



Reglamento De Juego 2006 Fútbol Rápido De la Federación Nacional de Fútbol Rápido, A.C.

Derechos reservados por la Federación Nacional de Fútbol Rápido, A.C., Todos los derechos reservados. La reproducción o transmisión de la publicación, completa o parcial, sin autorización expresa de la FNFR, está estrictamente prohibida y es considerada una infracción a la ley de los Derechos del Autor.

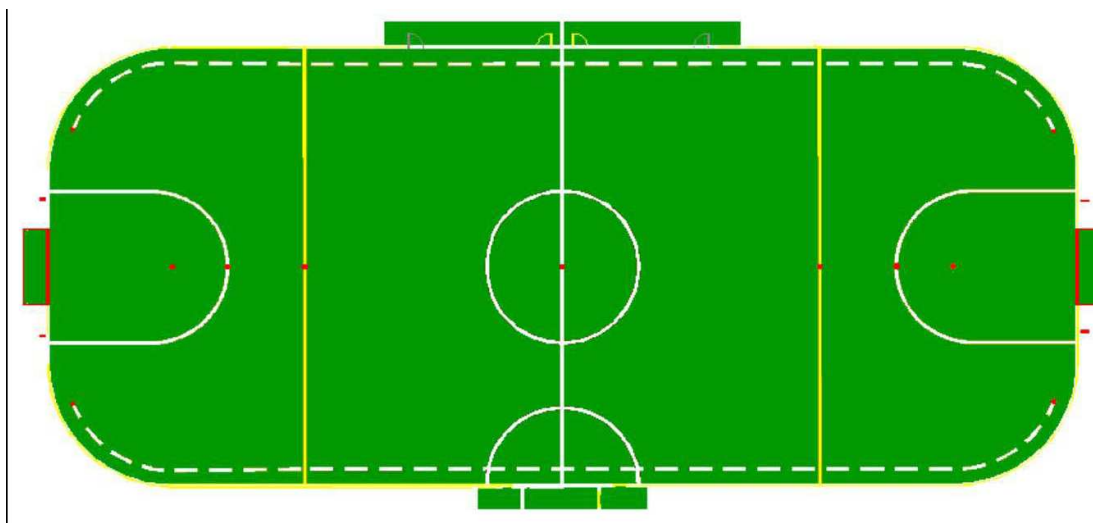
Impreso en México, D. F:

Agradecimiento

La Federación Nacional de Fútbol Rápido, A.C. agradece a los árbitros Sr. DIONICIO AVILA GUTIERREZ, FERNANDO PEÑA JESSEL, LUIS CARLOS VELAZQUEZ Y JORGE ALFREDO VAZQUEZ HERRERA cuya sabiduría y experiencia de Doce años en el Fútbol Rápido esta reflejada en esta publicación, así mismo a las asociaciones de Fútbol Rápido de los Estados de BAJA CALIFORNIA e HIDALGO por su valiosa y determinante participación para lograr este reglamento.

REGLAMENTO DE FUTBOL RÁPIDO

Regla 1 – LA CANCHA



Dimensiones:

La cancha de juego oficial es de 50 a 65 metros de largo por 20 a 30 metros de ancho.

La Pared Perimetral:

- La cancha de juego esta rodeada por una pared perimetral la cual es considerada parte del terreno de juego.
- Esta deberá ser de madera, fibra de vidrio, acrílico o combinación de estas.
- La altura de los costados es de 1.20 y la cabecera denominada frontis de 2.40.
- La parte recta del frontis será de 3.60.
- El área de bancas y árbitros deberá estar cerrada bajo el mismo concepto a 1.20 m de altura.

Superficie de juego:

Será de pasto sintético y colocado sobre el piso del área de juego.

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
- Estas serán de 10 cm de anchura máxima

Línea Media:

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

Punto Central:

Un punto central de 23 cm de diámetro marcará el centro del terreno de juego.

Círculo Central:

Tomando como eje al punto central se trazará un círculo de 5 Mts. de radio.

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:

Una línea roja con un punto de 23 cm. de diámetro 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 a una distancia de 15.25 mts de la línea de gol.

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. Las líneas intermitentes tienen una longitud de 90 cm. y están separadas por espacios de 30 cm.

