

**FUTBOL RAPIDO**



# REGLAMENTO OFICIAL

FUTBOL RAPIDO

# INTERNO



# DE

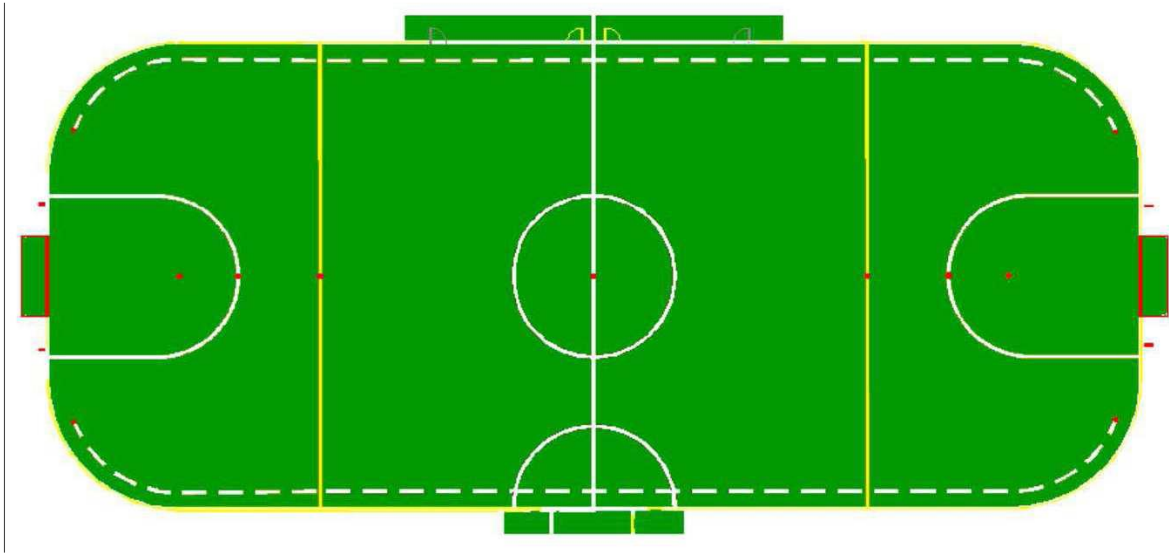
# FUTBOL RAPIDO

TEL: 492 670 67 64

[PLANETSOCERZAC@GMAIL.COM](mailto:PLANETSOCERZAC@GMAIL.COM)

## **REGLAMENTO DE FUTBOL RÁPIDO**

### **Regla 1 – LA CANCHA**



#### **Marcación del Terreno de Juego:**

- El terreno de juego se marcará con líneas visibles en color contrastante con el pasto.
- Dichas Líneas pertenecerán a las zonas que demarcan

#### **Línea Media:**

- Una línea media dividirá el terreno de juego en dos mitades iguales.

#### **Punto Central:**

- Un punto central marca el centro del terreno de juego.

#### **Círculo Central:**

- Tomando como eje al punto central se trazara un círculo.

#### **Línea de Gol:**

- Es aquella línea que se encuentra entre los postes y el travesaño de la portería y paralela a la línea media del terreno de juego.

#### **Líneas Rojas/Blancas:**

- Una línea roja con un punto en el centro de esta, entre la línea de gol y la línea media que se extiende sobre la pared perimetral dividiendo cada mitad del terreno de juego.

### **Línea de Protección y Reanudación:**

- La línea de protección es intermitente y esta a 90 cm. de la pared del perímetro extendiéndose a lo largo del terreno de juego de un punto de esquina a otro.

### **Punto de Esquina:**

- Un punto de esquina de 23 cm. de diámetro, estará a 90 cm. de la pared perimetral.

### **Área Penal:**

- Se trazaran dos líneas perpendiculares del centro de la línea de gol.
- Dichas líneas se adentraran del terreno de juego y se unirán por medio de un semicírculo el cual pasara sobre el punto de tiro libre que se encuentra a una distancia del punto de tiro penal.

### **Las porterías:**

- Cada portería está formada en el centro por dos postes verticales y unidos en sus extremos superiores por un travesaño horizontal. La parte frontal de los postes como también al travesaño tendrán 10 cm de ancho. La red estará enganchada en los postes, el travesaño, y el suelo detrás de la meta. La profundidad de las redes será de 1.50 m.
- Se colocará una línea de gol entre los postes y el travesaño en cada portería.

### **Área Arbitral:**

- Esta área, en la forma de un semicírculo con un radio de 3.50 mts, estará contra la pared del perímetro en el centro del terreno de juego frente a las cajas de árbitro.
- Esta es el área reservada para los oficiales y no puede ser invadida por los jugadores cuando el partido se suspende.

### **Bancas:**

- Las bancas de los equipos deben estar separadas por las cajas de los árbitros, así como también deberán estar protegidas de los espectadores.
- Las cuales tendrán un o dos puertas de acceso a la cancha.

### **Caja de Castigo:**

- La caja de castigo es la caja del equipo del jugador.

### **El Cronometro:**

- El reloj mide de forma regresiva el tiempo de cada período y período de tiempo suplementario, mientras el balón está en juego así como los tiempos de castigo.

- El reloj es claramente visible para ambas bancas, cajas de castigo y árbitros, siempre y cuando no interfiera u obstruya el terreno de juego. En caso de que el tiempo que queda este en duda, la autoridad del árbitro prevalecerá en relación con el tiempo indicado por el reloj.

