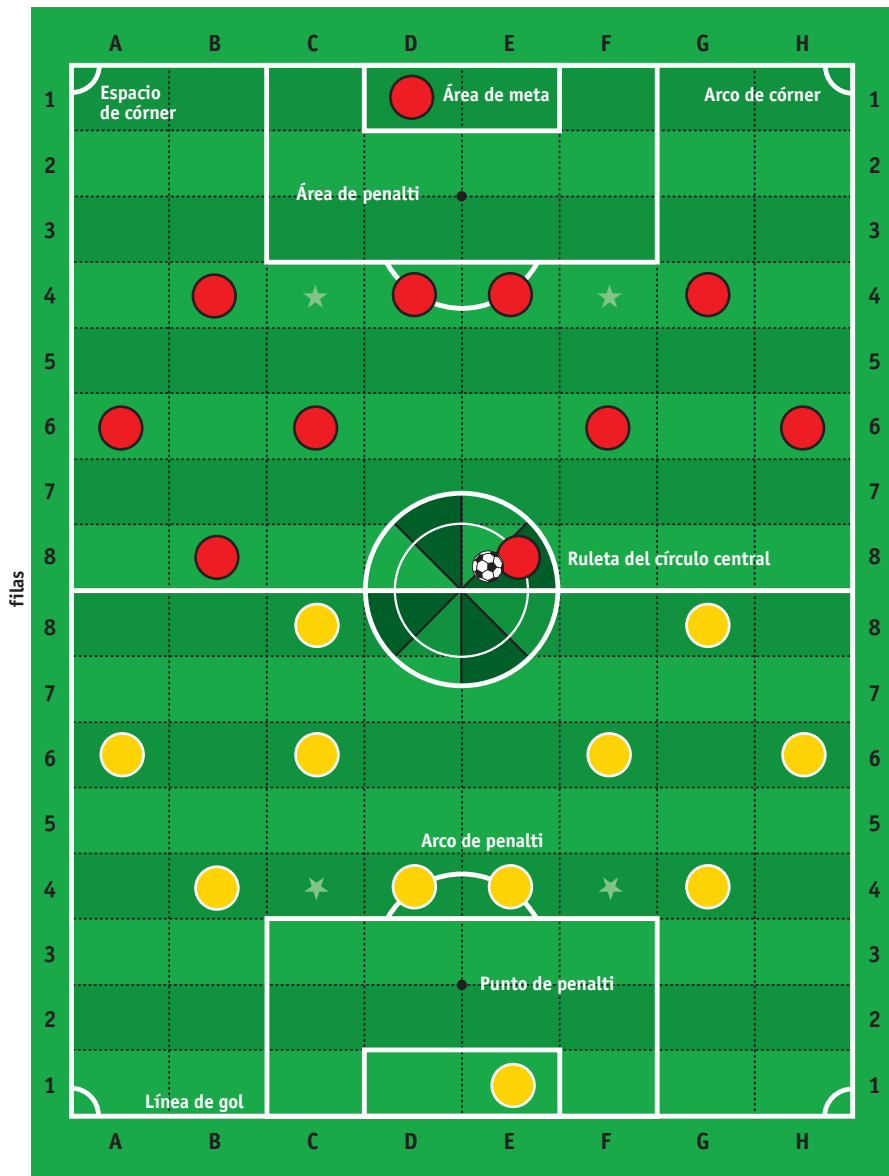


Figura 01 – Preparación para el Saque de Centro



columnas



¡Atención! Este juguete contiene piezas pequeñas que pueden suponer riesgo de asfixia. No es adecuado para niños menores de 3 años.

- |                                  |                     |                       |
|----------------------------------|---------------------|-----------------------|
| 1. Preparación y Saque de Centro | 5. Marcar           | 9. Faltas             |
| 2. Cómo se mueven los peones     | 6. El portero       | 10. Tiro Libre        |
| 3. Cómo se mueve el balón        | 7. Fuera de Juego   | 11. Límites de tiempo |
| 4. Mecánica del juego            | 8. Saque de Esquina | 12. Variantes         |

## Descripción:

**Soccer Tactics WORLD** combina la estrategia del fútbol con el espíritu del juego. Once jugadores por equipo sobre un terreno de juego de tamaño tradicional. Este juego incluye regates, pases y capturas del balón; e intensas luchas por el control del balón. Pero cuidado – ¡se pueden recibir tarjetas amarillas y rojas! Hay pases cortos y largos, y estrategias ofensivas y defensivas. Saques de falta, de puerta, de esquina y penaltis. ¡No se debe caer en fuera de juego! Se puede jugar un partido completo de 90 minutos (o marcar otro tiempo de juego). Este juego recrea la realidad. ¡**Soccer Tactics WORLD** es la Pura Emoción del Fútbol!

