

REGLAMENTO DE COMPETENCIA – FÚTBOL RÁPIDO –



Elaborado por: Comisionado técnico	José Luis Lugo Castillo (Universidad La Salle Bajío) jsg103515@udelasalle.edu.mx José Alejandro Stefanoni González (Universidad La Salle Bajío) jstefanoni@lasallebajio.edu.mx
Autorizado por: presidente CONADELA	Miguel Pedro Solis Galindo (Universidad La Salle Saltillo) pedro.solis@lasallesaltillo.edu.mx
Emisión	Abril 2025
Revisión	Abril 2025

1. DE LOS JUGADORES

- 1.1. Cada equipo podrá registrar hasta 16 jugadores como máximo, y un mínimo de 8 todos pertenecientes a la misma institución.

2. DE LOS PARTIDOS

- 2.1. Las competencias se registrarán por las reglas de juego autorizadas por la Federación Mexicana de Fútbol Rápido, con las modificaciones emanadas en la junta técnica.
- 2.2. Los equipos deberán presentarse debidamente uniformados, con los colores registrados en la junta previa, a todos sus juegos. Juego de casacas proporcionado por parte de la sede del evento de colores alternos y con numeración.
- 2.3. Se jugarán cuatro períodos de doce minutos cada uno y cinco minutos de descanso entre el segundo y tercer cuarto en ambas ramas.
- 2.4. Durante el partido, mientras la pelota está en juego, las sustituciones pueden ser realizadas en cualquier momento, siempre y cuando el sustituto esté dentro de la línea de toque en su propia área de banca o fuera del campo de juego, antes de que la sustitución sea hecha, entendiéndose

que ni el jugador que entra al campo de juego como el que sale pueden participar en el juego mientras se efectúa la sustitución.

- 2.5. No hay tiempo deliberado, para eso son los 5 segundos y si no se pone en movimiento el balón pasa al otro equipo. Hacer tiempo deliberado, se castigará con un tiro de la punta del semicírculo del área.
- 2.6. En caso de que, al término del tiempo regular de un juego, y no haya un vencedor, el juego será definido mediante el siguiente procedimiento:
 - 2.6.1. Ronda de tres Shoot outs por equipo con diferentes tiradores, en caso de persistir el empate se irán a muerte súbita, hasta que algún equipo pueda anotar y el otro no (participan todos los integrantes del equipo aptos para jugar y registrados en cedula).
- 2.7. Los goles anotados en las Rondas de Shoot outs para decidir un ganador después del tiempo regular, no serán contabilizados en la cuenta particular de los jugadores.
- 2.8. Se otorgará la puntuación de los juegos de la siguiente forma:
 - 2.8.1. Tres puntos para el equipo ganador en tiempo regular.
 - 2.8.2. Dos puntos para el equipo ganador en ronda de Shoot outs.
 - 2.8.3. Un punto para el equipo perdedor en ronda de Shoot outs.
 - 2.8.4. Cero puntos para el equipo perdedor en tiempo regular.
- 2.9. En la final si el juego queda empatado en el tiempo regular, se aplicará el siguiente criterio para definir el ganador:
 - 2.9.1. Cinco minutos de juego extra.
 - 2.9.2. Una serie de 3 Shoot outs alternados por equipo.
 - 2.9.3. Una segunda serie de Shoot outs a muerte súbita, con diferentes tiradores.

3. RESOLUCIÓN DE EMPATES CLASIFICATORIOS A SIGUIENTE RONDA (SEMIFINALES)

- 3.1. Los empates entre dos equipos se decidirán por el resultado del juego entre sí.
- 3.2. En caso de que sean tres equipos involucrados en eliminatoria se aplica el siguiente criterio:
 - 3.2.1. Se tomará en cuenta la diferencia de goles a favor y en contra de los equipos empatados.
 - 3.2.2. Se tomará en cuenta los goles a favor.
 - 3.2.3. Se tomará en cuenta los goles en contra.
 - 3.2.4. Se tomará en cuenta el menor número de Shoot Outs en contra en tiempo regular

4. SANCIONES

- 4.1. En todos aquellos casos en que la conducta de los entrenadores, representantes, capitanes, jugadores o “porra” de un equipo no sea decente o caballerosa para el equipo contrario, árbitros, oficiales, directivos o público asistente. Al aplicar la sanción que establece el presente artículo, por porra de un equipo; deberá entenderse al grupo de personas localizadas que con su actitud perjudique notoriamente el progreso del juego, obstaculicen el trabajo del árbitro o asuman una actitud inmoderada y antideportiva, si se negasen o no estuviesen en posibilidades de presentar al momento esta colaboración, el árbitro está facultado para suspender el juego por falta de garantías registrando en el acta de juego el motivo de la suspensión.

- 4.1.1. De acuerdo con la gravedad de la falta cometida por un jugador, serán dictadas por el tribunal de penas, suspensiones o castigos, de acuerdo al Tabulador de Sanciones.
- 4.2. Cada equipo es responsable de su entrenador, banca y porra. Por lo cual se sanciona al equipo (banca) con tarjeta azul (conducta incorrecta) y tendrá que salir un jugador del campo a la congeladora, de persistir la conducta se sancionara con otra tarjeta azul y así hasta que el equipo se quede con 3 jugadores en la cancha, teniendo una cuarta tarjeta y cumplirla una vez terminado el tiempo del jugador que este por salir del castigo, habiendo una quinta reincidencia por cualquiera de las partes (entrenador, banca, porra) el encuentro será suspendido y perderá su partido con el marcador que iban o en caso contrario de afectar al contrario con marcador de 5-0, siendo sancionado también el capitán y entrenador del equipo con un partido.