## **Regla 2. - El Balón**

### **El Balón:**

- Será esférico del numero #4(Balón # 4).
- Será de cuero poliuretano o de otro material adecuado.

### **Cambio del Balón:**

Si el balón explota o se daña estando en juego:

- Se interrumpirá el juego.
- El juego se reanudará con un balón a tierra, en el lugar donde se dañó el anterior.

Si el balón explota o se daña no estando en juego:

- Se reanudará conforme a las reglas.
- El balón no podrá ser cambiado sin la autorización del árbitro.

## **Regla 3. -- Los Jugadores**

### **Jugadores:**

Un partido será jugado por dos (2) equipos, compuestos cada uno por seis (6) jugadores en el terreno de juego y el partido podrá comenzar con cuatro (4) jugadores como mínimo, al mismo tiempo de los cuales uno es el guardameta, el equipo tendrá toda la duración de los 2 primeros cuartos para completar su alineación, ya iniciado el 3 tercer periodo no podrán alinear jugadores que lleguen en ese momento. Para las categorías más pequeñas el número de jugadores podrá ser adecuado conforme a la edad.

### **Personal de la banca:**

- Todo el personal que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro incluyendo sustitutos sea o no llamado a participar en el encuentro.
- Esto incluye al entrenador y al auxiliar. El personal técnico permitido para cada equipo será de dos personas.
- No podrán estar en la banca personas ajenas al equipo, como castigados y/o expulsados.

### **Capitán del Equipo:**

- Un capitán deberá ser elegido por cada equipo de entre los jugadores quien será identificara al inicio con el árbitro.

- **El capitán o director técnico del equipo únicamente cuando es invitado al área arbitral por el árbitro tendrá el privilegio de dialogar cualquier problema.**
- Cada equipo deberá nombrar un sub-capitán en caso de ausencia del titular.

### **Sustituciones durante el Juego:**

- Se permitirá un número ilimitado de sustituciones por jugadores elegibles.
- Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.
- Un jugador que sale de la superficie de juego deberá encontrarse fuera del terreno de juego o en la línea de protección y reanudación que le corresponde a su respectiva banca.
- El jugador que entra a la superficie de juego deberá encontrarse en su banca o en la línea de protección y reanudación que le corresponde a su respectiva banca.
- Todo jugador que entra o sale no podrá jugar o tocar el balón durante 5 segundos y mientras el otro jugador se encuentre en el terreno de juego.
- La sustitución se completa cuando el jugador entra en la superficie de juego momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza se convierte en sustituto.

### **Sustituciones con Garantía:**

El derecho para sustituir jugadores elegibles esta "garantizado" en las circunstancias siguientes; siempre y cuando ninguno de los equipos tome más de quince (15) segundos, para hacer dicha sustitución un jugador o integrante del cuerpo técnico deberá solicitar a uno de los árbitros la garantía para sustituir jugadores y solo durante los dos últimos minutos a balón parado a favor del equipo, el reloj de juego se detendrá al realizarla y deberá realizarse con un mínimo de 4 jugadores en los siguientes casos:

- Después de un gol.
- Después de que se ejecute una sanción disciplinaria.
- Después de que el juego ha sido detenido por causa de una lesión.
- Durante cualquier paro inusual del juego.
- Después de un tiempo fuera pedido por un equipo o árbitros.
- Al señalarse un saque de banda, saque del guardameta, de esquina y tiro libre siempre y cuando tenga el saque a su favor.

No tendrá garantía el cambio de portero ya finalizado el juego en caso de ir a shoot out.

### **Sustitución del Guardameta:**

El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador.

Esta sustitución se hará previa autorización del árbitro.

La sustitución se permitirá cuando el balón no se encuentre en juego.

En caso de empate no podrá realizar una sustitución de portero ya finalizado el encuentro.

### **Guardameta suplente:**

Mientras el cuerpo técnico permanezca en el terreno de juego dando atención al guardameta lesionado, otro jugador del equipo puede calentar con un balón en el terreno de juego.

### **Sustituciones incorrectas:**

Son sustituciones incorrectas las siguientes:

- Tener demasiados jugadores en el terreno.
- Jugar sin guardameta.
- No avisar el cambio de guardameta en su oportunidad.
- Tardar más de quince (15) segundos o cambiar más de cuatro jugadores.
- Cualquier jugador que ingrese al terreno de juego sin estar previamente registrado por los árbitros.

## **Regla 4. – Equipamiento de los Jugadores**

### **Equipamiento Básico Obligatorio:**

- Camiseta del mismo color de sus compañeros y fajada durante todo el encuentro.
- Pantalón corto o short.
- Zapato Tenis, un jugador que pierde un zapato durante el juego podrá continuar con la acción de juego no permitiéndole así participar en una segunda acción.

### **Guardametas:**

- Vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros.
- Guantes y protectores de la cabeza (uso opcional)
- En cualquier sustitución del guardameta, ya sea por lesión o no, el sustituto puede ingresar sin número en la playera o con la misma.

### **Equipo Peligroso:**

Los jugadores no utilizarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores incluyendo cualquier tipo de joyas.

## **Regla 5. - Los árbitros**

### **Los Árbitros:**

Cada partido será controlado por uno (1) o dos (2) árbitros, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego antes, durante y después del partido al cual han sido designados. En caso de controversia el árbitro (s) realizará un reporte (oral o escrito) al organizador y el H. Cuerpo de Árbitros quienes tomarán una decisión que será inapelable.