**Edad:** 7+ **Jugadores:** 2 (para 4 jugadores pueden jugar 2 en cada equipo)

**Contenido:** 2 equipos (11 peones de cada: rojo y azul), 2 dados, 1 balón disco, 1 cronómetro, 5 tarjetas rojas, 10 tarjetas amarillas, 2 ruletas (1 de recambio), 1 tablero, 2 marcadores, resumen de las reglas, 1 Reglamento, 1 trofeo, 1 dado para chuts (ver página 13).

## Objetivo del juego:

El objetivo del juego es ganar el partido marcando más goles que el oponente en un partido de 90 minutos (2 mitades de 45 minutos) o de la duración que se haya decidido.



## 1. Preparación y Saque de Centro

### A. Preparación (ver Figura 01)

Cada equipo consta de once peones (jugadores): dos delanteros y cuatro centrocampistas (peones con número); cuatro defensas (sin números) y un Portero (1). Los diez jugadores que no son el Portero se llaman jugadores de campo.

En la fila 1 se coloca el portero en uno de los dos espacios de área de meta.

En la fila 4 se colocan los 4 defensas, en las columnas B, D, E y G.

En la fila 6 se colocan los 4 centrocampistas (cualquier número), en las columnas A, C, F y H.

En la fila 8 se colocan los dos delanteros (cualquier número) en cualquier espacio.

Sin embargo, el equipo que saca de centro (Equipo-A) debe colocar un peón junto al balón en el círculo central (en cualquiera de los dos espacios). Los delanteros del equipo contrario deben dejar una zona libre de un espacio alrededor del balón (ver "Tiro Libre", regla 10).

El Equipo-A (Atacante) debe colocar sus peones primero. Se colocan las tarjetas amarillas y rojas junto al tablero. Cada equipo tiene un dado.

## B. Saque de Centro

Antes de poner en marcha el cronómetro, los dos equipos tiran el dado para decidir quien saca de centro. El equipo que obtiene el valor más alto saca de centro en la segunda parte. El equipo con el valor más bajo saca de centro al principio del partido. Este equipo comienza como Equipo-A (Atacante).

Para empezar el partido, el Equipo-A coloca el balón y uno de sus delanteros en uno de los espacios del círculo central. El peón puede colocarse directamente sobre el balón (esto indica posesión del balón). Los delanteros rivales deben mantenerse a una distancia de un espacio alrededor del peón con el balón (ver Figura 12).

Cuando todo está listo, se pone en marcha el cronómetro. El Equipo-A tira el dado para chutar (jugar) el balón (**Nota: en el saque de centro no se mueve el peón primero**).

El balón debe moverse hacia delante y cruzar la línea central. El Equipo-A tira el dado de nuevo y puede tratar de hacerse con el balón (ver "Capturar el balón", regla 4A).

El peón que hizo el saque de centro no puede tocar el balón de nuevo hasta que lo haya tocado otro jugador (¡igual que en el fútbol real!).



## 2. Cómo se mueven los peones (ver Figura 02)

Para mover un peón se tira un dado. El peón se mueve exactamente tantos espacios como indica el dado.

El peón se mueve en línea recta o en diagonal en cualquier dirección. Las direcciones se pueden combinar, **pero sólo se puede cambiar de dirección una vez durante el movimiento**.

Un peón no puede volver a un espacio por el que haya pasado en este movimiento.

Los peones pueden pasar por un espacio ocupado por un peón de su equipo pero no pueden pasar por un espacio ocupado por un peón del equipo contrario (el rival les bloquea el paso).