Punto y Banderín de Esquina:

Un punto de esquina de 23 cm. de diámetro, estará a 90 cm. de la pared perimetral y a 9.20m del centro de la línea de gol. Sobre la pared perimetral se trazara una línea donde al término de esta se colocara un banderín que medirá 90 cm.

Área Penal:

Se trazaran dos líneas perpendiculares a 4.50 mts del centro de la línea de gol. Dichas líneas se adentraran 8.20 mts 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 de 5 mts del punto de tiro penal.

El punto penal se marcara a una distancia de 7.80 mts del centro de la línea de gol.

Las porterías:

Cada portería esta formada en el centro por dos postes verticales, con una separación entre si de 4mts (medida interior), y unidos en sus extremos superiores por un travesaño horizontal a 2.07 m de alto (medida desde la parte inferior del travesaño al suelo). 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 castigo.

Esta es el área reservada para los oficiales y no puede ser invadida por los jugadores cuando el partido se suspende.

Frente a esta área se encontrara la caja arbitral.

Bancas:

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

Caja de Castigo:

La caja de castigo deberá de estar al lado opuesto o separando ambas bancas.

El Cronometro:

El reloj mide de forma regresiva el tiempo de cada período y período de tiempo suplementario, mientras el balón esta 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.
- ⚽ Será de cuero poliuretano o de otro material adecuado.
- ⚽ Tendrá una circunferencia de 62 a 65 cm.
- ⚽ Tendrá un peso aproximado de 325 a 345 gramos al comienzo del partido
- ⚽ Tendrá una presión equivalente 8 a 10 lb. A nivel del mar (Balón # 4)

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. -- De 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 cinco jugadores (5), al mismo tiempo de los cuales uno es el guardameta, el equipo tendrá toda la duración del partido para completar su alineación. 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 tres personas.

Capitán del Equipo:

- ⚽ Un capitán deberá ser elegido por cada equipo de entre los jugadores quien llevará un brazalete en el brazo identificándolo como tal.
- ⚽ El capitán del equipo únicamente cuando es invitado al área arbitral por el árbitro tendrá el privilegio de **dialogar** cualquier problema administrativo.
- ⚽ 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 mientras el otro jugador 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 del partido 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.

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

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) segundo o cambiar menos de cuatro jugadores en la sustitución con garantía.
- 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 con número visible en la parte posterior y fajada durante todo el encuentro.
- ✚ Pantalón corto o short
- ✚ Calcetas
- ✚ Espinilleras
- ✚ 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.

Espinilleras:

- ✚ Deberán ser cubiertas por las calcetas.
- ✚ Deberán ser un material apropiado (goma, plástico o un material similar)
- ✚ Deberán ser de un grado razonable de protección.

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.

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 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, de los cuales uno será llamado principal y el otro auxiliar para efectos de la toma de decisiones en caso de controversia.

Deberes:

- Hará cumplir las reglas de juego.
- Controlará el partido en cooperación con el cronometrista y otros oficiales.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la regla 2.
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla con las exigencias de la regla 4.
- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón este fuera de juego si juzga que un jugador está solo levemente lesionado
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido alguna lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado solo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado.
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego.
- Castigará la falta más grave cuando un jugador comete más de dos faltas al mismo tiempo.
- Señalará el reinicio del juego después de toda interrupción con el silbato o con la voz.
- El árbitro preparará un informe del juego que incluye información de cualquier opción 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 finalizará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso que se contravengan las reglas de juego o por cualquier tipo de interferencia externa (eje. espectadores, condiciones meteorológicas, etc.)
- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se cometió una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento (**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.
- Actuará conforme a las indicaciones del cronometrista y 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. - El árbitro Cronometrista

Arbitro Cronometrista:

El árbitro cronometrista se colocará en la caja de árbitros fuera del terreno de juego, y adyacente al área arbitral.