### Deberes:

1. Hará cumplir las reglas de juego.
2. Controlara el partido en cooperación con la mesa y otros oficiales.
3. Se asegurara de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la regla 2.
4. Permitirá que el juego continúe hasta que el balón este fuera de juego.
5. Si juzga que algún jugador ha sufrido alguna lesión grave y se encargara que sea transportado fuera del terreno de juego.
6. Un jugador lesionado solo podrá reincorporase al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado.
7. Se asegurara de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de
8. juego.
9. Castigara la falta más grave.
10. Señalará él reincido del juego después de toda interrupción con el silbato o con la voz.
11. El árbitro preparará un informe (oral o escrito) del juego que incluye información de cualquier decisión disciplinaria tomada contra los jugadores y/o técnicos del equipo y cualquier otro incidente que ocurrió antes, durante, o después del juego siempre y cuando le conste al árbitro o a los otros oficiales del juego.

### Podere:

- Interrumpirá, suspenderá o finalizara el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso que se contravengan las reglas de juego o por cualquier tipo de interferencia externa (eje. espectadores, porras, personas ajenas al partido, etc.).
- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se cometió una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionara la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento (**Ley de la Ventaja**).
- Tomar medidas disciplinarias contra jugadores que cometen faltas merecedoras de amonestación o expulsión.
- No está obligado a tomar las medidas inmediatamente pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego.
- Actuara conforme a las indicaciones de los otros oficiales en relación con incidentes que no ha podido observar.
- El árbitro no permitirá que personas sin autorización entren al terreno de juego. El personal de la banca puede entrar en el terreno de juego cerca de su banca, durante un tiempo fuera o entre los períodos.
- Los árbitros podrán modificar sus decisión únicamente si se dan cuenta que es incorrecta o si lo juzga necesario, siempre que no haya reanudado a un el juego.

## **Regla 6. - Mesa Crono metrística**

### **Mesa Crono metrística:**

El crono metrística se colocará en la caja de árbitros fuera del terreno de juego, y Adyacente al área arbitral.

### **Sus Deberes son:**

- Llevará el control del juego en el acta de juego.
- Llevará el control del tiempo de juego y marcador electrónico.
- Llevará el control a la caja de castigo.
- Señalar sustituciones ilegales.
- Indicar a los árbitros la solicitud de un tiempo fuera (si los árbitros no se percataron de ello).
- Auxiliará en las infracciones del pase de las tres-líneas.
- Indicar la acumulación de la tercera y quinta falta individual así como también de la sexta falta por equipo.
- Indicar la acumulación de tarjetas individual.
- Se cerciorará de que una herida haya dejado de sangrar y el reingreso cuando un jugador que sufrió una hemorragia o lesión que salió del terreno.

## **Regla 7. - La Duración del Partido**

### **Duración del Partido:**

El juego tiene cuatro (4) períodos de 10 minutos cada uno, la duración de los Períodos puede ser modificada conforme a cada categoría.

### **Intervalos de Medio Tiempo:**

Los jugadores tienen un descanso al finalizar el segundo periodo.

El descanso no deberá exceder de 5 cinco minutos.

### **Tiempo Fuera.**

- Tendrá una duración de 30 segundos cada uno.
- Cada Equipo tiene derecho un (1) tiempo fuera en cada periodo con una duración de treinta segundos (30seg) que es acumulable al tiempo de juego (no se para el tiempo) incluyendo periodo Suplementario y en el último cuarto tendrá un tiempo fuera extra en los dos (2) últimos minutos que no es acumulable al tiempo de juego (se para el tiempo).
- Todo jugador que lo solicite deberá hacer una señal de "T "con la manos al árbitro.
- Cualquier jugador elegible o personal del cuerpo técnico podrá solicitarlo no estando el balón en juego y con la reanudación a su favor.
- El guardameta lo podrá solicitar cuando el balón este en juego teniendo control del balón con las manos antes de los cinco segundos.
- Los árbitros tienen derecho a solicitarlo cuando lo consideren necesario.



- Durante la realización del tiempo fuera los jugadores y cuerpo técnico deberán colocarse en la proximidad de su banca y solo el Entrenador podrá ingresar el terreno de juego en la línea de protección y reanudación limitándolo al espacio de su banca.

### **Shoot out y/o Tiro Penal**

En caso que se tenga que lanzar o repetir un tiro de shoot out o penal, se prolongara el periodo hasta que la jugada termine quedando esto a discreción del árbitro.

### **Manera para definir un juego:**

En todos los juegos de fútbol rápido debe haber un ganador, si el resultado está empatado al final del último período se definirá de la siguiente manera:

### **TIROS SHOOT OUT**

#### **Procedimiento:**

1. El árbitro elige la meta en que los dos equipos lanzarán los Shoot outs.
2. El árbitro lanzara una moneda, el equipo que gana el sorteo decidirá si ejecuta el primero o segundo tiro.
3. Cada equipo tiene tres tiros de shoot out, con jugadores diferentes en forma alternada.
4. Todos los jugadores en la lista de deben tomar parte en la ejecución del shoot out. Después del tiempo suplementario excepto los jugadores expulsados.
5. Mientras se ejecuta un shoot out, todos los jugadores excepto el ejecutor del tiro y el guardameta adversario permanecerá dentro de sus bancas.
6. El balón se colocará en el punto de shoot out más cercano a la meta escogida.
7. El guardameta tendrá por lo menos un pie en la línea de meta y no se podrá mover hasta después de que el árbitro de la señal con el silbato.
8. El jugador que ejecuta el shoot out tiene (5) segundos para anotar, usando cualquier forma legal disponible, el movimiento del balón deberá hacerse con el pie (ejemplo: un tiro directo a gol, driblando o disparando, jugando el balón contra la pared, etc.).Solo en la categoría Asquelitos y Diente de leche serán de (7) segundos para anotar.
9. El árbitro cronometrista dará la señal de ejecución del tiro y la cuenta de los segundos.
10. Cualquier falta cometida por el guardameta dentro del Área penal resultará en un tiro penal.
11. Cualquier falta cometida por el guardameta fuera del área penal resultara en un shoot out directo, sin la intervención de los demás jugadores.
12. La acumulación de tiempos de castigo estará en vigor tal y como es durante el juego normal, excepto que el tiempo no es servido.

13. Cualquier falta cometida por el tirador antes de que terminen los 5 segundos, se anulará el resultado de la jugada y en ese momento terminará la acción.
14. Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres Shoot outs, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aún completando sus tres tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada y se declara un ganador.
15. Si, después de que ambos equipos han ejecutado sus tres Shoot outs, nadie tiene la ventaja, la ejecución deberá continuar, alternando un jugador a la vez, hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro.

### **Manera para definir la Final (aplicara para el juego del 1<sup>er</sup> lugar y 3<sup>er</sup> lugar):**

1. Habrá un periodo suplementario de 5 minutos con gol de oro, se declarara vencedor al equipo que anote el primer gol y quedara como haya terminado el último cuarto. (Numero de faltas, tarjetas acumuladas, etc.).
2. Si no se anota un gol, el vencedor del partido se decidirá mediante la ejecución de tiros shoot out.

### **Regla 8. El inicio y la reanudación del Juego**

#### **Saque de Inicio:**

Se decidirá mediante un volado.

#### **Es la forma de iniciar o reanudar el juego:**

- Al comienzo del partido
- Tras haber marcado un gol
- Al comienzo de cada periodo (alternando el saque).
- Al comienzo de un tiempo suplementario, donde sea el caso.
- Se puede anotar un gol directamente de un saque de inicio.

#### **Procedimiento:**

1. Antes del saque de inicio todos los jugadores deberán de encontrarse en su propio campo.
2. Los jugadores que defienden estarán afuera del círculo central.
3. El balón se hallara inmóvil en el punto central.
4. El árbitro dará la señal de inicio.
5. El jugador del equipo que ejecuta el saque de inicio tiene cinco (5) segundos para jugar el balón en cualquier dirección.
6. El balón entrara en juego en el momento que sea pateado.
7. El ejecutante del saque no podrá tocar el balón una segunda vez antes de que el balón no se haya jugado por otro jugador.
8. Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuara el saque de inicio.

### **REANUDACIONES:**

La "reanudación" es la manera de empezar el juego después de un paro que no es el saque de inicio.

La reanudación se hace ya sea con un balón a tierra, un tiro libre, hecho por el guardameta, saque de banda y saque de esquina de la forma definida en estas reglas o lo indique el árbitro.

#### **Procedimiento:**

- El árbitro señala la reanudación el jugador tiene cinco (5) segundos para jugar el balón.
- El Jugador no puede tocar el balón una segunda vez hasta que haya sido tocado por otro jugador exceptuando cuando hay balón a tierra.
- El balón no se considera en juego hasta que este haga un movimiento visible y se haya hecho con el pie (a excepción del saque de guardameta)

### **Balón a Tierra:**

Es la forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón está en juego, sin posesión clara del balón por un equipo, a causa de cualquier incidente no especificado en las reglas de juego.

#### **Procedimiento:**

- El árbitro dejara caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego.
- Si el balón se encontraba en el área de penal, el balón a tierra será en el lugar de la marca de tiro libre.
- Una vez que el balón haga contacto con el terreno sin que sea tocado antes estará "en juego".

### **Tiros Libres:**

- El balón debe estar inmóvil.
- El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado por otro jugador.
- Todos los adversarios deberán estar por lo mínimo a cinco (5) metros de distancia del balón.
- El ejecutor tendrá 5 segundos para reanudar.
- Ningún jugador del equipo que cobra el tiro libre podrá colocarse en la barrera.
- Se concederá un gol si el balón se introduce directamente del tiro en la portería.
- El Balón se considera en juego al momento que sea tocado con el pie por un atacante y el balón haga un movimiento visible.
- Para la instancia de castigo de tiempo o expulsión el árbitro silbara la reanudación de juego hasta que el jugador sancionado este sentado o el expulsado este fuera del terreno de juego.

### **Saque de banda:**

- Cuando el balón haya traspasado por encima de la pared perimetral.
- Cuando el balón está por salir es tocado por alguna persona de la banca que rebasa el dibujo de la cancha
- Cuando el balón sale del terreno por una puerta abierta.

### **Procedimiento:**

- **El balón se colocara adentro de la línea de reanudación y protección.**
- En el lugar donde abandono el terreno de juego
- El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que no haya sido tocado por otro jugador.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 mts del balón si no está(n) a no estar la distancia no iniciara el conteo de los 5seg.
- El balón estará en juego cuando sea tocado por el jugador.
- El ejecutor del saque tendrá 5 segundos para reanudar.