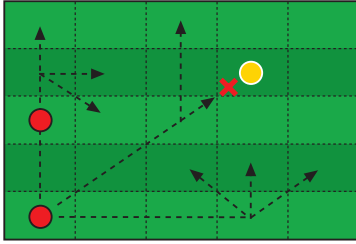
El peón puede terminar su movimiento en el espacio ocupado por un contrincante (si ha agotado todos los espacios indicados por el dado). En un movimiento posterior, puede proseguir.

Los defensas deben quedarse en su propio campo. No pueden cruzar el centro del campo. Los delanteros y centrocampistas pueden moverse por todo el terreno. El portero sólo puede moverse un espacio en cualquier dirección (ver "El portero", regla 6).

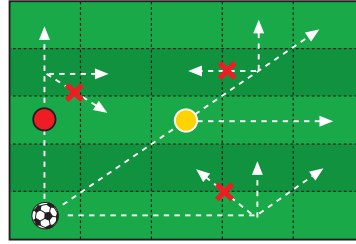
En cada espacio sólo puede haber, como máximo, un peón de cada equipo. Dos peones del mismo equipo no pueden ocupar el mismo espacio.

El máximo número de peones (del mismo equipo) que pueden estar adyacentes en una fila es cuatro. El máximo número de peones (del mismo equipo) que pueden estar adyacentes en una columna es tres. Así se evita el uso excesivo del bloqueo.

En el Área de Penalti (área grande) sólo puede haber cuatro jugadores de cada equipo (además del portero). Sólo puede haber un peón de cada equipo en el Área de Meta (área pequeña). Normalmente uno de ellos es el portero.



**Figura 02**  
**Cómo se mueven los peones**  
 Tirada del dado: 4



**Figura 03**  
**Cómo se mueve el balón**  
 Tirada del dado: 4

Cada movimiento tiene un límite de tiempo de 60 segundos desde que se tira el dado (ver “Límites de tiempo”, regla 11).

### 3. Cómo se mueve el balón (ver Figura 03)

El equipo que tiene la posesión del balón es el Atacante. **Para jugar el balón se tira el dado.** El balón se mueve el número exacto de espacios que indica el dado. El balón se mueve en línea recta o en diagonal en cualquier dirección. Las direcciones se pueden combinar, **pero sólo se puede cambiar de dirección una vez durante el movimiento.**

**El balón no puede volver hacia una fila o columna por la que ya ha pasado en este movimiento.**

El balón puede pasar por encima de espacios ocupados por peones de cualquiera de los dos equipos.

Cada movimiento tiene un límite de tiempo de 60 segundos desde que se tira el dado (ver “Límites de tiempo”, regla 11).

### 4. Mecánica del juego

**Equipo-A:** el equipo ataca | **Equipo-D:** el equipo defensor

**El equipo que tiene la posesión del balón es el Equipo-A.**  
 (Cuando el Equipo-D gana posesión del balón, pasa a ser el Equipo-A).

**El Equipo-A mueve primero.**

#### JUGADA OFENSIVA

**Lo primero** que hace el Equipo-A es mover uno de sus peones (no el que tiene el balón). Para mover un peón se tira el dado. El peón se mueve exactamente tantos espacios como indica el dado.

**Lo segundo** que hace el Equipo-A es jugar (mover) el balón.

## Jugar el balón

Para mover el balón se tira el dado. El balón se mueve exactamente tantos espacios como indica el dado. El Equipo-A tiene las siguientes opciones para jugar (mover) el balón:

- A. jugar el balón a un espacio libre y tratar de capturarlo (ver regla 4A, abajo)
- B. jugar el balón a un espacio con un compañero de equipo (ver "Pase directo", regla 4B)
- C. regatear con el balón (ver "Regate", regla 4C)
- D. jugar el balón a un espacio con dos peones (ver "Lucha", regla 4D)

Para la respuesta del Equipo-D a cada una de estas jugadas, véase la regla correspondiente, abajo.

### A. Capturar el balón (ver Figura 04)

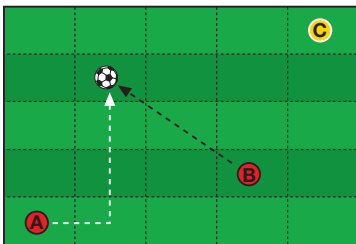
Si el Equipo-A juega el balón a un espacio libre (un espacio sin peones), puede volver a tirar el dado inmediatamente y tratar de **capturar el balón** (moviendo cualquier peón, incluso el que ha chutado el balón, al mismo espacio).

