

Reglamento Oficial De Competencia 2020 De la Liga Casa Bella de Fútbol Rápido

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

Modificaciones:

Sujeta a la aprobación de la Federación Nacional de Fútbol Rápido, A. C. y de la Comisión Nacional de Árbitros "CONAFRA", y siempre que se respeten los principios fundamentales de las reglas, se podrá modificar la aplicación de las presentes reglas de juego en partidos disputados por menores de edad, equipos femeniles, jugadores Veteranos y jugadores con capacidades diferentes.

Se permiten las siguientes modificaciones:

- Dimensiones del terreno de juego;
- Tamaño, peso y material del balón;
- Duración de los tiempos de partido;
- Numero de jugadores en categorías de menores de edad.

Solo se permitirán otras modificaciones con el consentimiento de Federación Nacional de Fútbol Rápido, A. C. y de la Comisión Nacional de Árbitros "CONAFRA".

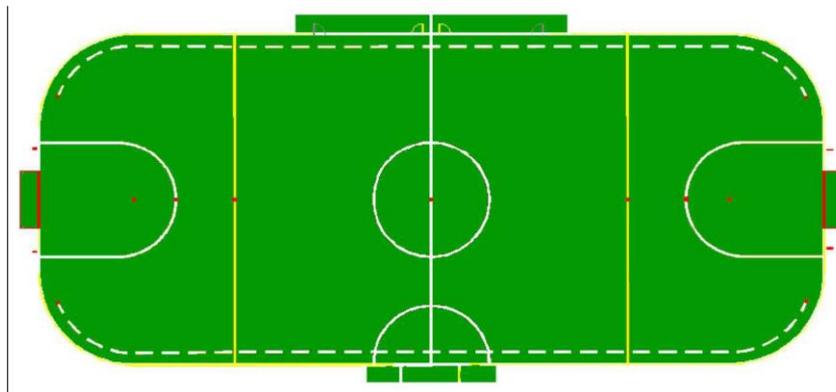


INDICE

REGLA 1	TERRENO DE JUEGO
REGLA 2	EL BALON
REGLA 3	JUGADORES Y SUSTITUTOS
REGLA 4	EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES
REGLA 5	ÁRBITROS
REGLA 6	ÁRBITRO ASISTENTE Y OTROS OFICIALES
REGLA 7	DURACION DEL PARTIDO
REGLA 8	INICIO Y REANUDACION DEL JUEGO
REGLA 9	BALON EN JUEGO Y FUERA DE JUEGO
REGLA 10	ANOTACION LEGAL
REGLA 11	PASE DE TRES LINEAS
REGLA 12	FALTAS Y CASTIGOS
REGLA 13	TIRO PENAL
REGLA 14	SHOOT OUT
ANEXOS:	
	1. - CROQUIS DEL TERRENO DE JUEGO
	2.- CROQUIS DEL AREA PENAL
	3.- CROQUIS DEL FRONTIS Y PORTERIA
	4.- SEÑALAMIENTOS OFICIALES DEL ÁRBITRO
	5.- CONSEJO DIRECTIVO F.N.F.R., A.C. Y CONAFRA

REGLAMENTO DE FUTBOL RÁPIDO 2020

Regla 1.- EL TERRENO DE JUEGO



Dimensiones:

La cancha de juego oficial deberá de ser entre los 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, plástico, 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 1.22 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 cms de anchura máxima

Línea Media:

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

Punto Central:

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

Círculo Central:

Tomando como eje al punto central se trazará un círculo de 5 metros 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 Contrastantes:

Una línea contrastante con un punto de 23 centímetros 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 metros de la línea de gol.

Línea de protección y reanudación:

La línea de protección es intermitente y esta a 90 centímetros 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 centímetros y están separadas por espacios de 30 centímetros.

Punto de esquina:

Un punto de esquina de 23 centímetros de diámetro estará a 90 centímetros de la pared perimetral y a 9.20 metros del centro de la línea de gol.

Área penal:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a 4.50 metros del centro de la línea de gol. Dichas líneas se adentrarán 8.20 metros 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 metros del punto de tiro penal.

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

Las porterías:

Cada portería esta formada en el centro por dos postes verticales, con una separación entre sí de 4 metros (medida interior), y unidos en sus extremos superiores por un travesaño horizontal a 2.07 metros de alto (medida desde la parte inferior del travesaño al suelo). La parte frontal de los postes como también al travesaño tendrán 10 centímetros 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 metros. 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 metros, 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 es detenido por alguna causa. Frente a esta área se encontrará 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 una o dos puertas de acceso a la cancha. Se podrá calentar afuera de la cancha y antes de su partido.

Caja de castigo:

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

El Cronómetro:

El cronometro señala 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 cronometro 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 cronometro.

Regla 2.- EL BALON**El Balón:**

- ⊗ Será esférico, será de cuero poliuretano o de otro material adecuado.
- ⊗ Tendrá una circunferencia de 62 a 65 centímetros y un peso aproximado de 325 a 345 gramos al comienzo del partido
- ⊗ Tendrá una presión equivalente 8 a 10 libras. (Balón # 4) y será aprobado por la F.N.F.R., A.C.
- ⊗ **Se aceptarán todas las marcas de balones con peso y medidas oficiales, excepto FUTRE Y/O SIMILARES, esto lo decidirá el árbitro. Equipo que presente un BALON SIMILAR, será advertido para no presentarlo en su próximo partido.**
- ⊗ La Liga Casa Bella NO rentará balones.
- ⊗ El balón estará en juego en todo momento, inclusive si rebota en un árbitro.
- ⊗ El balón estará fuera de juego si rebota en las redes y/o mallas laterales, así como en los casos que el árbitro silbe alguna infracción o conceda tiempo fuera.
- ⊗ Cuando el balón rebasa completamente su circunferencia la línea de gol, es anotación legal. Al sonar la chicharra del cronometro digital y el balón no ha cruzado la línea de gol, NO es considerada anotación.
- ⊗ Si el balón pega en la estructura y/o cronómetro dentro de los límites del terreno de juego, se marcará un tiro libre en la línea más cercana donde se cometió la infracción (en el punto de las 3 líneas).

Nota 1: Se presentarán 2 balones de cualquier marca siempre y cuando estén avalados por la FNFR, A.C. # 4 en buenas condiciones antes de cada partido, excepto (Futre y/o similares). NO se perderá ningún partido por DE FOUL si no se presentan balones, ya que por cada balón que no se presente, será automáticamente UN GOL en contra (NO HABRÁ PENALTIES), y el gol o los goles le serán contabilizados al jugador que mas goles lleve anotados hasta ese momento del torneo; El partido se realizará asentándose en la cédula arbitral.

Nota 2: En el 1er y 2° cuarto la banca norte "Toyota" será el encargado de ir por los balones y en el 3er y 4° período la banca sur "Fútbol 7" tendrá que ir por ellos y se pondrá un rotulo en cada banca donde se indica.

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 daño 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 durante el juego sin la autorización del árbitro.

Regla 3.- JUGADORES Y SUSTITUTOS**Jugadores:**

El Comité Organizador se reserva el derecho de admisión para aquellos jugadores que en algún momento hayan sido sancionados por la Liga Casa Bella o tengan algún adeudo pendiente.

Un partido será jugado por dos (2) equipos integrados por un máximo de hasta 35 jugadores en su roster y un mínimo de 10 jugadores. Podrán participar en cada partido hasta 18 jugadores por equipo.

Para poder iniciar el juego cada equipo deberá contar con cinco (5) jugadores como mínimo dentro del terreno de juego, debidamente acreditados de los cuales uno es el guardameta. **En caso de que la plantilla de jugadores no este completa se perderá por de foul con un marcador de 5 goles vs 0.**

Sistema de Refuerzos:

1. En las categorías infantiles 06-07, 08-09, 10-11 se jugará con 5 en cuadro y el portero, además podrá ser mixto. Y la Categoría 12-13 y 13-14 se jugará con 6 jugadores de cuadro y el portero.
2. No hay acuerdo de capitanes por jugadores inhabilitados en la ronda de finales, si no cumplen con sus partidos reglamentarios automáticamente NO jugarán finales. **Se solicita revisarlo una semana antes de su programación en finales ya que el día de su partido NO habrá revisión de jugadores inhabilitados sin excepción.**
3. Ningún jugador podrá participar en 2 equipos de la misma categoría y/o día.
4. Jugador que sufra una lesión grave y/o algún accidente que le impida seguir participando en el torneo y para poder estar habilitado para jugar finales, deberá de presentar una receta médica oficial hasta 5 días después de haber sufrido la lesión y/o accidente.