### **Infracción con la Red Superior:**

Cuando el balón golpea cualquier parte de la Red Superior.

El balón golpea con la red arriba del frontis.

### **Procedimiento:**

- El balón se coloca en el punto medio de tiro libre de la línea más cercana a donde fue tocado el balón por última vez.
- El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que no haya sido tocado por otro jugador.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 mts. si no está(n) a la distancia no iniciara el conteo de los 5seg. Del balón hasta que esté en juego.
- El balón estará en juego cuando sea tocado por el jugador.
- El ejecutor del saque tendrá 5 segundos para reanudar.

### **Saque de esquina:**

Cuando el balón haya traspasado el frontis.

Que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador defensivo.

### **Procedimiento:**

- El balón se coloca en el punto de esquina.
- Los adversarios deberán estar como mínimo de 5 mts si no está(n) a no estar la distancia no iniciara el conteo de los 5seg.
- El balón estará en juego desde que sea tocado y haga un movimiento visible.
- El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.
- El ejecutante tendrá 5 segundos para reanudar.

### **Saque de guardameta:**

Cuando el balón haya traspasado el frontis.

Que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador atacante.

El juego se reanudará con un saque de meta, después de un tiempo fuera solicitado por el guardameta.

### **Procedimiento:**

- El balón será lanzado por el guardameta defensor desde cualquier punto del área Penal.
- El guardameta no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya sido tocado por otro jugador.
- El guardameta tendrá 5 segundos para lanzar el balón fuera del área penal.
- El árbitro dará la indicación al guardameta con el silbato o con la voz.

### **Regla 9. - El Gol Marcado**

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado su circunferencia totalmente la línea de gol entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido las reglas de juego. El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será el ganador.

### **Un gol podrá lograrse directamente:**

De un saque de inicio o reinicio, incluyendo el balón a tierra, saque de banda, saque de esquina y cualquier otro tiro libre.

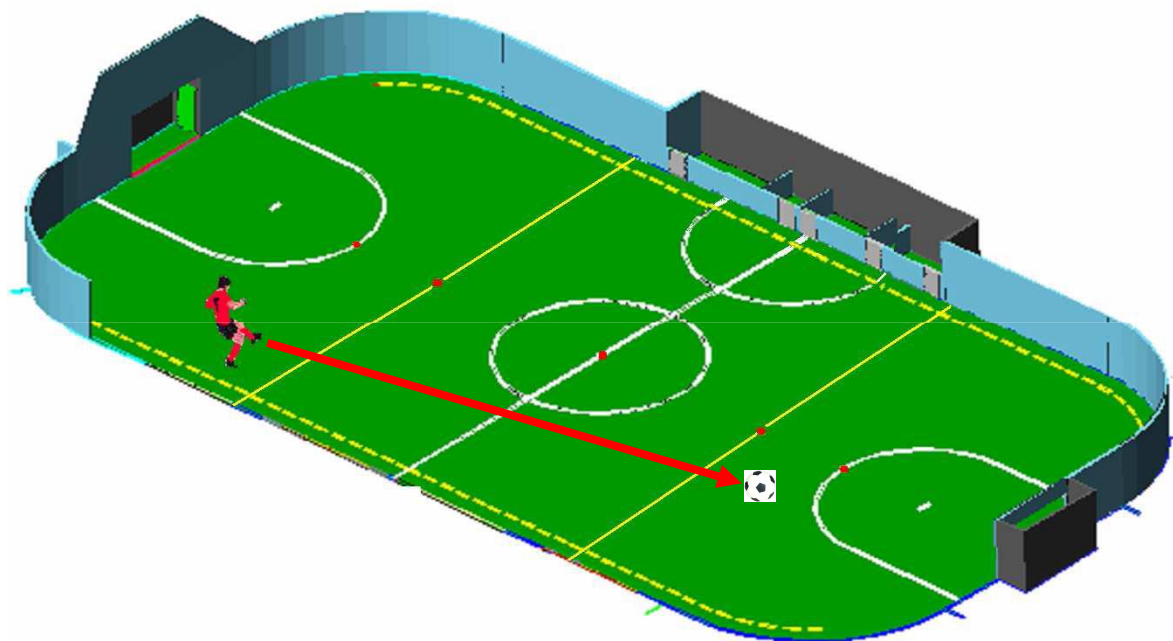
### **Un Gol no se concederá por:**

El balón no ha traspasado la línea de gol y el árbitro silba el final del periodo o juego.

## **Regla 10. - El pase de Tres-Líneas**

### **Pase de Tres Líneas:**

Cuando cualquier jugador golpea el balón hacia delante, el cual cruza las dos líneas rojas y la línea media por aire sin que antes sea tocada por otro jugador, la pared del perímetro, o un árbitro en el terreno de juego.



## **Regla 11. - Faltas y Castigos**

Las Faltas se sancionaran de la siguiente manera:

### **Falta:**

- Barrida.

### **Tiro libre:**

Se concederá un tiro libre al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta, si un jugador comete una de las siguientes faltas, de manera que el árbitro considere peligrosa, imprudente, temeraria, o con el uso de fuerza excesiva:

1. Dar o Intentar dar una patada a un adversario.
2. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
3. Saltar apoyándose sobre un adversario.
4. Cargar contra un adversario.
5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
6. Empujar a un adversario.
7. Sujetar a un adversario.
8. Escupir a un adversario.
9. Tocar el balón con las manos deliberadamente (excepto el guardameta en su propia área penal).
10. Jugar de forma peligrosa.
11. Obstaculizar el avance de un adversario.