**Estas dos jugadas siempre se hacen juntas. Si se juega el balón a un espacio vacío, se vuelve a tirar el dado inmediatamente para intentar capturar el balón.**

Si el Equipo-A consigue mover uno de sus peones al espacio donde está el balón, lo ha capturado.

Ahora el Equipo-D tira el dado, y puede intentar llegar al mismo espacio para luchar por el balón (ver "Lucha" - regla 4D). Mueve un peón exactamente tantos espacios como indica el dado. Si el Equipo-D consigue llegar al espacio donde están el balón y el peón del Equipo-A, se produce una **lucha** por el balón.

Si el Equipo-D no consigue llegar a este espacio, vuelve a ser el turno del Equipo-A.



**Figura 04**  
**Captura del balón**

El peón A juega el balón a un espacio libre.  
El peón B captura el balón.



**Figura 05**  
**Pase directo**

(Sin embargo el Equipo-D mueve el total que indica el dado). El Equipo-A ha mantenido la posesión del balón y comienza una nueva **JUGADA OFENSIVA**.

Si el Equipo-A no consigue llegar al balón en su primer intento igualmente mueve el peón lo que indique el dado. Si el Equipo-D puede llegar al balón en su primer intento, ha capturado el balón. El Equipo-D pasa a ser el Equipo-A y comienza una nueva **JUGADA OFENSIVA**.

Ambos equipos siempre tienen el mismo número de intentos para llegar al balón.

### B. Pase directo (ver Figura 05)

Si el Equipo-A juega el balón a un espacio donde hay un compañero de equipo, ha hecho un pase directo (el Equipo-D no mueve en esta jugada). El Equipo-A debe jugar el balón inmediatamente. Si hace otro Pase Directo en esta jugada adicional, el Equipo-A ya no sigue tirando (excepto si el segundo pase directo se recibe dentro del área o sobre un espacio de "Chut de larga distancia" – ver regla 5B -, en cuyo caso el Equipo-A chuta a gol directamente). Tras la jugada adicional, el Equipo-D tira el dado y trata de llegar al espacio donde está el balón.

Tras la jugada adicional, el Equipo-D tira el dado y trata de llegar al espacio donde está el balón.

### C. Regate

Si el Equipo-A tira un "1" al jugar el balón, tiene la opción (además de jugar sólo el balón) de mover el balón y el jugador juntos. El peón que tiene la posesión del balón puede moverse un espacio en cualquier dirección con el balón.

El Equipo-D tira un dado y trata de mover un peón al balón. Si lo consigue, comienza una **lucha**. Si no lo consigue, el Equipo-A mantiene la posesión del balón e inicia una nueva **JUGADA OFENSIVA**.

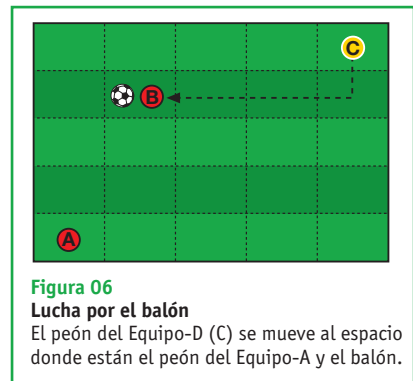
### D. "Lucha" por el balón (ver Figura 06)

Se produce una disputa cuando:

- El Equipo-D llega a un espacio donde un peón rival tiene el balón.
- El Equipo-A juega el balón a un espacio con dos peones (uno de cada equipo).
- El Equipo-A regatea con el balón a un espacio donde hay un peón rival (ver Regla 4C).

Para **luchar** por el balón, ambos equipos tiran el dado a la vez. El equipo que saca el número más alto gana la posesión del balón y comienza una nueva **JUGADA OFENSIVA**.

(El equipo que gana la lucha pone su peón sobre el balón para indicar la posesión del balón). Si hay un empate, se tiran los dados de nuevo.



### Cualquier peón puede luchar por el balón

Los defensas suman **+1** a la tirada del dado cuando luchan.

El portero suma **+2** a la tirada del dado cuando lucha.

