ni de manera sistemática el espacio donde el oponente está descansando. Después de cada ronda, los atletas deben dejar libre el centro del escenario para que su oponente pueda realizar su actuación.
- 2.1.11. Es prerrogativa de los jueces decidir si un atleta ha interrumpido la actuación de su oponente de manera antideportiva. En ese caso, los jueces decidirán si es necesario aplicar sanciones, y cuáles deben ser.
- 2.1.12. El Director del Evento, en consulta con los jueces, tiene la prerrogativa de detener una Batalla o un Círculo si factores externos lo requieren (por ejemplo, problemas técnicos, riesgos de seguridad o ambientales, etc.). Los jueces decidirán si la Batalla o el Círculo deben reiniciarse desde la última ronda completada o empezar desde el principio.
- 2.1.13. Solo los atletas participantes y el personal autorizado por el Director del Evento pueden permanecer en el escenario o en el área de competición equivalente durante una Batalla o un Círculo. Ninguna otra persona podrá estar en el escenario mientras se esté llevando a cabo el torneo.
- 2.1.14. No se permite cambiar de equipo (zapatillas, ropa, etc.) durante el turno de un atleta en una Batalla o un Círculo.

## **2.2. Balón**

- 2.2.1. Cada atleta tiene permitido usar su propio Balón, a menos que se comunique específicamente a los atletas antes del inicio de la competición.
- 2.2.2. Para las competiciones oficiales, el tamaño de Balón por defecto es el 5. Los atletas pueden utilizar balones de tamaño 4 como mínimo.
- 2.2.3. No se permite utilizar ningún Balón con modificaciones que alteren sus características originales (por ejemplo, añadir bandas elásticas alrededor para mejorar el agarre).
- 2.2.4. Durante una Batalla o un Círculo, todos los atletas participantes deben utilizar exclusivamente el Balón con el que comenzaron dicha Batalla o Círculo durante toda su actuación. En caso de que el Balón caiga accidentalmente fuera del Escenario, los atletas podrán utilizar temporalmente el Balón de su oponente hasta que el original sea recuperado. Queda prohibido el uso de balones alternativos, como los prestados por el público.

## 2.3. Uso de las manos

- 2.3.1. El uso de las manos para esconder o cubrir una pérdida será considerado como un error y tendrá un impacto negativo en las puntuaciones otorgadas por los jueces.
- 2.3.2. Si un freestyler utiliza intencionadamente las manos mientras ejecuta un truco (por ejemplo, girando el Balón en la punta de un dedo), esta acción se considerará únicamente como una medida de apoyo y no como parte integral del truco. En consecuencia, los jueces no tomarán en cuenta el uso de las manos en su evaluación, y no se le asignará ni un valor positivo ni uno negativo.

## 2.4. Uso de accesorios

- 2.4.1. Cualquier accesorio que el atleta lleve puesto (por ejemplo, camisetas, gorras, etc.) al entrar en el escenario puede ser utilizado durante la actuación; sin embargo, no se permite el uso de accesorios externos (por ejemplo, botellas, cuerdas para saltar, etc.).
- 2.4.2. Si un atleta se quita una prenda de ropa o un accesorio durante su actuación en una Batalla o Círculo, debe mantenerlo en su lado del Escenario para evitar que afecte la actuación de su oponente.
- 2.4.3. No se permite el uso de sustancias adhesivas (por ejemplo, pegamento, cinta adhesiva, etc.) en el cuerpo de los atletas, su ropa o su Balón para obtener una ventaja injusta.

## 2.5. Faltas de respeto al oponente

- 2.5.1. De acuerdo con la sección 1.1, cualquier acción que pueda considerarse como una falta de respeto hacia el oponente, el público, el personal o la comunidad está prohibida en todo momento durante cada fase de todos los Eventos. Esta prohibición se extiende también a conductas fuera de los Eventos, incluidas, entre otras, la actividad en redes sociales, las declaraciones públicas, las acciones físicas u otros comportamientos en la comunidad en general que puedan menoscabar la integridad o la reputación del deporte.
- 2.5.2. Tanto los jueces como el Director del Evento tienen la prerrogativa de determinar si una acción específica se considera irrespetuosa y pueden emitir una advertencia o sanción al atleta responsable. Si la infracción se considera lo suficientemente grave, los jueces, en consulta con el Director del Evento, podrán descalificar al atleta del Evento.
- 2.5.3. En caso de que una infracción sea considerada lo suficientemente grave por los jueces y el Director del Evento de un torneo específico como para justificar la exclusión del infractor de dicho Evento, el Comité Deportivo tendrá la facultad de iniciar una investigación más profunda sobre el asunto y, en su caso, extender la sanción de exclusión de los Eventos oficiales de la WFFA por el tiempo que consideren adecuado.

## 2.6. Jueces y Jueceo

- 2.6.1. Todas las competiciones deben contar con un número impar de jueces, con un mínimo de 3.
- 2.6.2. Antes de que comience cada Evento, se debe establecer y comunicar claramente a los atletas participantes la política sobre los desempates (incluida la definición de empate y su impacto en la puntuación general). Los métodos de evaluación oficiales y los detalles están especificados en las Regulaciones correspondientes a los Criterios de Jueceo.
- 2.6.3. La evaluación en competiciones oficiales debe adherirse a los últimos criterios de jueceo definidos por la WFFA.

## 2.7. Protestas

- 2.7.1. Las decisiones de los jueces no se modificarán bajo ninguna circunstancia, a menos que haya habido dificultades técnicas que hayan impedido a dichos jueces desempeñar su rol de manera adecuada. En tales casos, la parte apelante deberá proporcionar pruebas suficientes de cómo el problema técnico (por ejemplo, un error en la aplicación o una entrada incorrecta de resultados por parte de un juez) afectó el resultado. Estas pruebas deben enviarse por escrito a [judging@thewffa.org](mailto:judging@thewffa.org).
- 2.7.2. En caso de apelación, el Coordinador Global de Jueces tiene la autoridad para tomar la decisión final. Una vez que el Coordinador Global de Jueces haya emitido su decisión, esta será definitiva y no se permitirán más apelaciones.
- 2.7.3. La WFFA se reserva el derecho de utilizar los resultados de los casos de apelación para implementar modificaciones en las Reglas en futuras ediciones de sus competiciones oficiales.
- 2.7.4. Ninguna modificación a las Reglas se aplicará de manera retroactiva.

## 2.8. Tiempos

- 2.8.1. El Director del Evento debe establecer el protocolo de tiempo para las rondas en el reglamento de la competición. Debe aclararse si el tiempo es fijo (por ejemplo, 30 segundos) o si comienza a contar desde la primera acción de los atletas con el Balón.
- 2.8.2. Los atletas deben cumplir con el protocolo de tiempo y los límites de tiempo especificados en el reglamento de la competición.
- 2.8.3. Si un atleta participante termina su ronda antes del límite de tiempo establecido, su oponente podrá comenzar su ronda de inmediato, sin esperar a que concluya el tiempo del primer atleta.



2.8.4. Las acciones que ocurran después del límite de tiempo especificado no serán consideradas en la evaluación de la actuación.