Sus Deberes son:

- 👤 Revisar Credenciales y equipamiento de los jugadores.
- 👤 Llevara el control del juego en el acta de juego.
- 👤 Llevara el control del tiempo de juego y marcador electrónico.
- 👤 Llevara el control a la caja de castigo.
- 👤 Señalar sustituciones ilegales.
- 👤 Indicar a los árbitros la solicitud de un segundo tiempo fuera en un mismo periodo (si los árbitros no se percataron de ello).
- 👤 Auxiliara 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 la tercera tarjeta individual.
- 👤 Se cerciorará de que una herida haya dejado de sangrar y que el uniforme no se encontré con rastros de sangre permitiendo el reingreso cuando un jugador que sufrió una hemorragia salio del terreno.
- 👤 Ser el cronometrista oficial durante los shoot -outs para definir a un ganador.

Regla 7. - La Duración del Partido

Duración del Partido:

El juego tiene cuatro (4) períodos de doce minutos cada uno, la duración de los periodos 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.

- 👤 Cada Equipo tiene derecho un (1) tiempo fuera en cada periodo incluyendo periodo suplementario

- ✚ Tendrá una duración de 30 segundos cada uno.
- ✚ Todo jugador que lo solicite deberá hacer una señal de "T" con la manos al arbitro.
- ✚ 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 Entrenado 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 arbitro.

Manera para definir un juego:

En todos lo juegos de fútbol rápido debe haber un ganador, si el resultado esta empatado al final del último período

- ★ Habrá un periodo suplementario de 5 minutos con gol de oro, se declarara vencedor al equipo que anote el primer gol.
- ★ Si no se anota un gol el vencedor del partido se decidirá mediante la ejecución de tiros Shoot out.

Procedimiento:

1. El árbitro elige la meta en que los dos equipos lanzarán los Shootouts.
2. El arbitro lanzara una moneda, el equipo que gana el sorteo decidirá si ejecuta el primero o segundo tiro.
3. Cada equipo tiene tres tiros de shootout, con jugadores diferentes en forma alternada.
4. Todos los jugadores en la lista de deben tomar parte en la ejecución del shootout después del tiempo suplementario excepto los jugadores expulsados.
5. Mientras se ejecuta un shootout, 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 shootout 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 shootout 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.).
9. El árbitro cronometrista dará la señal de ejecución del tiro y la cuenta de los cinco 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 Shootouts, 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 Shootouts, 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.

Regla 8. El inicio y la reanudación del Juego

Saque de Inicio:

El equipo local será quien elija la mitad de terreno de juego en que desea iniciar y el equipo visitante hará el saque de inicio.

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:

- ⚽ Antes del saque de inicio todos los jugadores deberán de encontrarse en su propio campo.
- ⚽ Los jugadores que defienden estarán afuera del círculo central.
- ⚽ El balón se hallara inmóvil en el punto central.
- ⚽ El árbitro dará la señal de inicio
- ⚽ El jugador del equipo que ejecuta el saque de inicio tiene cinco (5) segundos para jugar el balón en cualquier dirección.
- ⚽ El balón entrara en juego en el momento que sea pateado.
- ⚽ El ejecutante del saque no podrá tocar el balón una segunda vez antes de que el balón no se haya jugado por otro jugador.
- ⚽ 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, o un saque de mano hecho por el guardameta, saque de banda y saque de esquina de la forma definida en estas reglas.

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 esta 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 esta 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 en dentro de la línea de reanulación 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 hasta que este en juego.
- ⊗ El balón estará en juego cuando sea tocado por el jugador.
- ⊗ El ejecutor del saque tendrá 5 segundos para reanudar.

Infracción con la superestructura:

- ⊗ Cuando el balón golpea cualquier parte de la estructura del edificio que no es parte del terreno de juego.
- ⊗ El balón golpea con el tablero de juego.

Procedimiento:

- ⊗ El balón se coloca en el punto de tiro libre de la línea roja 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. Del balón hasta que este 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 entre los banderines de esquina.
- ⚽ 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 a 5 mts del balón hasta que este en juego
- ⚽ El balón se puesto en juego por un jugador del equipo atacante.
- ⚽ 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 entre los banderines de esquina.
- ⚽ Que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador atacante.
- ⚽ El juego se reanudará con saque de manos hecho por el guardameta 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 balón estará en juego una vez que haya salido 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 balón en juego o fuera del juego

Balón en Juego:

- ⚽ El balón esta en juego desde el momento de realizar el saque de inicio o se reinicia el juego, siempre y cuando el balón realice un movimiento visible, incluso cuando:
 - ⚽ Cuando el balón rebota de los postes, travesaño, banderín de esquina o la pared del perímetro (incluyendo acrílico en su caso) y permanece en el terreno de juego.
 - ⚽ El balón rebota en uno de los árbitros ubicados en el terreno de juego.

