



FÚTBOL RÁPIDO.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEC
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



Reglas sujetas al reglamento de la Federación Mexicana de futbol 7 y Futbol rápido A.C. (Cualquier duda consultar dicho apartado anexo al final de este reglamento)*

Regla #1.- Terreno de juego

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 está 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 1.22 metros y la cabecera denominada frontis de 2.44 metros.
- La parte recta del frontis será de 3.66 metros.
- 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.

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.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEC
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



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 Contrastantes:

Una línea contrastante 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 está a 90 cm. de la pared perimetral 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 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.

Área penal:

Se trazaran dos líneas perpendiculares a 5.00 mts. del centro de la línea de gol. Dichas líneas se adentrarán 8 mts. del terreno de juego y se unirán por medio de un semicírculo el cual pasará sobre el punto de tiro libre que se encuentra a una distancia de 5 mts del punto de tiro penal.

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

Las porterías:

Cada portería está formada en el centro por dos postes verticales, con una separación entre sí de 4mts (medida interior), y unidos en sus extremos superiores por un travesaño horizontal a 2.07 mts 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.

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. (Balón # 4)
- Será aprobado por la FMF7FR, A.C.

Cambio del balón:

Si el balón explota o se daña estando en juego:

- Se interrumpirá el juego.
- El juego se reanuda 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 reanuda conforme a las reglas.

El balón no podrá ser cambiado sin la autorización del árbitro.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEC
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



Regla #3.- Jugadores y sustitutos.

Un partido será jugado por dos (2) equipos integrados, por un máximo de 15 jugadores y un mínimo de 7. Para poder iniciar el juego cada equipo deberá contar con seis jugadores dentro del terreno de juego; de los cuales uno es el guardameta.

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles.

Un jugador que ha sido remplazado 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 se encuentra en el terreno de juego.

La sustitución se completa cuando el jugador sustituto entra en la superficie de juego momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza se convierte en sustituido.

Sustitución del guardameta:

El guardameta podrá ser sustituido por cualquier compañero en una sustitución ilimitada, siempre y cuando el jugador sustituto ingrese con una playera que lo distinga de los demás jugadores y de los árbitros.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEC
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



Regla #4.- Equipamiento de jugadores

Equipamiento básico obligatorio:

- Camiseta con mangas, número visible en la parte posterior y fajada durante todo el encuentro.
- Short deportivo
- Calcetas que cubra totalmente la pantorrilla.
- 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 de 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. Guantes y protectores de la cabeza (uso opcional) Espinilleras (obligatorias) En cualquier sustitución del guardameta, ya sea por lesión o no, el sustituto puede ingresar sin número en la playera.

NOTA: JUGADOR QUE NO CUENTE CON ALGUNA DE LAS ESPCIFICACIONES EN “EQUIPAMIENTO DE JUGADORES” ANTES DICHAS SE LE SERA NEGADA LA PARTICIPACION EN EL JUEGO EN CURSO.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEC
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



Regla #5.- Duración del juego

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 el periodo suplementario (no acumulable)

Tendrá una duración de 30 segundos cada uno con el reloj de juego detenido.

Todo jugador que lo solicite deberá hacer una señal de "T" con las 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.

Solo 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 director técnico/entrenador 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.



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 realiza lo siguiente:

- Habrá un periodo suplementario de 5 minutos con gol a muerte súbita, se declarará vencedor al equipo que anote el primer gol (este criterio solo se efectuará en la final).
- En caso de no haber un vencedor se ejecutaran tiros de shoot out a muerte súbita. Uno por cada equipo, en forma alternada, hasta que anote uno más que otro en el mismo número de oportunidades.
- Si no se anota un gol, el vencedor del partido se decidirá mediante la ejecución de una serie de tres tiros Shoot out

Regla #6 Inicio y 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 encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores que defienden estarán afuera del círculo central.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal de inicio con el silbato.
- El jugador del equipo que ejecuta el saque de inicio tiene cinco segundos para jugar el balón en cualquier dirección.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEC
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



Sistema de competencia

El comité organizador dispondrá la manera en la que se jugara y el cómo se eliminara a los equipos a lo largo de la competencia en base a los equipos registrados.

*www.conafra.com/ReglasDeJuegoDeFutbolRapido2015.pdf

Gerardo Fragoso
+52 1 (644) 225 8510
COORDINADOR DE DEPORTES

olimpianeic@itson.edu.mx
COMITÉ ORGANIZADOR ANECIA ITSON