Centrocampistas y delanteros sólo cuentan la tirada del dado.



## 5. Marcar (reglas para el Área de Penalti)

Sólo está permitido marcar desde el interior del Área de Penalti (**Excepción: ver “Chut de Larga Distancia”, regla 5B**).

Para intentar marcar, el Equipo-A normalmente debe ganar una lucha contra el Equipo-D. Entonces chuta a puerta, girando la ruleta del centro del campo. ¡Si la ruleta se para en uno de los cuatro balones, es GOL!

Si la ruleta cae en una de las dos banderas rojas es un Saque de Esquina para el Equipo-A (ver “Saque de Esquina”, regla 8).

Si la ruleta cae en uno de los dos ① es un Saque de Puerta (ver “Saque de Puerta”, regla 6C).

Si se marca un gol los equipos se recolocan para el Saque de Centro. El equipo que recibió el gol saca de centro.

Cuando se gira la ruleta, debe dar dos vueltas completas antes de parar para considerarse una tirada válida. ¡Dale un buen impulso! Si la ruleta cae justo sobre la línea, se considera gol.

### A. Marcar desde el Área de Penalti

#### 1. CAPTURAR EL BALÓN EN EL ÁREA DE PENALTI

Si el Equipo-A captura el balón dentro del Área de Penalti, tiene una ocasión de gol. El Equipo-D intenta llegar al mismo espacio para luchar por el balón (tira el dado o mueve un peón).

**Si el Equipo-D consigue llegar al espacio** se produce una lucha por el balón (ver “Lucha”, regla 4D).

Si el Equipo-D gana la lucha se hace con el balón y comienza una nueva **JUGADA OFENSIVA**.

¡Si el Equipo-A gana la lucha, chuta a gol! Si empatan, se tiran los dados de nuevo.

**Si el Equipo-D no consigue llegar al espacio** con el peón atacante y el balón, el Equipo-A chuta directamente.

#### 2. PASE DIRECTO AL INTERIOR DEL ÁREA DE PENALTY

Si el Equipo-A pasa el balón directamente a un espacio con un jugador propio (dentro del Área de Penalti) puede chutar inmediatamente. Incluso si es el segundo Pase Directo. El Equipo-D no se mueve.

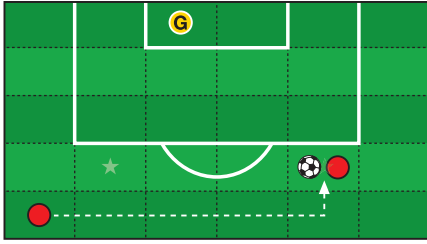
Si el Equipo-A pasa el balón directamente a un espacio con dos peones (dentro del Área de Penalti) se inicia una **lucha** inmediatamente. Si el Equipo-A gana, chuta. Si el Equipo-D gana, se hace con la posesión del balón y comienza una nueva **JUGADA OFENSIVA**.

### B. Chut de Larga Distancia (ver Figura 07)

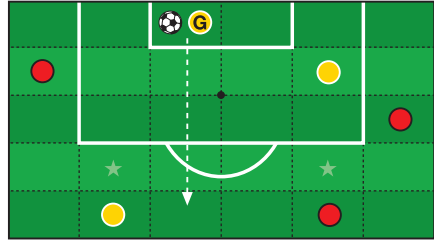
Hay dos espacios marcados con una estrella en la frontal del Área de Penalti.

Si el Equipo-A recibe un **Pase Directo** en uno de estos espacios crea una ocasión de gol. Incluso en el segundo Pase Directo.

¡El Equipo-A chuta inmediatamente! Para cualquier otra jugada, los espacios con la estrella se consideran espacios **normales**.



**Figura 07**  
**Chut de larga distancia**  
 Espacios C4 y F4



**Figura 08**  
**Saque de Puerta**  
 Todos los jugadores rivales deben salir del Área de Penalti para el Saque de Puerta

## 6. El Portero

El Portero empieza el juego en uno de los 2 espacios del Área de Meta.  
**Cuando el portero juega (chuta) el balón, usa dos dados.**

### A. Cómo se mueve el Portero

Cuando el equipo defensor mueve un peón debe decidir si quiere mover el Portero o un jugador de campo. Si decide mover el Portero, no tira el dado sino que mueve el Portero un espacio en cualquier dirección.