Balón fuera del juego:

El balón esta fuera del juego cuando el árbitro lo decida ya sea por un gol, tiempo fuera, castigo de tiempo, lesiones o en cualquiera de los siguientes casos:

- ⚽ **Fuera del Juego:**
El balón esta fuera del juego cuando ha traspasado completamente la pared del perímetro.
- ⚽ **Una violación de la superestructura:**
Si el balón establece contacto con cualquier parte de la estructura del edificio (incluye el techo), o del tablero de resultados colocado encima del terreno de juego, el balón esta fuera del juego.

⚽ **El árbitro detiene el juego:**

Cuando el juego ha sido detenido por uno de los árbitros debido a una infracción a las reglas de juego o a causas especiales.

Regla 10. - El Gol Marcado

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado su circunferencia totalmente la línea de meta 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 guardameta, saque de esquina y cualquier otro tiro libre.

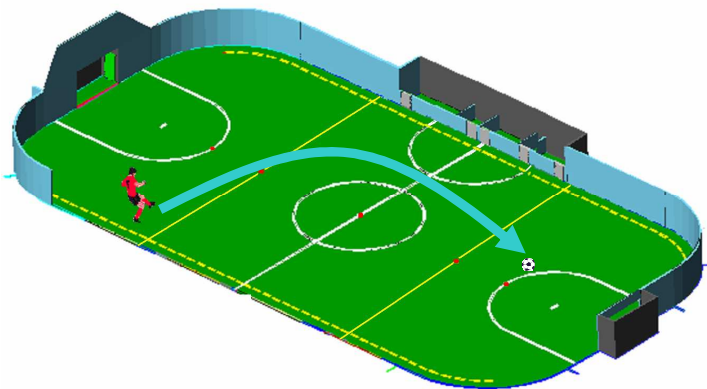
Un Gol no se concederá por:

- ⚽ No será gol si un objeto extraño altera la trayectoria del balón en su camino hacia la línea de meta.
- ⚽ El balón no ha traspasado la línea de gol y el árbitro silba el final del periodo o juego.

Regla 11. - 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 12. - Faltas y Castigos

Las Faltas se sancionaran de la siguiente manera:

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). En la rama femenil se permite el toque del balón con las manos o brazos siempre que se encuentren pegados al cuerpo para protección del pecho.
10. Jugar de forma peligrosa.
11. Obstaculizar el avance de un adversario.

Tiro penal:

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de la 11 faltas mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que este en juego.

Shoot out Directo:

Se sancionara con un tiro de castigo de shoot out directo por impedir la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre en la mitad del terreno de juego defendido por su equipo.

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 (salvo las faltas que fueron sancionadas con tiro penal o shoot out directo).

Restricciones del Guardameta:

Se concederá un tiro libre en la parte mas alta del área penal, al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes restricciones dentro de su propia área penal.

1. Tardar mas de cinco segundos 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, así como también cuando realiza un saque de meta.
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 o usando la pared.
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 este cumpliendo un castigo de tiempo en el área de castigo.

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 mas 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 estructura del edificio de la cancha, se sancionara al equipo infractor con un tiro libre en su contra en el punto central de la línea roja 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 cobrará 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** y cumplirá un tiempo de 2 minutos en la caja de castigo el jugador que comete una de las siguientes infracciones:

- 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.

Se mostrara **TARJETA AZUL** al equipo y un jugador que se encuentre en el terreno de juego designado por el director técnico, cumplirá un tiempo de 2 minutos en la caja de castigo.

- Cuando se abandona la banca sin autorización del arbitro e ingresa al terreno de juego.
- Uno o más jugadores no identificables de la banca del equipo desaprueban verbalmente al árbitro.

Faltas Amonestables:

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

- Juego Brusco
- 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 o penal.