Personal de la banca:

Todo el personal que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro incluyendo sustitutos sean o no llamados a participar en el encuentro y deberán de presentar Credenciales 2020 emitidas por La Liga Casa Bella. Esto incluye al entrenador, al auxiliar y médico en caso de contar con él. **El personal técnico permitido para cada equipo será de DOS (2) personas. NO se permitirá en la banca a jugadores de otros equipos.**

Capitán del equipo:

- Un capitán deberá ser elegido por cada equipo de entre los jugadores quien llevará un brazalete o gafete en el brazo identificándolo como tal.
- El capitán tendrá el privilegio de dirigirse al árbitro en forma respetuosa en cuanto a cuestiones administrativas o aclaraciones de las mismas.
- Cada equipo deberá nombrar un subcapitán en caso de ausencia del titular.

Sustituciones durante el Juego:

- Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles.
- 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 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.
- Todo jugador lesionado tendrá que salir del terreno de juego y NO podrá regresar hasta que exista una Sustitución Garantizada. El regresar antes será sancionado con 5 minutos y tarjeta amarilla

Sustituciones con garantía:

El derecho para sustituir jugadores elegibles en las circunstancias siguientes:

- Después de anotar un gol.
- Después de que se ejecute una sanción disciplinaria (faltas con tarjeta).
- 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 meta, saque de esquina, shoot out y tiro libre siempre y cuando tenga el saque a su favor, en cada cambio de período.

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, esto es a riesgo del equipo. Si el árbitro detiene el juego más de una vez para que el portero se atienda, sin importar la causa, el portero deberá de abandonar el terreno de juego y no regresará hasta haber una sustitución garantizada.

Sustituciones incorrectas:

- Tener demasiados jugadores en el terreno.
- Jugar sin guardameta.
- Cualquier jugador que ingrese al terreno de juego sin estar previamente registrado por los árbitros.

Sanción:

- Si un equipo comete una sustitución incorrecta, el árbitro emitirá un castigo de tiempo, además de la sanción disciplinaria, se le sancionará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la suspensión.

Credenciales:

- **Todos los jugadores deberán de tener credenciales oficiales nuevas "2020" y su vigencia será hasta diciembre del 2020, el costo de la misma es de \$120.00 (Ciento veinte pesos 00/100 m.n.) en Adultos y de \$100.00 (Cien pesos 00/100 m.n) en la infantil**
- Las 2 primeras jornadas se podrá jugar sin credenciales, de la 3ª en adelante es requisito indispensable presentarlas.

Regla 4.- EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES**Equipamiento básico obligatorio:**

Deberán de presentarlo en la 3ª jornada para poder jugar.

Camiseta con número IMPRESO y visible en la parte posterior y FAJADA durante todo el encuentro.

- ✚ Short deportivo, las licras son opcionales
- ✚ Calcetas que cubra totalmente la pantorrilla.
- ✚ Espinilleras obligatorias para la categoría PREMIER.
- ✚ 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.
- ✚ Los uniformes no podrán ser intercambiados entre los jugadores en un mismo partido.
- ✚ Los jugadores podrán utilizar TAPE fuera de la calceta sin importar el color.

El jugador que se quite la camiseta dentro del terreno de juego o en las bancas antes, durante o después del partido, será sancionado con tarjeta ROJA y 1 partido de suspensión

Espinilleras:

- ✚ Deberán ser cubiertas por las calcetas y 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, Gorra 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 (anillos, reloj, aretes, piercing, paliacate, pulseras de cualquier tipo, etc.).

Infracción:

- ✚ Cualquier infracción a esta regla, el jugador deberá abandonar el terreno de juego para ajustar su equipamiento y no regresará sin primero consultarlo con el árbitro, quien deberá autorizar que el equipamiento del jugador este en orden.
- ✚ Un castigo de tiempo por conducta antideportiva se le asignará al jugador que viole esta regla de forma recurrente.

Regla 5.- ARBITROS

Los árbitros:

El juego será dirigido por un sistema de uno, dos, tres o hasta cuatro oficiales, esto dependerá del torneo y la categoría. Dos estarán dentro del terreno de juego y se les llamará árbitros, uno de estos será el principal y será quien tome las decisiones definitivas en caso de controversia, además será el responsable del informe arbitral o cedula de juego. El tercero será llamado asistente del arbitro y un cuarto que será llamado cronometrista, en caso de no haber el cuarto oficial, el arbitro asistente cubrirá sus funciones, los árbitros tendrán toda la autoridad que les otorga este reglamento. Su competencia y el ejercicio de sus poderes empezaran al ingresar a las instalaciones, antes, durante y después del juego.

Facultades de los Árbitros:

Su facultad se extenderá a sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego y cuando el balón este fuera de juego, sus decisiones de hecho en relación con el juego deberán ser definitivas en tanto se refiera al resultado de juego.

Deberes:

- ✚ Hará cumplir las reglas de juego.
- ✚ Controlará el partido en cooperación con el árbitro asistente y cronometrista.
- ✚ 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 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 sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado y durante una sustitución ilimitada.
- ✚ Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego.
- ✚ Castigará la falta mas 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 realizará un reporte del juego que incluye información de cualquier sanción 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.

Poderes:

- ✚ Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas de juego, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores o por algún otro motivo. En tales casos hará llegar un informe al organismo competente y en caso determinado, por los reglamentos de la F.N.F.R., A.C.
- ✚ 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 (balón fuera de juego).
- ✚ Actuará conforme a las observaciones del árbitro asistente y del cronometrista en relación con incidentes que no ha podido observar.
- ✚ El árbitro no permitirá que personas sin autorización entren al terreno de juego. El director técnico/entrenador puede entrar en el terreno de juego en la línea de protección y reanudación limitada a su área de banca, durante un tiempo fuera. (ver regla 7)
- ✚ Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta que es incorrecta o si lo juzga necesario, siempre que no hayan reanudado el juego.

Uniforme de los árbitros:

El uniforme de los árbitros consta de playera que los distinga de los jugadores de ambos equipos y de los porteros, short negro, medias negras que pueden llevar vivos contrastantes a la playera y zapatos tenis oficiales de color negro.

NOTA: No se aceptarán protestas derivadas de arbitraje.

Regla 6.- ÁRBITRO ASISTENTE Y OTROS OFICIALES

Árbitro asistente:

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

El árbitro asistente utilizará un silbato para indicar cualquier infracción.

Sus Deberes son:

- 🕒 Revisar las acreditaciones y equipamiento de los jugadores.
- 🕒 Llevará la estadística del encuentro en el acta de juego.
- 🕒 Llevará el control del tiempo de juego y marcador electrónico.
- 🕒 Llevará el control a la caja de castigo y señalará sustituciones ilegales.
- 🕒 Indicará los árbitros la solicitud de un segundo tiempo fuera en un mismo periodo (si los árbitros no se percataron de ello).
- 🕒 Indicará por medio de su silbato la infracción del pase de las tres líneas.
- 🕒 **Indicará la acumulación de la 3a falta individual en una mitad de juego, se sancionará con tarjeta Azul.**
- 🕒 **Indicará la acumulación de la 5a falta individual (Es tarjeta Roja) y/o la sexta falta por equipo.**
- 🕒 Cerciorarse de que una herida deje de sangrar y que el uniforme no se encuentre con rastros de sangre permitiendo el reingreso cuando un jugador que sufrió una hemorragia salió del terreno de juego.

Regla 7.- LA DURACION DEL PARTIDO

Duración del partido: El juego tiene cuatro (4) períodos de diez (10) minutos c/u entre semana, femenino, sabatino y dominical varonil.