**Si se tira el dado, debe moverse un jugador de campo (el Portero no puede moverse).**

### B. Lucha con el portero

Si el Portero llega a un espacio donde se encuentra un peón atacante con el balón, se aplican las reglas normales de "Lucha" (regla 4D). Si el Equipo-A supera al Portero en una lucha, chuta a gol directamente. Si el Portero gana la lucha, comienza una nueva **JUGADA OFENSIVA**.

### C. Saque de Puerta (ver Figura 08)

Cuando el Equipo-A chuta a gol y la ruleta cae sobre uno de los dos ① se señala un Saque de Puerta. Todos los peones rivales deben abandonar el Área de Penalti. (Se sitúan en la fila y columnas que limitan con el Área de Penalti).

El Portero se sitúa con el balón en uno de los dos espacios del Área de Meta y empieza una nueva **JUGADA OFENSIVA**.

**Se usan dos dados para el Saque de Puerta.**

**El balón debe salir del Área de Penalti.**

El Portero no puede volver a tocar el balón (después de jugarlo) hasta que lo hay tocado otro jugador (¡como en el fútbol de verdad!).



## 7. Fuera de Juego (ver Figura 09)

Si un peón del Equipo-A se encuentra entre el último **jugador de campo** del Equipo-D y la línea de gol, ese peón está en posición de Fuera de Juego. Si el peón recibe un Pase Directo o captura el balón en esta zona, se señala Fuera de Juego.

El Equipo-D saca una falta desde el espacio donde el peón en Fuera de Juego recibe el balón (ver "Falta", regla 10).

Sin embargo, el balón puede entrar a esta zona y ser jugado por otros peones atacantes que se encontrasen en posición correcta y **no** se señala Fuera de Juego.

Si un peón del Equipo-A se encuentra en Fuera de Juego **en el Área de Meta** y se produce una ocasión de gol (en el Área de Penalti o desde un espacio con estrella), se señala **inmediatamente** Fuera de Juego. Se considera que el peón en el Área de Meta distrae al Portero. El Equipo-D saca la falta desde el espacio que ocupaba el peón en Fuera de Juego.

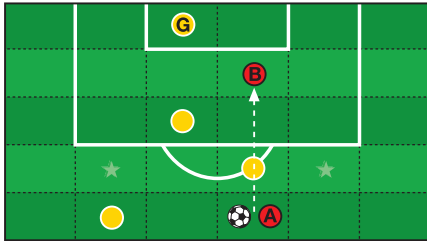


Figura 09

### Fuera de juego

El peón B está en Fuera de juego

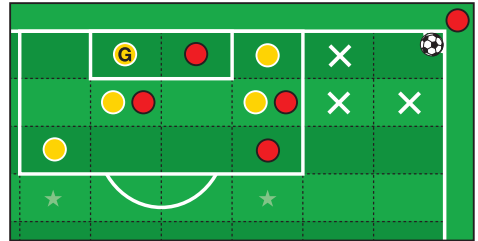


Figura 10

### Saque de Esquina



## 8. Saque de Esquina (ver Figura 10)

Cuando el Equipo-A chuta a puerta y la ruleta cae en una bandera roja, se señala Saque de Esquina a favor del Equipo-A. Si el portero está fuera del Área de Meta debe ser colocado de nuevo en el Área de Meta. El Saque de Esquina se saca desde el lado desde el cual se chutó a puerta.

El balón se coloca sobre el arco del córner, desde dónde se hará el saque. El peón que chutó a puerta sacará el córner. Este peón se coloca fuera del terreno de juego, junto al banderín de córner.

Para el Saque de Esquina cada equipo puede mover 3 peones (o hacer 3 movimientos – porque el mismo peón puede moverse más de una vez). **No se usa el dado para colocar a los peones en un Saque de Esquina.** Pueden moverse los peones de cualquier lugar del tablero a cualquier otro lugar (los defensas y el Portero deben quedarse en su propia mitad, por supuesto).

Empezando por el Equipo-D, cada equipo mueve alternativamente un peón.