## 12.A consideración del árbitro.

### **Tiro penal:**

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de la 12 faltas mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.

No se concederá un tiro penal o falta dentro del área si un jugador o portero se barren como ultima opción solo dentro del área y/o consideración del árbitro determinara según la barrida será marcada como falta o última opción.

### **Shoot out de sexta falta:**

Se sancionara con un tiro de castigo de shoot out al equipo cada vez que cometa 6 faltas durante el transcurso del partido.

### **Restricciones del Guardameta:**

1. Se concederá un tiro libre en la parte más alta del área penal, al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes restricciones dentro de su propia área penal:
  - Tardar más de cinco segundos para un saque.
  - En jugar el balón más allá de su área o que se lo pase a otro jugador, después de haberlo controlado con sus manos o con los pies.
2. Tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido deliberadamente con el pie de forma directa.
3. Estando fuera de su área con balón en posesión, no podrá ingresarlo a su área penal y jugarlo con las manos.

### **Privilegio del Guardameta:**

Por cualquier infracción que requiere un tiempo de castigo incurrida por el guardameta, otro jugador de su equipo de los que están en el terreno de juego o que se encuentren en la banca de suplentes cumplirá el castigo, siempre y cuando éste mismo jugador no esté cumpliendo un castigo de tiempo en el área de castigo.

Pero si se obtiene una tarjeta roja saldrá el guardameta, haciendo un cambio por otro jugador y no podrá ingresar.

### **Restricciones de los jugadores (incluye al Guardameta)**

1. Tres Líneas: se sanciona con un tiro libre en contra de quien cometió la infracción en el punto central de la primera línea roja por la cual cruzo el balón.
2. Tardar más de cinco segundos en jugar el balón en cualquier reanudación de juego (saques de banda, esquina, meta, de inicio, tiros libres), se sancionara con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el

- balón, si el balón estaba en posesión del guardameta se cobrara el tiro en la parte más alta del área penal.
3. Si un jugador golpea el balón sobre la red de la cancha, se sancionara al equipo infractor con un tiro libre en su contra en el punto central de la línea más cercana por donde se pateo el balón.
  4. Si un equipo comete una sustitución incorrecta, además de la sanción disciplinaria, si le sancionara con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la suspensión.
  5. En casos donde el jugador que realiza la reanudación de juego toca el balón por segunda ocasión sin que otro jugador lo haya tocado, se cobrara un tiro libre en su contra en lugar donde toco el balón por segunda vez.
  6. Si el juego es detenido por una infracción cometida en la banca o en la caja de castigo, el juego será reanudado por un jugador del equipo contrario con un tiro libre desde el lugar en donde se disputo el balón por última vez.

## **SANCIONES DISCIPLINARIAS**

### **AMONESTACIONES:**

Se mostrara la **TARJETA AZUL** es una tarjeta preventiva por las siguientes acciones:

- Conducta antideportiva.
- Desaprobar al árbitro con palabras o acciones.
- Realizar una sustitución incorrecta.
- No respetar la distancia reglamentaria en tiros libres.
- Infringir con persistencia las reglas de juego (cometer 3 faltas en cada medio tiempo).
- No acatar diligentemente una disposición de los árbitros.
- Retardar la reanudación del juego.
- Entrar al área arbitral sin permiso de los árbitros.
- No cumplir con el equipamiento de los jugadores.
- A consideración del árbitro según sea la acción cometida por el jugador(es) que pertenezcan al equipo.
- Se mostrara **TARJETA AZUL** al equipo y un jugador que se encuentre en el terreno de juego designado por el director técnico.
- Cuando se abandona la banca sin autorización del árbitro e ingresa al terreno de juego.
- Uno o más jugadores no identificables de la banca del equipo desapruban verbalmente al árbitro.
- La acumulación de **DOS (2) TARJETAS AZUL** es igual a una **TARJETA AMARILLA**.

### **Faltas Amonestables:**



Se mostrara la **TARJETA AMARILLA** y cumplirá un tiempo de 2 minutos en la caja de su equipo si un jugador comete una de las siguientes faltas en forma temeraria:

- Juego Brusco
- **La acumulación de 3 Faltas personales es igual a una TARJETA AMARILLA.**
- Impedir con mano intencionada un gol o una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Impedir la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre, tiro shoot out penal.
- A consideración del árbitro según sea la acción cometida por el jugador(es) que pertenezcan al equipo.
- La acumulación de **DOS (2) TARJETAS AMARILLAS** es igual a una **TARJETA ROJA.**

#### **Expulsiones:**

Se mostrara la **TARJETA ROJA** a un jugador que cumplirá 5 minutos de tiempo en la caja de su equipo y no podrá volver a ingresar al juego, si comete una de las siguientes faltas con exceso de fuerza:

- **La acumulación de 5 Faltas Personales es igual a una TARJETA ROJA.**
- Ser culpable de Juego brusco grave.
- Ser culpable de Conducta violenta
- Ser culpable de Conducta Grosera: emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera u obscena.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Abandonar la caja de castigo.
- A consideración del árbitro según sea la acción cometida por el jugador(es) que pertenezcan al equipo.

#### **Jugador designado para sanciones:**

Un jugador podrá ser designado para cumplir las sanciones de tiempo del portero que haya recibido tarjeta amarilla.