Sistema de Competencia: Se jugarán todos vs todos

Nuevos Horarios: Serán 6:10, 7:00, 7:50, 8:40, 9:30, 10:20 y 11:10 P.M. SI HABRÁ PRORROGA de hasta 10 minutos únicamente en el primer partido de la jornada. En partidos posteriores, el árbitro tendrá la facultad de esperar el tiempo que considere necesario y los tiempos se tendrán que recortar de acuerdo al tiempo de espera y quedará asentado en la cédula de juego.

La decisión de los árbitros será inapelable en cuanto a los partidos silbados por de foul, el C.O. no intervendrá ya finalizado el partido. **Los Horarios fijos** comprados para el torneo regular NO serán válidos en la ronda de finales ni en reprogramaciones o cambios de juego, y el costo es de \$1,500.00 (Mil quinientos pesos 00/100 m.n.)

Juegos Por De Foul: El equipo que gane un partido por de foul se les darán 5 puntos con un marcador de 5 goles a 0 y los goles se le darán al jugador que lleve mas goles anotados hasta ese momento del torneo; si fuera el 1er. encuentro los goles se le adjudicaran al jugador que el capitán designe.

Se considera por de foul:

- No completarse con un mínimo de 5 jugadores en terreno de juego a la hora programada.
- No presentar credenciales vigentes 2020.
- No pagar la cuota establecida en el reglamento de pagos 2020. **NOTA:** Los equipos deberán de presentar la cédula de juego ante los árbitros antes del inicio del encuentro para poder efectuar el partido. Equipo que no la presente perderá por de foul, esto en base al reglamento vigente de pagos y credenciales 2020
- No presentarse con uniforme completo.

Nota 1: La Liga Casa Bella DECIDIRÁ CUANDO SE DARA DE BAJA UN EQUIPO: Puede ser por falta de pago, por faltas al reglamento, por batallas campales, invasión de cancha, insultos, agresiones, por perder de foul, etc.

Nota 2: Para que un equipo no pierda por de foul y teniendo a su 6o jugador listo para jugar, pero sin el uniforme completo, se le permitirá participar, entendiendo que, si llegara el 7o jugador, el jugador sin el uniforme deberá de abandonar el terreno de juego.

Intervalos de medio tiempo:

Los jugadores tienen un descanso al finalizar el segundo periodo, esto dependerá de la categoría
El descanso no deberá exceder de 3 tres minutos.

Tiempo fuera.

- 🚩 Cada Equipo tiene derecho un tiempo fuera en cada medio tiempo incluye el periodo suplementario.
- 🚩 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 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.

Sanción del tiempo fuera.

- 🚩 Al equipo que solicite un tiempo fuera por segunda ocasión en un mismo periodo o de forma inadecuada se le sancionará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la infracción, exceptuando si la infracción es cometida dentro del área penal en tal caso se cobrará un tiro libre en la parte mas alta del área penal (ver regla 12).

Shoot out y/o tiro penal:

En caso de que se tenga que lanzar o repetir un tiro de shoot out o penal, se prolongará 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 y habrá 5 puntos en disputa por partido en la fase regular

5 PUNTOS: Al equipo que GANE por de foul, además se darán 5 goles al goleador del equipo.

- 4 PUNTOS:** Al equipo que **GANE** en tiempo regular.
3 PUNTOS: Al equipo que **GANE** en penales o en shoot outs.
2 PUNTOS: Al equipo que **PIERDA** en penales o en shoot outs.
1 PUNTO: Al equipo que **PIERDA** en tiempo regular.
0 PUNTOS: Al equipo que pierda por de Foul.

Si el resultado está empatado al final del último período se realiza lo siguiente:

- ★ **Partidos de temporada regular:** Habrá muerte súbita de Shoot outs. (ver procedimiento regla 14).
- ★ **Definición en ronda de Finales:** Se tirarán 3 Shoot outs por equipo, si persiste el empate habrá muerte súbita. (ver procedimiento regla 14).

Regla 8.- EL INICIO Y LA REANUDACION 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. Los Horarios fijos comprados para el torneo regular NO serán validos en la ronda de finales ni en reprogramaciones o cambios de juego.

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.
- ⊗ Ningún jugador ofensivo invadirá la cancha adversaria hasta que el balón haya rodado la mitad de su circunferencia, si cometiera esta infracción el balón pasará al equipo contrario con las mismas características del saque de inicio.
- ⊗ El balón entrará en juego en el momento que sea pateado y este haya rodado la mitad de su circunferencia.
- ⊗ 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 efectuará el saque de inicio y tendrá **15 segundos para reanudar**.
- ⊗ Un gol es válido si se anota desde un saque inicial.

Sanción al saque de inicio:

Por violación a esta regla se otorgará la posesión del balón al equipo contrario reanudando con un tiro libre desde el centro del terreno de juego.

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 ruede la mitad de su circunferencia y se haya hecho con el pie (a excepción del saque de guardameta).
- ⊗ **En restricciones, reanudación de gol, tiros de esquina y después de una tarjeta es necesario el silbato del árbitro.**

Balón a tierra:

Para reanudar el juego después de una interrupción temporal provocada por algún motivo que no haya sido previsto en las reglas de juego y siempre que estas sucedan cuando el balón este en disputa, el arbitro dejara caer el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido y se considerara en juego desde el momento que haya tocado el suelo.

Cuando la interrupción suceda en el momento en que el balón este dentro del área penal, el balón se dejara caer fuera de esta área.

Cuando la interrupción suceda en un momento en el que un equipo tenga la clara posesión del balón, la reanudación la efectuara el mismo equipo en el lugar donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción.

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 haya rodado la mitad de su circunferencia.
- ⊗ Para la instancia de castigo de tiempo o expulsión el árbitro silbará la reanudación de juego hasta que el jugador sancionado este sentado en la caja de castigo o el expulsado esté fuera del terreno de juego, en los vestidores o en la tribuna frente a las bancas.
- ⊗ Falta dentro del área penal defensiva: el reinicio después de cualquier infracción cometida por el equipo atacante dentro del área penal defensiva será cobrada por el portero como saque de meta.

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 colocará dentro de la línea de protección y reanudación.
- ⚽ 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 cinco metros 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.

Sanción:

Por cada vez que se viole esta regla, se volverá a repetir el saque de banda excepto cuando el mismo jugador toca el balón dos veces sin que un compañero lo haya tocando antes que él.

Violación a la superestructura:

- ⚽ Si el balón pega en la estructura y/o cronómetro dentro de los límites del terreno de juego, se marcará un tiro libre en la línea más cercana donde se cometió la infracción (en el punto de las 3 líneas).
- ⚽ Ver regla 2 del balón.

Saque de esquina:

- ⚽ Cuando el balón haya traspasado el frontis entre los puntos 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 cinco metros del balón hasta que esté en juego.
- ⚽ El balón sea puesto en juego por un jugador del equipo atacante.
- ⚽ El balón estará en juego en el momento que haya rodado la mitad de su circunferencia.
- ⚽ El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.
- ⚽ El ejecutante tendrá cinco segundos para reanudar.

Saque de guardameta:

- ⚽ Cuando el balón haya traspasado el frontis entre los puntos de esquina.
- ⚽ Que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador atacante.
- ⚽ Cuando el guardameta haya solicitado un tiempo fuera en su área penal.
- ⚽ El juego se reanudará con saque de manos hecho por el guardameta.
- ⚽ Cuando se haya marcado cualquier tipo de infracción cometida por el equipo adversario (atacante) en el área penal.

Procedimiento:

- ⚽ El balón será lanzado con las manos por el guardameta defensor desde cualquier zona 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 cinco segundos para lanzar el balón fuera del área penal.
- ⚽ El árbitro otorgará el balón al guardameta y dará la indicación con el silbato.

Sanción:

Por violación al saque de guardameta se repetirá el saque, con la excepción cuando el guardameta juega por segunda vez el balón fuera del área penal, en cuyo caso se cobrará un tiro libre en su contra en el lugar donde fue tocado el balón por segunda ocasión.