Expulsiones:

Se mostrara la **TAJETA ROJA** a un jugador y un sustituto cumplirá 5 minutos de tiempo en la caja de castigo si comete una de las siguientes faltas con exceso de fuerza:

- Tercer Amonestación: Una Tercer tarjeta de amonestación sin importar si es amarilla o azul.
- Ser culpable de Juego brusco grave.
- Cometer 5 faltas Individuales durante el partido
- 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.

Jugador designado para sanciones:

Un jugador podrá ser designado para cumplir las sanciones de tiempo del portero o de los jugadores que hayan recibido tarjeta roja.

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 esta cumpliendo un castigo de tiempo. Se exceptúa el caso del tiro penal.
2. Cuando un jugador es expulsado por 5 faltas durante el partido, el sustituto cumplirá un tiempo de 2 minutos en la caja de castigo.
3. Por cada sanción de tiempo, el equipo castigado jugara con un jugador menos hasta el termino 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 termino del castigo del primer jugador amonestado, este entrara a la cancha y el jugador que permaneció en ella después de haber sido sancionado comenzara a cumplir su castigo. Si un equipo no tiene mas jugadores para cumplir con el requisito mínimo de cuatro jugadores el juego se dará por finalizado.
4. Amonestaciones Simultaneas: si derivado de la misma acción de juego dos o mas jugadores adversarios son amonestados, estos cumplirán el castigo de tiempo completo y no podrán regresar al terreno de juego aun cuando se anoten goles en contra de su equipo.
5. Cuando el arbitro 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, si dicha acción termina en gol marcado, no se cumplirá con la sanción.

Regla 15 Tiro Penal

Tiro de Penal:

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las 11 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 ejecutor no podrá volver a tocar el balón hasta que sea tocado por otro jugador.

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 antes de pasar 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.
- ★ Compañero del atacante: si el tiro se convierte en gol, se anula el resultado y se repetirá la ejecución. Si el tiro rebota en el portero o la pared y es tocado por el jugador infractor se marcará un tiro libre a favor del equipo defensivo donde se cometió la infracción. 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:

- Acumulación de seis faltas.
- Shoot out directo por cualquier falta cometida dentro de su mitad de campo, impidiendo con esta infracción la consecución de un posible gol.
- 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 arbitro 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 arbitro.
- ★ 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 arbitro 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.