Ningún peón del Equipo-D puede colocarse alrededor del balón (zona de falta). Solamente 4 peones del Equipo-D pueden situarse en el Área de Penalti (además del Portero). El Equipo-A también puede colocar como máximo 4 peones en el Área de

Penalti. Sólo 1 peón de cada equipo puede situarse en el Área de Meta. Uno de ellos es el Portero.

Cuando ambos equipos están listos para el Saque de Esquina, el Equipo-A tira el dado.

El peón que saca de esquina se coloca en el espacio de córner. El Equipo-A mueve el balón exactamente los espacios que indica el dado.

El balón sale desde el espacio de córner. El siguiente espacio cuenta como 1.

El peón que realiza el saque de esquina no puede tocar el balón de nuevo hasta que haya sido tocado por otro jugador (de cualquier equipo).

**No hay Fuera de Juego en los Saques de Esquina.**



## 9. Faltas (Tarjetas amarillas y rojas)

### A. Faltas

Cuando se lucha por el balón (regla 4D) y un equipo saca un “6” y el otro saca un “1” el equipo que tiró el “1” ha cometido una falta. El equipo que tiró un “6” sacará la falta (ver “Tiro Libre”, regla 10). El peón que ha cometido la falta es amonestado con una tarjeta amarilla. Cuando un equipo comete una falta, el equipo rival muestra la tarjeta al peón y la coloca en la sección de tarjetas, en la banda del terreno de juego (junto a la letra o número del jugador).

Si el peón recibe una segunda tarjeta amarilla, ¡es expulsado del partido! Se le muestran la segunda amarilla y la roja, y la tarjeta roja se coloca en la sección de tarjetas (sustituye a la tarjeta amarilla). El peón se retira del terreno de juego y se coloca sobre el círculo con su número o letra, en la sección de las tarjetas.

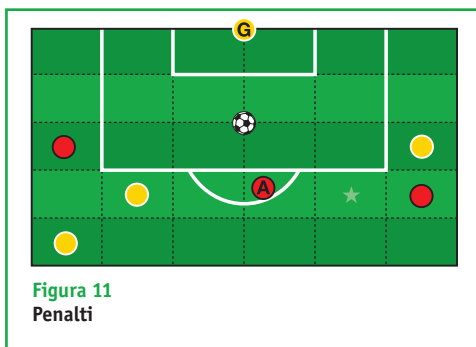
Sin embargo, los defensas se consideran un grupo y no están numerados individualmente. Por tanto si los defensas (como grupo) reciben dos tarjetas amarillas, el peón que recibe la segunda tarjeta ve la roja y es expulsado del partido (la “D” en la sección de las tarjetas indica los “Defensas”).

Para dejar sitio para futuras tarjetas para los defensas, el defensa expulsado y la tarjeta roja se sitúan fuera del tablero. La siguiente tarjeta amarilla para los defensas se considera su primera tarjeta.

Si el Equipo-D comete una falta dentro del **Área de Penalti**, se señala un Penalti a favor del Equipo-A (ver abajo).

### B. Penalti (ver Figura 11)

Si se lleva a cabo una lucha en el Área de Penalti donde el Equipo-A saca un “6” y el Equipo-D saca un “1”, el equipo defensor ha cometido una falta y se señala Penalti a favor del equipo atacante. El peón del Equipo-D recibe una tarjeta amarilla que se coloca en la zona de tarjetas junto al número o letra correspondiente (ver arriba).



Para el lanzamiento del Penalti, todos los peones excepto el Portero deben abandonar el Área de Penalti. Los peones se colocan en las filas 3 ó 4 **fuera** del Área de Penalti, empezando por el equipo que cometió la falta y alternando la colocación de los peones.

El peón que recibió la falta se coloca en uno de los dos espacios del arco de penalti. No se permiten peones del Equipo-D en estos espacios. Se coloca el balón en el punto de penalti.

El portero se coloca en el centro de la línea de gol.

Cuando todo esta preparado, el Equipo-A chuta a gol girando la ruleta. Tras el Penalti el Portero vuelve a situarse en uno de los dos espacios del Área de Meta.

### C. Sanciones menores

Cualquier otra infracción de las reglas del juego se considera una sanción menor y se penaliza con una falta a favor del equipo rival. No se reciben tarjetas (ni penaltis) por estas sanciones menores. Un ejemplo de sanción menor sería cruzar el centro del campo con un defensor. Cuando se detecta una sanción, se corrige inmediatamente y el equipo ofendido saca una falta desde cualquiera de los cuatro espacios del círculo central.