En todas las reanudaciones anteriores, el tardar más de cinco segundos en jugar el balón (saques de banda, esquina, guardameta, de inicio, tiros libres), se sancionará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón, si el balón se encontraba en posesión del guardameta se cobrará el tiro en la parte mas alta del área penal.

Regla 9.- EL BALON EN JUEGO Y/O FUERA DE 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 haya rodado la mitad de su circunferencia, incluso cuando:

- ⚽ El balón rebota de los postes, travesaño, 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 de 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 de juego cuando ha traspasado completamente la pared del perímetro.

⚽ **Infracción de la superestructura:**

Si el balón establece contacto con cualquier parte de la estructura del edificio (incluye el techo, red, malla ciclónica, etc.), o del tablero de resultados colocado encima del terreno de juego, el balón está fuera de 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 por causas especiales.

Regla 10.- ANOTACION LEGAL

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado 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:

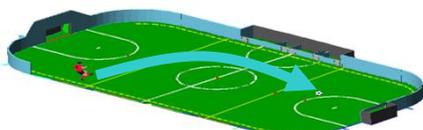
No será válido un gol cuando el balón haga contacto con un objeto extraño (reanudación ver regla 8).

- ⚽ 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 LINEAS

Pase de Tres líneas:

Cuando cualquier jugador golpea el balón hacia adelante, el cual cruza las dos líneas contrastantes 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. Cualquier jugador que pateo el balón en forma intencional atrás de la 1ª línea defensiva, tendrá un tiro de castigo llamado RESTRICCIÓN, y se cobrará en el punto del arco.



Sanción:

Se sancionará con un tiro libre en contra de quien cometió la infracción en el punto central de la primera línea contrastante por la cual cruzó el balón.

Regla 12.- FALTAS Y CASTIGOS

Las Faltas se sancionarán de la siguiente manera:

Tiro libre:

Se concederá un tiro libre al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere peligrosa, imprudente, temeraria, o con un uso excesivo de fuerza excluyendo lo estipulado en la regla 8:

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 de manera peligrosa o violenta.
5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
6. Empujar, sujetar o escupir a un adversario.
7. 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 y rostro.
8. Jugar de forma peligrosa.
9. Obstaculizar el avance de un adversario.
10. Cargar al portero dentro de su área.
11. Impedir que el portero lance el balón con las manos.

NOTA: Todas las faltas son acumulables. Las faltas con tarjeta amarilla NO se acumulan para la cuenta personal.

Tiro penal: Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las 11 faltas mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego. (Procedimiento ver regla 13)

Shoot out directo: Se sancionará con un tiro de castigo de shoot out directo, si en opinión de los árbitros, un jugador defensivo impide una oportunidad manifiesta de gol, mediante una falta sancionable con tiro libre en la mitad del terreno de juego defendido por su equipo. (Procedimiento ver regla 14)

Shoot out de sexta falta: Se sancionará con un tiro de castigo de shoot out al equipo que cometa 6 faltas durante el transcurso del partido, y cada 6 faltas serán sancionadas con otro shoot out.

Restricciones del guardameta:

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.

1. Tardar más 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.
4. Botar el balón dentro del área estando en juego.

Castigos en contra del portero:

El portero tiene el privilegio de NO salir a la caja de castigo en tarjeta amarilla, un jugador de cuadro cumplirá la sanción por el portero de 2 minutos o gol en contra.

SANCIONES DISCIPLINARIAS

AMONESTACIONES:

Se mostrará la **TARJETA AZUL** al jugador que cometa las infracciones enlistadas abajo y cumplirá 2 minutos de castigo; podrá ingresar antes de la terminación de su tiempo de castigo si el equipo contrario marca un gol.

1. Conducta antideportiva.
2. Realizar una sustitución incorrecta.
3. No respetar la distancia reglamentaria en tiros libres en su contra.
4. **Cometer TRES faltas EN MEDIO TIEMPO, La quinta falta personal es tarjeta ROJA.**
5. No acatar diligentemente una disposición de los árbitros. (Conducta Incorrecta TARJETA AMARILLA)
6. Entrar al área arbitral sin permiso de los árbitros. (Conducta Incorrecta TARJETA AMARILLA)
7. No cumplir con el equipamiento de los jugadores. (Conducta Incorrecta TARJETA AMARILLA)
8. Cuando se abandona la banca sin autorización del árbitro e ingresa al terreno de juego. (Conducta Incorrecta TARJETA AMARILLA)
9. Uno o más jugadores no identificables de la banca del equipo desapueban verbalmente al árbitro. (Conducta Incorrecta TARJETA AMARILLA)
10. Juego Brusco.
11. Impedir con mano intencionada un gol o una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
12. 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.
13. Retardar inicio o reanudación de juego. (Conducta Incorrecta TARJETA AMARILLA)
14. Burlarse de árbitros y/o adversarios con palabras, ademanes y/o gestos. (Conducta Incorrecta TARJETA AMARILLA)
15. Amenazar o provocar a un adversario. TARJETA ROJA
16. Simular o fingir una lesión. (Conducta Incorrecta TARJETA AMARILLA)
17. Ingresar al área antes de ser tocado el balón en un tiro penal. (Conducta Incorrecta TARJETA AMARILLA)
18. Jugar intencionalmente el balón con la mano.
19. Tropezar, cargar y/o empujar a un adversario.
20. Tratar de sacar ventaja desleal alejando el balón con manos o pies para hacer tiempo deliberado. (Conducta Incorrecta TARJETA AMARILLA)

Expulsiones:

Nota: Si un jugador o personal de banca es expulsado con tarjeta Roja y participa en varias categorías y/o torneos avalados por la Liga Casa Bella, deberá cumplir su sanción en el equipo en que fue sancionado, dejando de jugar en los demás equipos. Excepto Faltas de 1er y 2º grado del Tabulador de Sanciones Vigente 2020.

Se mostrará la **TARJETA ROJA** a un jugador y un sustituto cumplirá cinco minutos de tiempo en la caja de castigo o gol en contra, con sus excepciones:

1. **Acumulación de 3 tarjetas AZULES Y/O AMARILLAS, el sustituto cumplirá 2 minutos o gol en contra.**
2. **Acumulación de 5 faltas de un mismo jugador durante el partido, el sustituto cumplirá 2 minutos o gol en contra.**
3. **Expulsión al cuerpo técnico de la banca, NO hay jugada de poder en contra**
4. **Jugador detectado ingresando bebidas alcohólicas a las instalaciones.**
5. **Quedarse sin playera dentro de la cancha y/o banca, antes, durante o después del partido.**
6. **Jugador detectado con aliento alcohólico, el sustituto cumplirá 2 minutos o gol en contra.**
7. Ser culpable de juego brusco grave (5 minutos o gol en contra)
8. Ser culpable de conducta violenta (5 minutos o gol en contra)
9. Ser culpable de conducta grosera, emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva u obscena (5 minutos o gol en contra)
10. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona (5 minutos o gol en contra)
11. Abandonar la caja de castigos, para desaprobación una decisión de los árbitros. (5 minutos o gol en contra)
12. Jugador que acumule 2 tarjetas rojas en un mismo torneo (por causas graves) No podrá seguir participando en el torneo.
13. **Si un partido es suspendido por conato de bronca o invasión de cancha los 2 equipos perderán dicho encuentro con un marcador de 0 vs 0 y se sancionará de acuerdo al tabulador de sanciones vigente, según la gravedad de la falta**
14. Jugador que cause intencionalmente una lesión a un contrario, quedará inhabilitado hasta que el jugador lesionado este apto para volver a jugar.
15. Cualquier amenaza y/o contacto físico hacia el árbitro, el jugador quedará expulsado indefinidamente de los torneos y no se le aceptará ni como espectador, y podrá tener demanda legal dependiendo de la gravedad de su falta.

Jugador designado para sanciones:

Un jugador podrá ser designado para cumplir las sanciones de tiempo del equipo 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 anotarán en su récord personal sino en aquellos de los jugadores sancionados.