En cualquiera de los casos el jugador designado no podrá ser uno que se encuentre cumpliendo una sanción de tiempo y estas no se anotaran en su record personal sino en aquellos de los jugadores sancionados.

#### **Excepciones a las Sanciones Disciplinarias:**

Los castigos de tiempo expiran antes de concluir o su duración es retrasada cuando:

1. Si es anotado un gol al equipo cuyo jugador está cumpliendo un castigo de tiempo. Se exceptúa el caso del tiro penal.

2. Por cada sanción de tiempo, el equipo castigado jugará con un jugador menos hasta el término de la sanción a menos que el equipo tenga cuatro en la cancha por tener dos jugadores en la caja de castigo, en este caso el equipo seguirá con cuatro jugadores y al término del castigo del primer jugador amonestado, este entrará a la cancha y el jugador que permaneció en ella después de haber sido sancionado comenzará a cumplir su castigo. Si un equipo no tiene más jugadores para cumplir con el requisito mínimo de cuatro jugadores el juego se dará por finalizado.
3. Amonestaciones Simultáneas: si derivado de la misma acción de juego dos o más jugadores adversarios son amonestados, estos cumplirán el castigo de tiempo completo.
4. Cuando el árbitro aplica la cláusula de la ventaja y esta amerita una amonestación, no deberá mostrarla de inmediato, deberá hacerlo cuando la acción termine, una vez suspendido el juego, la sanción es anotada como de costumbre.

## **Regla 12 Tiro Penal**

### **Tiro de Penal:**

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las 12 faltas que entrañan un tiro libre, dentro de su propia área penal mientras el balón este en juego sin importar donde se encontraba al momento de la infracción.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

### **Procedimiento:**

#### **El balón:**

- Se coloca en el punto de tiro penal.
- El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.

#### **El ejecutor del tiro penal:**

- Deberá ser debidamente identificado.
- Tendrá 5 segundos para ejecutar el tiro.
- Deberá patear el balón hacia delante.

#### **El Guardameta:**

- Deberá permanecer sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta que el balón este en juego.

#### **Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:**

- En el terreno de juego.
- Fuera del área penal.
- Detrás del punto penal.
- A un mínimo de 5 mts del punto penal.

**Cuando se efectúa un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado, con el objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro penal, se concederá un gol, si pasa entre los postes y el travesaño:**

- El balón toca uno o ambos postes, el travesaño, el guardameta o pega en el frontis posteriormente en el arquero y se introduce en la portería.

**Los árbitros:**

- No darán la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la regla.
- Decidirán cuando se ha consumado el tiro penal.

**Violaciones al área en el tiro penal.**

- Jugador defensivo: si el tiro no se convierte en gol, se repetirá su ejecución y el jugador es amonestado por conducta antideportiva.
- Jugadores de ambos equipos: sin importar el resultado se anula la ejecución y se repetirá el tiro penal, los jugadores son amonestados por conducta antideportiva.

**Regla 13. Shoot out**

**Shoot out:**

El tiro de castigo shoot out se efectuara por las siguientes causas:

- a) Acumulación de seis faltas.
- b) Por definición de juego. (ver regla 7).

**Procedimiento:**

El balón:

- Se colocara en el punto marcado en el centro de la línea roja más cercana a la meta atacada.
- El balón se considerará en juego al momento que el árbitro da el silbatazo.

**El ejecutor del shoot out:**

- Deberá ser bien identificado.
- Deberá poner el balón en movimiento con el pie.
- Tratará de anotar con todos los recursos permitidos por las reglas.

**El guardameta defensor:**

- Deberá permanecer con un pie sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta la señal del árbitro.

**Los jugadores, excepto el ejecutor del shoot out, estarán ubicados:**

- Los defensivos dentro del círculo central y atrás de la línea media y se pondrán mover a la señal del árbitro.
- Los ofensivos fuera del círculo central y atrás de la línea media y se podrán mover a la señal del árbitro.

- El balón estará en juego desde el momento que el árbitro da la señal de ejecución.

#### **Los árbitros:**

- No dará la señal para ejecutar el shoot out hasta que todos los jugadores estén ubicados conforme a la regla.

#### **Regla 14. Protestas**

##### **Protesta:**

Se protestara de 1 a un máximo de 2 jugadores por las siguientes razones:

- Que sea un jugador alineado que no pertenezca y no haya sido registrado.
- Por falsificar identidad.
- Cachirul que no de la edad correspondiente a su categoría según sea el caso.
- Jugador que sea alineado y no pertenezca al equipo o no este registrado perdera el juego

##### **Procedimiento:**

La protesta podrá ser realizada solamente antes del partido y en el medio tiempo después no tendrá valor, si solo si, el jugador protestado es alineado después del medio tiempo (llegue el jugador a medio tiempo o no haya sido alineado en los 2 primeros cuartos) valdrá la protesta al final del juego.

Tendrá de 3 días hábiles para presentar sus documentos correspondientes.

En caso de no presentar sus documentos se le dará el partido por perdido y el jugador no podrá seguir participando.

#### **Regla 15. Registro de Jugadores**

##### **Procedimiento:**

La ACTA DE JUEGO o CEDULA DE REGISTRO:

En cada partido llenara una acta de juego donde llevara el registro de jugadores como del partido.

Al termino del torneo el jugador que no esté registrado en la acta de juego o cedula de registro(a consideración del organizador) no podrá participar en juegos de final.