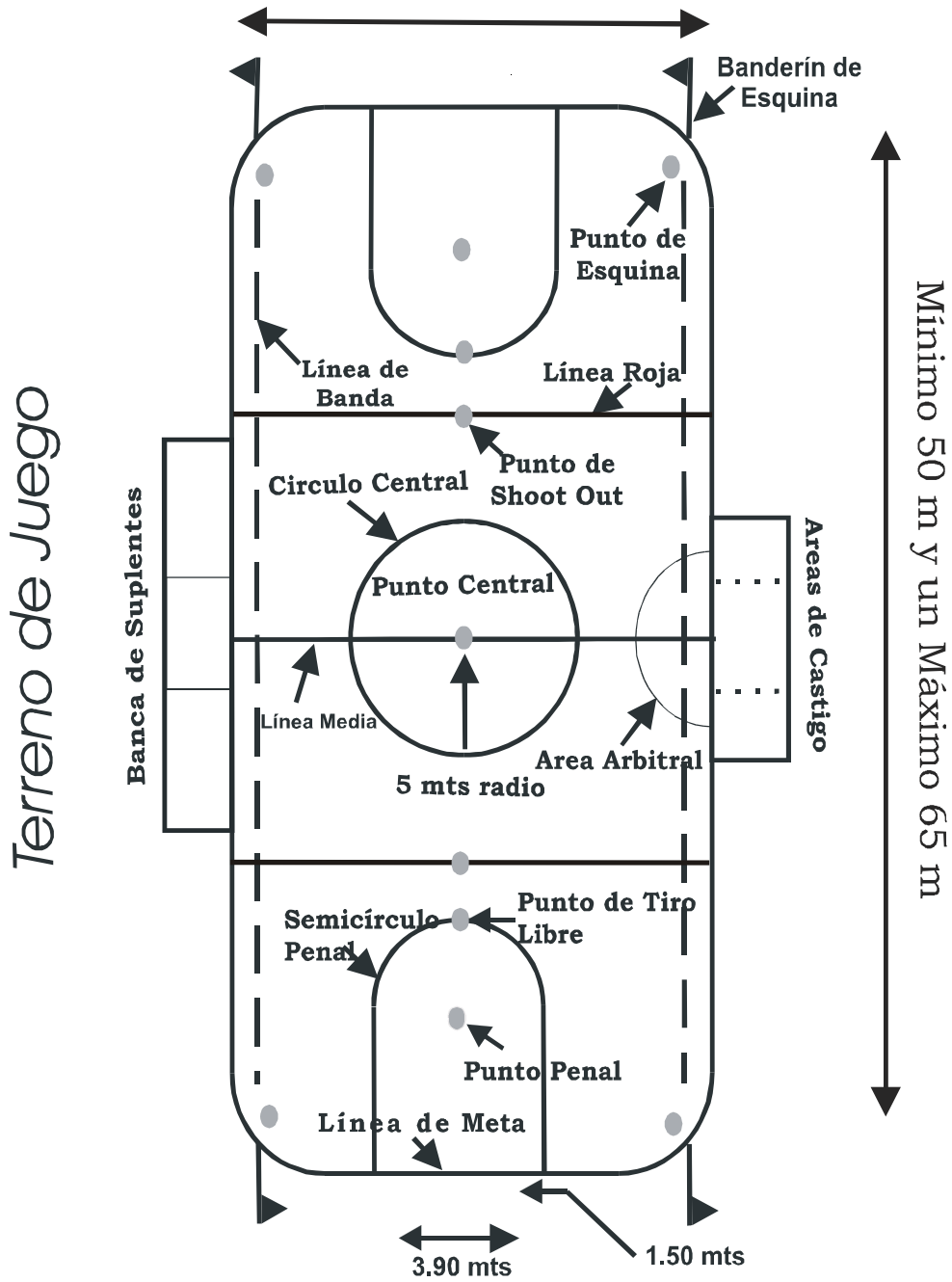
CODIGO DE SANCIONES

#	INFRACCIÓN	Suspensión Juegos
1	Acumulación de 3 tarjetas amarillas o azules, en un PARTIDO	1
2	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
3	Por alinearse a un jugador inelegible (sanción aplicable al Jefe de Equipo y al entrenador) sin dolo.	1
4	Por alinearse 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
5	Por alinearse a un jugador inelegible, utilizando para ello el registro de otro jugador del mismo equipo (suplantación)	4 Meses
6	Por alinearse a un jugador inelegible, donde se utilicen los documentos de un familiar u otra persona	6 Meses
7	Por alinearse 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 mínimo
8	Por alinearse en dos equipos de la misma categoría y Torneo	2 Meses
9	Engañar o intentar engañar a la comisión de registros	6
10	Por desacatar cualquier decisión de un árbitro. (CONDUCTA INCORRECTA)	1
11	Juego Brusco	1
12	Por faltas reiteradas a las reglas de juego. (5 faltas personales)	1
13	Juego Brusco Grave	2
	CONDUCTA ANTIDEPORTIVA GRAVE.	
14	Impedir el inicio o reanudación del partido, además de las sanciones adicionales que el hecho amerite.	5
15	Por rehusarse a firmar el acta de juego	1
16	Por actuar o intentar actuar con aliento alcohólico en cualquier partido.	1
17	Por fingir haber sufrido una falta o una lesión.	1
18	Retardar la reanudación del partido	1
	CONDUCTA GROSERA	
19	Por ingresar sin autorización a la zona de árbitros.	1
20	Reclamar las decisiones de los árbitros	1
21	Insultos a otro jugador, al público ó inducir a la violencia ó agresión verbal o con señas	1
22	Por faltar el respeto a un árbitro	2
23	Por burlarse de un árbitro, es decir emitir opiniones airadas demeritando su trabajo.	2
24	Insultos a un arbitro	3
25	Ofensas ó Insultos a un directivo	4
26	Escupir a otro jugador	2
27	Escupir a un espectador	2
28	Escupir a un arbitro	4 Meses
29	Escupir a un Directivo	6 Meses