Duración/expiración de castigos de tiempo:

Los castigos de tiempo de dos minutos de duración cobrados a jugadores o equipos estarán sujetos al siguiente criterio con respecto a la duración y expiración del tiempo de castigo, sujeto a las siguientes restricciones:

Anotación durante una jugada de poder:

Si el número de jugadores en un equipo se ve mermado debido a castigos de tiempo, y si tal equipo recibe una anotación del equipo contrario, el jugador con menos tiempo de castigo que este dentro de la caja de castigos podrá regresar al terreno de juego después de la anotación. (Esto incluye casos en donde una anotación se hace en una jugada de poder durante una jugada donde se otorgo la ley de ventaja), no incluye a la expulsión.

Igual número de castigos (equipos):

En situaciones en donde el mismo número de jugadores por cada equipo están cumpliendo con un castigo de tiempo, y durante tal situación ocurre una anotación, ningún jugador podrá regresar al terreno de juego y no se cancelará el castigo de tiempo que reste, siendo que no fue una anotación en una jugada de poder.

Castigos múltiples (equipo):

Siempre tendrá que haber un mínimo de cuatro (4) jugadores por equipo en el terreno de juego. Si un equipo tiene a dos jugadores cumpliendo castigos de tiempo y un tercero recibe un castigo similar, el tercer jugador debe ir a la caja de castigos. Este jugador podrá ser substituido por otro jugador, ya que se necesitan un mínimo de cuatro jugadores en el terreno de juego. El castigo de tiempo del tercer jugador no empezara a correr hasta el término del castigo del primer jugador. El primer jugador cumpliendo el castigo de tiempo no podrá regresar al terreno de juego o pasar a su banca sino hasta que el balón haya salido del terreno de juego o hasta que el equipo adversario haga una anotación.

Si el tiempo de castigo del primer y el segundo jugador castigado se cumple cuando los tres castigados aun se encuentran en la caja de castigados (el equipo castigado ahora puede tener cinco jugadores en el terreno de juego), entonces el primer jugador penalizado con un castigo de tiempo puede entrar al terreno de juego, de la misma forma si el tiempo del tercer castigado se cumple, el segundo jugador puede entrar al terreno de juego. En el caso final, el tercer castigado puede dejar la caja de castigos en la primera oportunidad que el balón abandone el terreno de juego una vez que haya cumplido con el tiempo de castigo.

Castigos Múltiples (jugador):

En casos de castigos múltiples sancionados en contra de un jugador en una misma jugada, el jugador que cometió la falta cumplirá el tiempo acumulado en su totalidad. Si es preciso, un compañero de equipo podrá estar en la caja de castigos, y una vez que haya finalizado el tiempo de castigo de una jugada de poder, este podrá regresar al terreno de juego.

Cuando el árbitro aplica la cláusula de la ventaja y ésta amerita una amonestación/expulsión, 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 13.- TIRO 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.

Procedimiento:

El balón:

- ⚽ Se colocará en el punto de tiro penal.
- ⚽ Estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento directo hacia la portería.

El ejecutor del tiro penal:

- ⚽ Deberá ser debidamente identificado.
- ⚽ Tendrá 5 segundos para ejecutar el tiro.
- ⚽ Deberá patear el balón hacia delante.
- ⚽ No podrá volver a tocar el balón hasta que sea tocado por otro jugador.

El Guardameta:

- 🧤 Deberá permanecer con los dos pies firmes 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 anulará 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 14.- SHOOT OUT

Shoot out:

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

- a) Acumulación de seis faltas
- b) Y cada 6 faltas se cobrará shoot out.
- c) Shoot out directo por cualquier falta cometida dentro de su mitad de campo, impidiendo con esta infracción la consecución de un posible gol.
- d) Por definición de juego. (ver regla 7).

Procedimiento:

El balón:

- ⚽ Se colocará en el punto marcado en el centro de la línea roja más cercana a la meta atacada.
- ⚽ A la señal del arbitro, la jugada se iniciará y todos los jugadores podrán tomar parte en esta, aunque el balón no se considera en juego hasta que sea tocado de cualquier forma legal por cualquier jugador.
- ⚽ Ningún equipo podrá realizar sustituciones durante los primeros 3 segundos la jugada.

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 pondrán mover a la señal del árbitro.

Los árbitros:

- ★ No darán la señal para ejecutar el shoot out hasta que todos los jugadores se ubiquen según la regla.

Procedimiento de shoot out en definición de juego:

1. El árbitro elige la meta en que los dos equipos lanzarán los Shoot out.
2. El árbitro lanzará 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 solo en finales.
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 o lesionados.
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 cinco 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, etcétera).
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 resultará en un shoot out directo.
12. La acumulación de tiempos de castigo estará en vigor tal y como es durante el juego normal, excepto que el tiempo no será cumplido.
13. Cualquier falta cometida por el tirador antes de que terminen los cinco 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.

Si, después de que ambos equipos han ejecutado sus tres tiros, 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.

INSTRUCCIONES ADICIONALES PARA ÁRBITROS

La finalidad de estas instrucciones adicionales para árbitros es facilitar la correcta aplicación de las Reglas de Juego. El fútbol es un deporte competitivo y el contacto físico entre los jugadores es un aspecto normal y aceptable del juego. No obstante, los futbolistas deben jugar respetando las Reglas de Juego y los principios del juego limpio. El juego brusco grave y la conducta violenta son dos infracciones que con llevan una agresión física inaceptable, sancionada con la expulsión en la Regla 12.

➤ Juego brusco grave

Un jugador será culpable de juego brusco grave si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra su adversario en el momento de disputar el balón en juego.

Cualquier jugador que se abalance sobre un contrario en la disputa del balón desde delante, detrás o los lados, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva y poniendo en peligro la integridad física del oponente, será culpable de juego brusco grave.

➤ Conducta violenta

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera del terreno, estando o no el balón en juego.

Un jugador será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos; Será así mismo culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un compañero o cualquier otra persona.

➤ Infracciones contra el portero

- Es infracción si un jugador impide al guardameta lanzar, sacar o soltar el balón de sus manos
- Se deberá sancionar a un jugador por juego peligroso si juega o intenta jugar con el pie el balón cuando el guardameta lo está lanzando, sacando o soltándolo de sus manos
- es infracción restringir los movimientos del guardameta de forma antideportiva durante un saque de esquina.

➤ Cubrir el balón

No es infracción si un jugador que controla el balón a distancia de juego intenta cubrirlo con el cuerpo sin extender los brazos.

Sin embargo, si impide que el adversario pueda quitarle el balón utilizando la mano, los brazos, las piernas o el cuerpo en forma antirreglamentaria, será sancionado con un tiro libre directo o un penal, si la infracción se cometió en el área penal.

➤ Tijera o chilena

Se permite la tijera o chilena si en opinión del árbitro, no constituya una acción peligrosa para un adversario.

➤ Mano deliberada

Se recuerda a los árbitros que la mano deliberada se castiga generalmente con un tiro libre directo o penal, si la infracción se comete en el área penal. Normalmente se deberá aplicar una sanción disciplinaria.

➤ Amonestaciones por conducta antideportiva debido a mano deliberada

Existen circunstancias en las que, además de cobrar un tiro libre directo, se deberá amonestar a un jugador por juego brusco, por ejemplo, cuando el jugador:

- toca o golpea deliberada y manifiestamente el balón para evitar que el adversario lo reciba
- Si intenta marcar un gol tocando o golpeando deliberadamente el Balón.

➤ Sujetar a un adversario

Una crítica muy común contra los árbitros es su incapacidad de identificar correctamente y sancionar la infracción de sujetar a un adversario. Esta incapacidad de evaluar adecuadamente la acción de sujetar la camiseta o el brazo puede conducir a situaciones controvertidas, de modo que se urge a los árbitros intervenir inmediatamente y con firmeza ante esta situación, en virtud de la Regla 12.

Generalmente, un tiro libre o un tiro penal es sanción suficiente, pero en ciertas circunstancias se deberá imponer una sanción adicional.

Por ejemplo: Se amonestará por juego brusco si un jugador sujeta al adversario para impedir que obtenga el balón o pueda colocarse en una posición de juego ventajosa.