Se podrá cambiar un jugador de equipo sin autorización del capitán, sin presentar su acta de baja hasta la fecha 8. Después de la fecha 8 tendrán que presentar su baja del equipo firmada por el representante del equipo o dueño.

El equipo tendrá un minimo de 6 jugadores y un máximo de 15 jugadores.

#### **Regla 15. Registro de Edades**

##### **Para la categoría libre:**

- No hay mínimo y máximo de edad.

**Para la categoría juvenil e infantil:**

- Tendrán que ser nacidos en el año que se establece en la convocatoria para cada categoría vigente al torneo.
- Podrán jugar en la categoría a la que corresponden o inferiores si cumplen con el año de nacimiento que se está requiriendo.
- En caso de ser niña(s) podrán participar con un año más en cualquier categoría.

## **CODIGO DE SANCIONES**

<b><u>INFRACCIONES</u></b>	<b><u>SUSPENSION JUEGOS</u></b>
Acumulación de 2 tarjetas amarillas o 1 Roja en un partido	1
Por expulsión de un partido (tarjeta roja), como mínimo, pudiendo ser mayor la sanción de acuerdo con la gravedad de la infracción y sus consecuencias	1 a 3
Por alinear a un jugador inelegible "cachirul", con la intención de sacar ventaja de ello. La sanción será Aplicada al jugador involucrado y el jefe del equipo.	3 Meses
Por alinear a un jugador inelegible, utilizando para ello el registro de otro jugador del mismo equipo (suplantación)	3 Meses
Por alinear a un jugador inelegible, donde se utilicen los documentos de un familiar u otra persona	6 Meses
Por alinear a un jugador inelegible, donde se vean involucradas la alteración o falsificación de documentos oficiales, además de dar parte a las autoridades civiles o penales competentes	1 Año
Por desacatar cualquier decisión de un árbitro. <b>(CONDUCTA INCORRECTA)</b>	1 en Adelante
Por faltas reiteradas a las reglas de juego. (5 faltas personales)	1
Juego Brusco Grave, según sea la infracción	2 a 5
<b>CONDUCTA ANTIDeportiva GRAVE.</b>	
Impedir el inicio o reanudación del partido, además de las sanciones adicionales que el hecho amerite	5
Por fingir haber sufrido una falta o una lesión	1
<b>CONDUCTA GROSERA</b>	
Por ingresar sin autorización a la zona de árbitros.	1
Reclamar las decisiones de los árbitros	1 a Indefinido
Insultos a otro jugador, al público ó inducir a la violencia ó agresión verbal o con señas	3

Por faltar el respeto a un árbitro	2 a 6 meses
Por burlarse de un árbitro, es decir emitir opiniones airadas demeritando su trabajo	2 a 6 meses
Insultos a un arbitro	3 a 6 meses
Ofensas ó Insultos al personal de la cancha	2 a 6 meses
Escupir a otro jugador	2
Escupir a un espectador	2
Escupir a un arbitro	6 Meses
Ofensas ó Insultos al personal de la cancha	6 Meses

Por ofrecer cualquier cantidad o bien material para alterar el resultado de un partido	2 Años
Elevar injurias, insultos, difamación y falsas acusaciones de manera pública que causen desprestigio y Daño moral Asociaciones, Equipos, Personal, Árbitros y oficiales.	1 a 2 Años
<b>CONDUCTA VIOLENTA</b>	
Agresión a un contrario estando en disputa el balón, sin causar lesión.	3 a 5
Agresión a un contrario estando en disputa el balón, causando lesión	Min. 2 Meses o hasta la recuperación del jugador
Amenazas a un árbitro o Personal.	Indefinido
RIÑA, OFENSAS A UN CONTRARIO, PELEAS.	De 6 meses a Indefinido
Intento de agresión a un árbitro	De 6 meses a Indefinido
Agresión a un árbitro, además de la consignación penal correspondiente en su caso, el equipo al que pertenezca el infractor, perderá el partido en las condiciones que estipula el reglamento de competencia	Indefinido
Agresión a un árbitro causando lesión, además de la consignación penal correspondiente en su caso y el pago de los gastos de curación; el equipo al que pertenezca el infractor perderá el partido en las condiciones que estipula el reglamento de competencia	De por vida
Por provocar a otro jugador.	2 a 3
Por dañar intencionalmente cualquier parte de la instalación o el balón, además de reparar el daño.	Según sea el caso
Por participar en una riña colectiva, además de las sanciones por otras Infracciones en las que incurra	Se suspenderán de la cancha
Agresión al público.	2 o negar el acceso
<b>Porras, Espectador, Jugador</b>	
Agredir a un árbitro, equipo, personal, jugador y personas	Suspensión del Partido

	e Indefinida(perderá el partido)
Intervengan en las decisiones arbitrales	Suspensión del Partido e Indefinida(perderá el partido)
Intervengan en agresiones, riña, etc.	Suspensión del Partido e Indefinida(perderá el partido)

**NOTA:**

- LOS CASTIGOS SERAN TRATADOS Y SANCIONADOS POR EL H. CUERPO DE ARBITROS Y EL ORGANIZADOR.
- LOS CASTIGOS NO SERAN IRREVERSIBLES NI REVOCADOS.
- PUNTOS NO PREVISTOS EN EL REGLAMENTO QUEDA A JUICIO DEL ORGANIZADOR Y SU DECISION SERA INAPELABLE.