30	Por ofrecer cualquier cantidad o bien material para alterar el resultado de un partido.	2 Años
31	Por aceptar cualquier cantidad o bien material para alterar el resultado de un partido.	3 Años
32	Elevar injurias, insultos, difamación y falsas acusaciones de manera pública que causen desprestigio y daño moral a la FNFR, Asociaciones, Directivos, Árbitros y oficiales.	1 Año
CONDUCTA VIOLENTA		
33	Agresión a un contrario estando en disputa el balón, sin causar lesión.	3
34	Agresión a un contrario estando en disputa el balón, causando lesión	Min. 2 Meses
35	Agresión a un contrario sin estar en disputa el balón, sin causar lesión.	Min. 4 Meses
36	Agresión a un contrario sin estar en disputa el balón, causando lesión.	Min. 8 Meses
37	Amenazas a un árbitro o directivo.	8
38	Intento de agresión a un árbitro	4 Meses
39	Agresión a un árbitro sin causar lesión, 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	1 Año
40	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	3 Años
41	Por provocar a otro jugador.	1
42	Por dañar intencionalmente cualquier parte de la instalación o el balón, además de reparar el daño.	1
43	Por participar en una riña colectiva, además de las sanciones por otras Infracciones en las que incurra.	2
44	Agresión al público	Min. 2 Meses

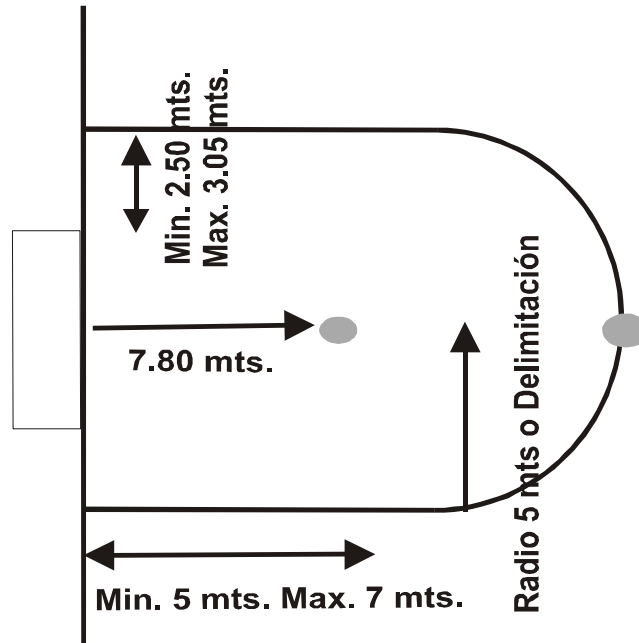
Anexo 1

Mínimo 20 m y Máximo 30 m

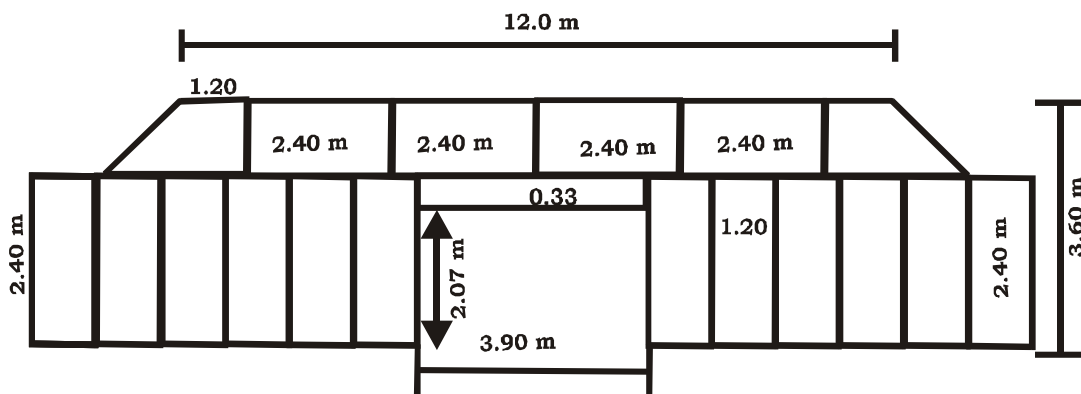


Anexo 2

Croquis del Semicírculo Penal



Anexo 3 Croquis del Frontis y Porteria



Señalamientos Oficiales del Árbitro



GOAL



NO GOAL



ADVANTAGE



BLUE CARD



CORNER KICK



FREE KICK



REFEREE TIME OUT