➤ Lanzamiento de tiro libre

Se recuerda a los árbitros que se deberá amonestar a un jugador si:

- retarda la reanudación del juego
- No observa la distancia reglamentaria cuando se reanuda el Juego

➤ El tiro penal

Es una violación de las reglas entrar en el área penal antes de que se haya efectuado el tiro. El guardameta también infringe las reglas si se mueve fuera de su línea de meta antes de que se pateo el balón. Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada cuando los jugadores infringen esta regla.

➤ Infracciones de guardametas

Se recuerda a los árbitros que los guardametas no pueden retener el balón en las manos más de cinco segundos. Todo portero culpable de esta infracción será sancionado con un tiro libre desde el punto del tiro libre, en la parte más alta del arco penal.

➤ Infractores persistentes

Los árbitros deberán estar siempre alerta respecto a jugadores que infringen persistentemente las Reglas. Considerarán ante todo que, incluso cuando un jugador comete diferentes infracciones, deberá ser amonestado por infringir persistentemente las Reglas.

➤ Comportamientos frente al árbitro

El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o de privilegio de acuerdo a las Reglas de Juego, pero tiene un cierto grado de responsabilidad en lo que concierne a la conducta de su equipo.

Todo jugador que sea culpable de desaprobar con palabras la decisión del árbitro deberá ser amonestado.

Todo jugador que ataque a un árbitro o sea culpable de emplear lenguaje o gestos ofensivos, groseros y obscenos deberá ser expulsado.

➤ Simulación

Todo jugador que intente engañar al árbitro simulando lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción será culpable de simulación y se le amonestará por conducta antideportiva.

➤ Retardar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán a jugadores que retarden la reanudación del juego mediante las siguientes tácticas:

- lanzar un tiro libre de un lugar erróneo con la deliberada intención de obligar al árbitro a ordenar su repetición
- jugar con el pie lejos el balón o llevárselo en las manos después de que el árbitro ha detenido el juego
- provocar deliberadamente una confrontación tocando el balón después de que el árbitro ha detenido el juego.

➤ Celebración de un gol

Por más que esté permitido que los jugadores expresen su alegría cuando marcan un gol, la celebración no deberá ser excesiva, ofensiva ni mucho menos agresiva.

La Federación Nacional de Fútbol Rápido y Fútbol Siete concedió el permiso de celebrar de forma razonable un gol. Sin embargo, no se deberá alentar la práctica de celebraciones coreografiadas si ésta ocasiona una pérdida de tiempo excesiva; en este caso, los árbitros deberán intervenir. No es permitido quitarse la camiseta de juego para dicha celebración, será sancionado con tarjeta azul y 2 minutos a la caja de castigo.

➤ Se amonestará a un jugador si, en opinión del árbitro:

- hace gestos provocadores, irrisorios o exaltados
- trepa a las vallas perimétricas para celebrar un gol
- Se quita la camiseta por encima de su cabeza, o se cubre la cabeza con la camiseta.

El hecho de abandonar el campo para celebrar un gol no es, en sí, una infracción punible.

Se pretende que los árbitros actúen de forma preventiva y utilicen el sentido común al encarar las celebraciones de un gol.

➤ Bebidas refrescantes

Los jugadores tienen derecho a tomar bebidas refrescantes durante una interrupción del partido, pero únicamente al borde de la línea de banda. No está permitido lanzar bolsas de agua o cualquier otro tipo de recipiente con agua al terreno de juego.

➤ Procedimiento en caso de jugadores lesionados

El árbitro deberá atenerse a las siguientes instrucciones en caso de que un jugador resulte lesionado:

- Permitirá seguir jugando hasta que el balón esté fuera del juego si, en su opinión, la lesión es leve
- Detendrá el juego si, en su opinión, la lesión es grave
- Después de consultar con el jugador lesionado, el árbitro autorizará la entrada en el terreno de juego de uno, máximo dos médicos, para evaluar el tipo de lesión y organizar el traslado seguro y rápido del jugador fuera del terreno
- Los camilleros entrarán en el terreno al mismo tiempo que los médicos para acelerar el traslado del jugador
- El árbitro se asegurará de que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera del terreno
- No está permitido tratar al jugador en el campo
- Todo jugador con herida sangrante abandonará el terreno y no podrá retornar hasta que el árbitro considere que la herida ha dejado de sangrar. Un jugador no puede utilizar ropa manchada de sangre
- Apenas autorizada la entrada de los médicos en el terreno de juego, el jugador deberá abandonar el campo, ya sea en camilla o caminando. Si no cumple esta regla, será amonestado por conducta antideportiva. Si el jugador no es asistido no tendrá por que abandonar el terreno de juego.
- Un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado en un cambio garantizado.
- Si el juego no ha sido interrumpido por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no es producto de una infracción de las Reglas de Juego, el árbitro reanudará el juego con un balón a tierra.

➤ **El área técnica** Se espera que el auxiliar supervise el área de bancas de forma preventiva y sin buscar la confrontación; No obstante, si los ocupantes del área de bancas cometen una incorrección, el auxiliar deberá llamar inmediatamente la atención de los árbitros.

➤ Equipamiento opcional

- Un jugador no debe usar o llevar ningún equipamiento que resulte peligroso para él mismo o para otro jugador.
- El equipo protector moderno, tal como protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo hechos en material blando y ligero no se consideran peligrosos y por lo tanto se permite.
- La nueva tecnología ha hecho que las gafas deportivas sean más seguras, para los propios jugadores y para otros jugadores.

➤ **Seguridad** Un jugador no debe usar ningún equipamiento que resulte peligroso para él mismo o para otro jugador (incluida joyería).

➤ Joyería

Todas las piezas de joyería son potencialmente peligrosas. El término "peligroso" puede resultar en ocasiones ambiguo y controvertido, Por tal motivo, a fin de mantener una línea uniforme y correcta, todo tipo de joyería debe prohibirse.

No está permitido que los jugadores utilicen cinta adhesiva para cubrirlas. Si la joyería se cubre con cinta adhesiva no se ofrece una protección adecuada.

Los anillos, los pendientes, las bandas de cuero o plástico no son necesarias para jugar y solamente pueden causar una lesión.

Con objeto de evitar problemas de "último minuto" se deberá informar anticipadamente a los jugadores. ¡Por favor, evite las lesiones!

➤ El quitarse la camiseta

• La acción de quitarse la camiseta después de marcar un gol es innecesaria y los jugadores deben evitar celebraciones excesivas, será sancionado con tarjeta roja.

➤ EL Tiro penal

Es una violación de las reglas entrar en el área penal antes de que se haya efectuado el tiro.

El guardameta también infringe las reglas si se mueve fuera de su línea de meta antes de que se pate el balón.

Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada cuando los jugadores infringen esta regla.

La finalidad de las presentes directrices es aclarar algunas situaciones que se presentan comúnmente y ayudar a los equipos que participan en los torneos de la Federación Nacional de Fútbol Rápido y Fútbol Siete a que interpreten correctamente las Reglas de Juego.

El objetivo principal es brindar apoyo al juego limpio y lograr una interpretación uniforme y correcta de las Reglas de Juego a fin de evitar malentendidos, lesiones y situaciones controvertidas.

Las aclaraciones que figuran más adelante se basan en las Reglas de Juego y las decisiones de la Federación Nacional de Fútbol Rápido y Fútbol Siete

➤ Del Mal tiempo

En los casos que hubiera "ALERTA POR HURACAN" la jornada de ese o esos días se cancela automáticamente y se reprogramará según disponibilidad. En caso de lluvia, neblina, tormenta eléctrica, granizo, nieve, etc los árbitros son los responsables de suspender las acciones.

➤ Reglas Internas

No habrá comité de sanción y penas, todo será regido por el comité organizador del torneo.

No se aceptan bebidas alcohólicas ni cigarrillos dentro del terreno de juego.

No se permiten tambores, bocinas, matracas, silbatos etc. Para NO afectar la tranquilidad de los vecinos.