Sin embargo, si el Equipo-A es el ofendido, puede decidir no señalar la falta y continuar con la jugada ofensiva.



## 10. Tiro libre (ver Figura 12)

Si un jugador hace una falta (ver "Faltas", regla 9), se concede un tiro libre al equipo adversario. El balón se coloca en el espacio donde se cometió la falta. El peón que recibió la falta saca el tiro libre. Los peones del equipo infractor deben respetar una zona de un espacio alrededor del balón. Esta zona también debe respetarse en los Saques de Esquina y en el Saque de Centro.

Si hay peones del equipo infractor en esta zona, deben abandonarla.

Deben situarse en cualquier espacio de las filas y columnas adyacentes a esta zona.

El Equipo-A inicia una **JUGADA OFENSIVA**.

El peón que saca el tiro libre no puede volver a tocar el balón hasta que éste haya sido tocado por otro jugador (de cualquier equipo). ¡Regla del fútbol real!

[Cuando se saca un tiro libre tras un Fuera de Juego, se usa cualquier peón cercano al balón.]



Figura 12

#### Tiro libre

El peón A saca el tiro libre. Todos los peones rivales deben respetar la zona de un espacio libre alrededor del balón.



## 11. Límites de tiempo y Final del Partido

### A. Límites de tiempo

Cada movimiento tiene un límite de tiempo de 60 segundos (balón o peón) desde que se tira el dado. La mayoría de movimientos se llevan a cabo mucho antes de 60 segundos. El límite de tiempo se incluye en las reglas para evitar que se pierda tiempo a propósito, especialmente cerca del final del partido. La intención de la norma es favorecer un juego fluido y no que los jugadores controlen el tiempo constantemente.

Sin embargo: si la norma se vulnera ver regla 9C.

Si los peones deben ser recolocados – en los Saques de Esquina, Tiros Libres, Saques de Puerta o Saque de Centro tras un gol – debe hacerse dentro de los 60 segundos.

### B. Fin del Partido (y Tiempo Añadido)

Cuando el cronómetro suena, el partido (o la primera parte) finaliza. Sin embargo, cuando el cronómetro suena en medio de una jugada ofensiva, ésta debe terminarse. Si antes de que suene el cronómetro, el Equipo-A ha jugado el balón al interior del Área de Penalti o ha jugado un Pase Directo a un espacio de Larga Distancia (con estrella) debe completar esta jugada de ataque. El ataque resultará en gol o no. Los Saques de Esquina también deben completarse.

### C. Prórroga

Si al final del tiempo reglamentario el resultado es un empate, se juegan dos tiempos de Prórroga de 15 minutos (o la duración que los equipos acuerden). Deben jugarse los dos tiempos completos. Si los equipos siguen empatados tras la Prórroga, se llevará a cabo una Tanda de Penaltis. Cada equipo lanzará cinco Penaltis, alternándose (ver “Penalti”, regla 9B). Se tira el dado para decidir quién empieza la tanda. Quien marque más goles es el ganador.

Si al final de la tanda el partido sigue empatado, los equipos chutan un Penalti cada uno hasta que el partido se decida. Los equipos deben lanzar el mismo número de Penaltis.



## 12. Variantes

### A. Regla avanzada

Para que el partido sea más competitivo y disputado, los defensas suman **+2** a su tirada de dados en una lucha.

### B. Dado de chut

Para los jugadores que a la hora de chutar prefieran utilizar un dado en vez de la ruleta central, hemos incluido un dado especial en el juego. Se tira el dado para ver el resultado del chut en vez de usar la ruleta.



Los equipos amarillo y verde están disponibles  
en nuestra página web:  
[www.soccertacticsWORLD.com](http://www.soccertacticsWORLD.com)

Para preguntas y comentarios, les rogamos nos escriban un email a  
[info@soccertacticsWORLD.com](mailto:info@soccertacticsWORLD.com)

Más información sobre el juego y  
la liga de Soccer Tactics WORLD:  
[www.soccertacticsWORLD.com](http://www.soccertacticsWORLD.com)