- A) Todo jugador participa bajo su propio riesgo en los torneos realizados por La Liga Casa Bella, (lesiones, accidentes deportivos, causas meteorológicas, etc.).
- B) Si un partido es suspendido por conato de bronca o invasión de cancha los 2 equipos perderán dicho encuentro con un marcador de 0 vs 0 y se sancionará de acuerdo al tabulador de sanciones vigente según la gravedad de la falta
- C) La L.C.B. no se hace responsable por objetos perdidos o extraviados dentro de las instalaciones ni por accidentes o golpes, ralladuras, robos, etc. a los automóviles que se encuentren dentro de las instalaciones.
- D) Si se llegara a convocar a una junta **Extraordinaria** y algún equipo **NO** se presente, tendrá automáticamente un punto menos en la tabla general, esto será aplicable para los torneos convocados.
- E) Por votación en anteriores juntas previas, se definió que **NO** habrá partidos el día del clásico regiomontano o por semifinal y/o Final de Tigres de la U.A.N.L. o Los Rayados de Monterrey.

Si al finalizar la temporada regular, algún equipo se encontrara empatado con otro equipo con igual cantidad de puntos, el criterio de desempate será el siguiente: Diferencia de goles, Goles a favor, Juego entre ellos, Mejor fair play (menos tarjetas recibidas en la temporada o faltas cometidas), Asistencia a la junta previa y Volado.

➤ Reglamento de Asadores:

1. El costo de la renta de un asador es de \$0.00 siempre y cuando consuman los productos de la Liga
2. **No podrán ingresar cerveza a las instalaciones, deberán de consumir únicamente la que vende la Liga, será sancionado con 2 partidos a la persona que se detecte ingresando bebidas alcohólicas.**
3. El horario de asadores es durante los partidos y no se permite música (grabadoras, karaoke, etc).
4. La Liga Casa Bella no prestará el servicio de accesorios para el asado de la carne (cuchillos, tabla, pinzas, hieleras, etc.)
5. No podrán estar con cerveza en bancas de jugadores, ni en la reja de futbol rápido.

6. Los asadores son parte de las instalaciones de la Liga Casa Bella, es por eso que los insultos, ademanes o cualquier acción que vaya en contra de las buenas costumbres, serán castigados de acuerdo al tabulador de sanciones vigente.
7. Mantener limpio en todo momento el área de asadores, cuidenlo es para ustedes.
8. La Liga Casa Bella no se hace responsable por cualquier tipo de accidente y/o lesión sufrida en los asadores.
9. La Liga Casa Bella no se hace responsable por robo dentro de las instalaciones.
10. Nos reservamos el derecho de admisión.

➤ **Riesgo Deportivo:**

El Comité Organizador de la Liga Casa Bella, no se hace responsable por algún tipo de lesión y/o accidente dentro de las instalaciones por considerarlo riesgo deportivo.
La Liga Casa bella no se hace responsable por robo de objetos dentro de las instalaciones.

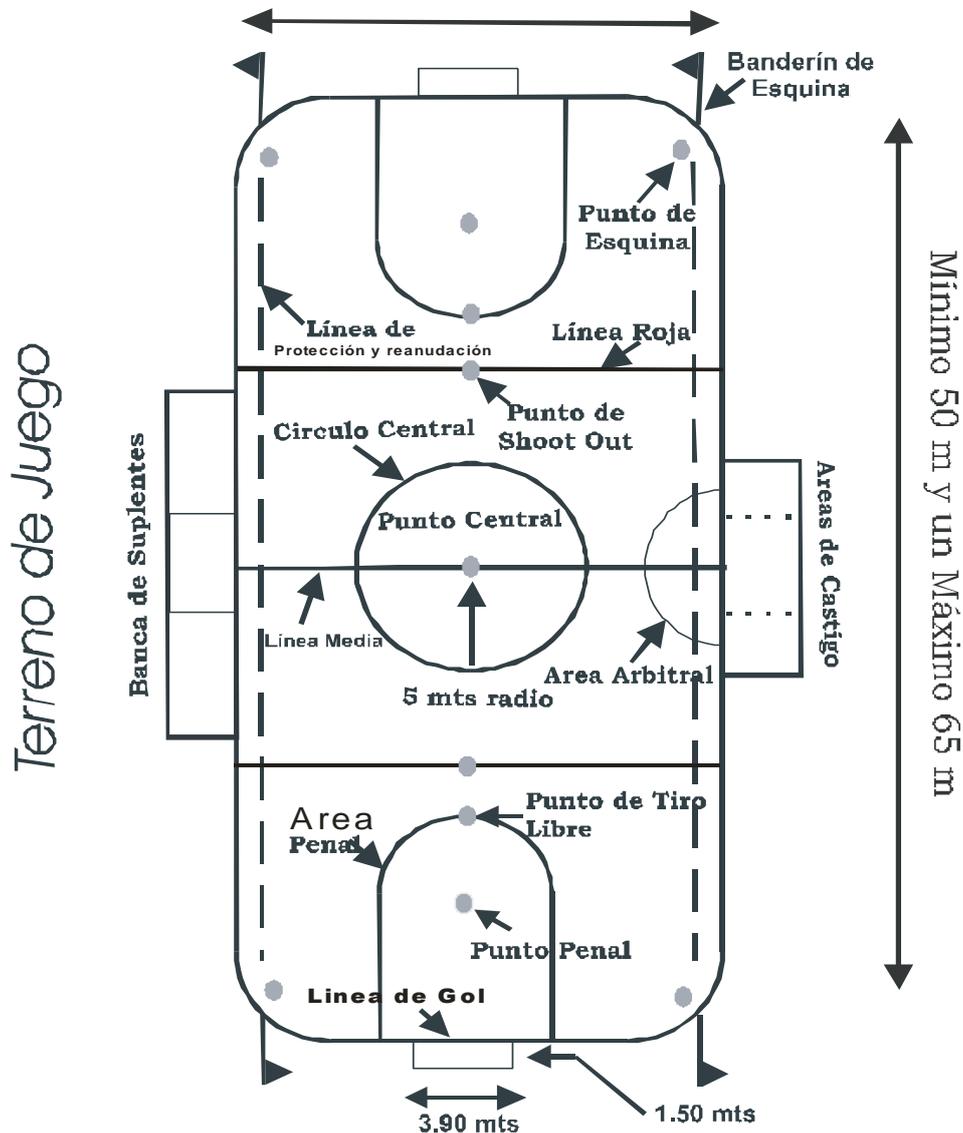
➤ **De Lo No Previsto:**

De lo no previsto en el presente reglamento de competencia será resuelto por el Comité Organizador y sus fallos serán inapelables.

**COMITÉ ORGANIZADOR
LIGA CASA BELLA DE FUTBOL RÁPIDO**

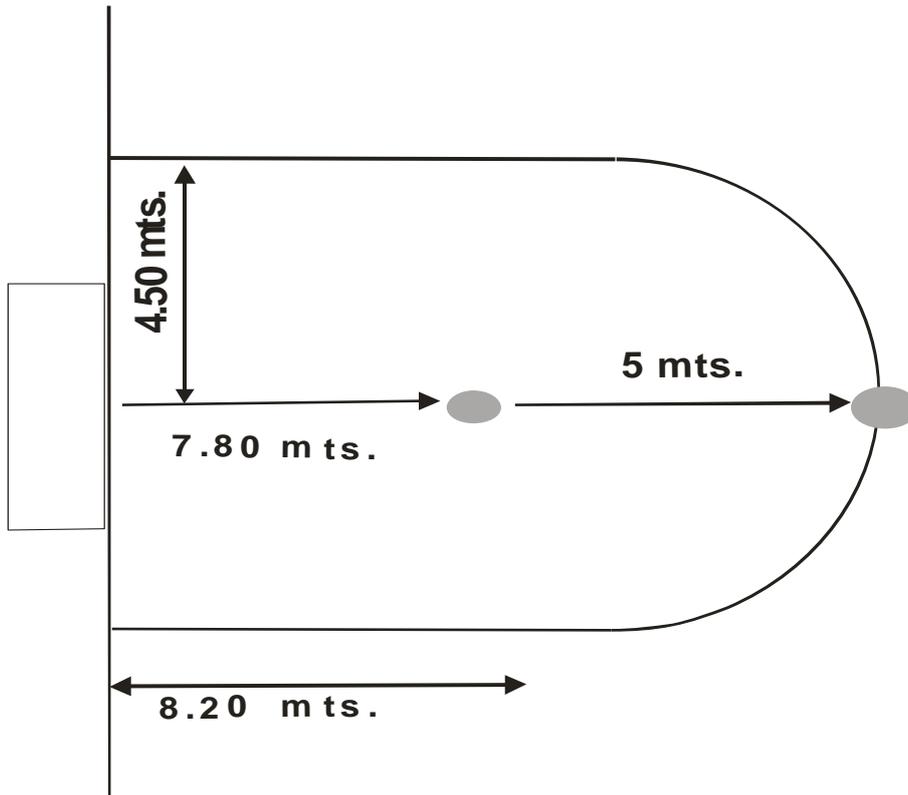
Anexo 1

Mínimo 20 m y Máximo 30 m

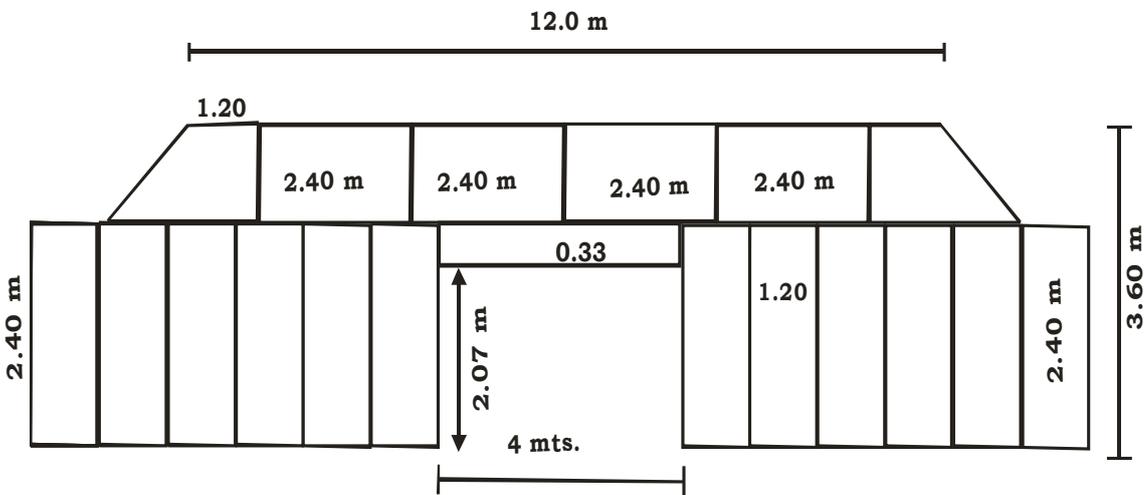


Anexo 2

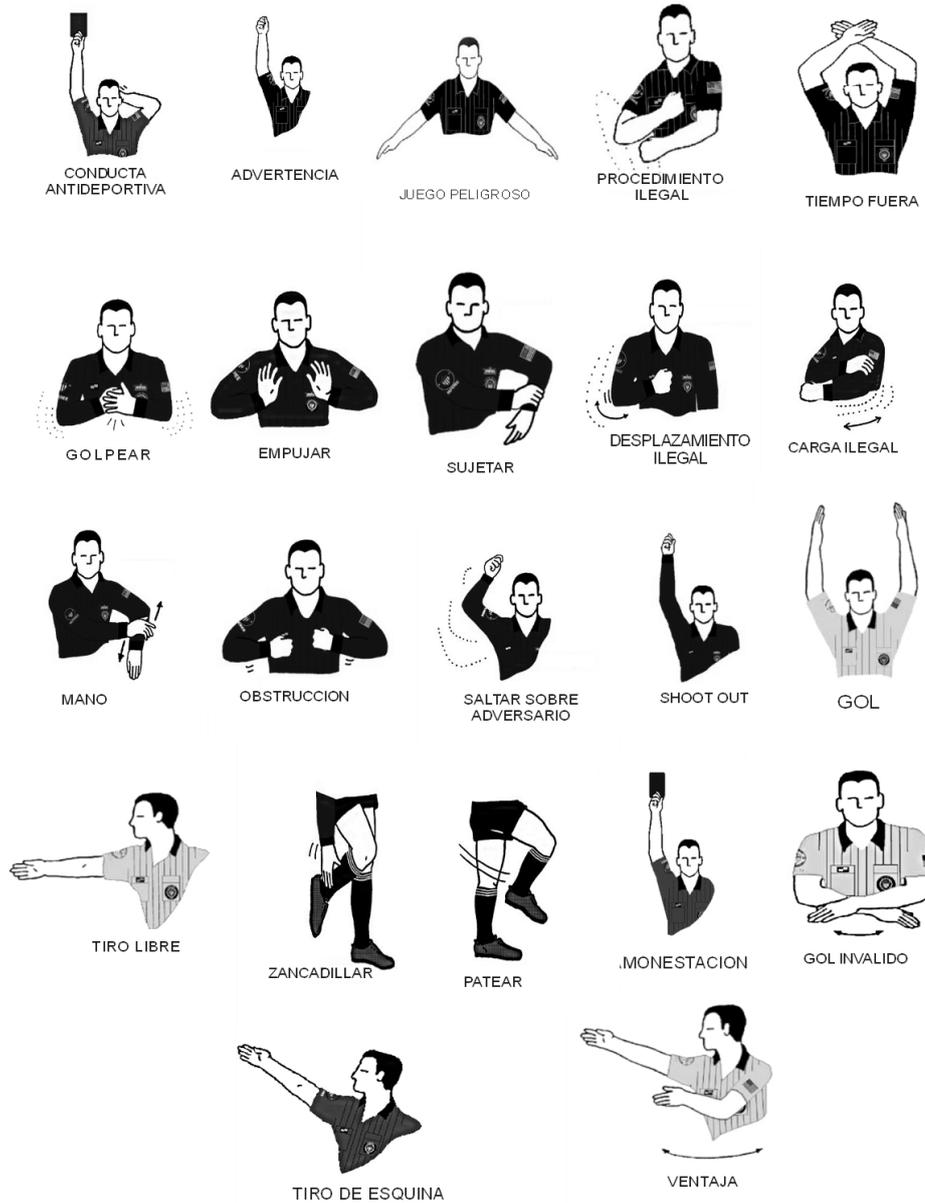
Croquis del Area Penal



Anexo 3 Croquis del Frontis y Porteria



Señalamientos Oficiales del Árbitro



Aprobado y adoptado por La Federación Nacional de Fútbol Rápido, A. C.

La finalidad de la CONAFRA deberá ser la de discutir y decidir modificaciones en las Reglas de Juego y otros asuntos que afecten el fútbol rápido y remitido a la CONAFRA después de haber sido examinados durante las sesiones generales anuales o durante otras sesiones apropiadas de los integrantes de CONAFRA

Sesiones de CONAFRA

La CONAFRA se reunirá 1 vez al año. La reunión general anual deberá celebrarse en los meses de octubre o noviembre, como acuerdo.

Modificaciones en las Reglas de Juego

Solamente en la sesión general anual de la CONAFRA se podrán aportar modificaciones en las Reglas de Juego y a condición de que tales enmiendas sean aprobadas por una mayoría de tres cuartas partes de las personas presentes y autorizadas a votar.

Decisiones de la CONAFRA

A menos que se decida de otra manera, las decisiones tomadas durante la sesión de trabajo anual de la CONAFRA Las decisiones de la sesión general anual relativas a las modificaciones aportadas a las Reglas de Juego serán obligatorias para todas las asociaciones y entrarán en vigor a partir del 1º de Febrero siguiente a la sesión general anual de la CONAFRA.

Ninguna asociación miembro podrá aplicar alguna modificación en las Reglas de Juego hasta que no haya sido aprobada por la CONAFRA