UN PARTIDO SE PIERDE POR DEFAULT POR LAS SIGUIENTES RAZONES:

- a. Por no presentarse debidamente uniformado en el campo de juego, o presentarse 15 minutos después de la hora programada, de acuerdo con el reloj del árbitro.
- b. Por no presentar las credenciales de los jugadores antes de comenzar el juego.
- c. Por presentar menos de seis jugadores, debidamente acreditados y uniformados para iniciar un partido.
- d. Por retirarse del campo de juego antes de que el árbitro de la señal de haberse terminado el partido, otorgando el marcador del momento de suspensión al equipo afectado si se beneficia con ello.
- e. Por alinear en un partido de competencia oficial un jugador que no esté registrado con el equipo.
- f. Por suplantación de un jugador, es decir, haciendo actuar a un jugador usando para ello el registro de otro.
- g. Un partido se suspende por falta de garantías de un equipo o público en general.
- h. Por alinear uno o varios jugadores castigados.
- i. Por alinear a jugadores que no son estudiantes.
- j. En caso de que se decrete un partido perdido por ausencia, se aplicará un marcador de tres a cero.

SE CASTIGARÁ CON AMONESTACIÓN (TARJETA AZUL) CONDUCTA INCORRECTA POR LAS SIGUIENTES RAZONES:

- a. Retardar el inicio o reanudación del juego.
- b. No acatar las disposiciones del árbitro.
- c. Desaprobar con palabras o gestos las decisiones del árbitro.
- d. Simular o fingir una lesión.
- e. Alejar el balón con el pie o con las manos con el objeto de sacar una ventaja desleal.
- f. Persistir en infringir las reglas de juego.
- g. No controlar a su porra y/o banca.
- h. Al jugador amonestado por conducta incorrecta, sea o no expulsado de la cancha.
- i. Al jugador que en la cancha haga uso de juego peligroso.
- j. Burlarse de un adversario con palabras o gestos.

SE CASTIGARÁ CON AMONESTACIÓN (TARJETA AMARILLA) POR LAS SIGUIENTES RAZONES:

- a. Al jugador que venga reportado en cédula por reclamar las decisiones del árbitro.
- b. No colocarse a la distancia en un tiro libre en su contra.
- c. Al jugador que profiera palabras groseras dentro del terreno de juego sin dirigir estas a nadie en particular.
- d. Faltarle el respeto a un adversario.
- e. Negarse a firmar la cédula.
- f. Por juego brusco en contra de un adversario.

SE CASTIGARÁ CON EXPULSION (TARJETA ROJA) POR LAS SIGUIENTES RAZONES:

- a. Insultos al árbitro o contrario.
- b. Juego brusco grave o temerario (lesionar, al contrario).
- c. Un jugador con 5 faltas o 3 tarjetas (amarillas, azules o combinadas) será excluido del encuentro en el tiempo que vaya, pudiendo jugar el siguiente encuentro.

SERÁN SUSPENDIDOS (UN JUEGO) POR LAS SIGUIENTES RAZONES:

- a. Al jugador que acumule tres amonestaciones (tarjeta amarilla), por cualquiera de las faltas comprendidas en los artículos anteriores.
- b. Por agresión simultánea entre dos o más jugadores, sin poder precisar quien fue el agresor. Se harán acreedores a esta sanción cuatro jugadores de cada equipo que en ese momento hayan participado, perdiendo el partido por default de mesa de ambos equipos.
- c. El jugador que sale de un juego, por cinco faltas personales.
- d. Un jugador que acumule cinco tarjetas amarillas o azules durante el evento.
Hacer hincapié a los árbitros que escriban en la cedula esas cuestiones

SERÁN SUSPENDIDOS (DOS JUEGOS) POR LAS SIGUIENTES RAZONES:

- a. Al jugador expulsado por Juego Brusco Grave y/o insultos al árbitro.
- b. Al jugador que insulte a algún compañero o a otro del equipo contrario dentro del terreno de juego (amenazar o provocar a un adversario).
- c. Al jugador expulsado del campo por juego violento, mal intencionado o juego brusco grave.
- d. Al que intente agredir a un compañero o adversario.

SERÁN SUSPENDIDOS (TRES JUEGOS) POR LAS SIGUIENTES RAZONES:

- a. Al jugador que haga ademán de agredir al árbitro y no se consuma la acción.
- b. Al jugador que cause daño intencional o lesión a un adversario. *O recuperación del lesionado y pueda regresar a su actividad.*

- c. Intento de agresión, causar daño intencionalmente o lesión a un adversario. *En caso de lesión (quebradura de alguna extremidad) hasta que el jugador lesionado pueda regresar a participar, también lo podrá hacer el suspendido.*

SERÁN SUSPENDIDOS (CUATRO PARTIDOS) POR LAS SIGUIENTES RAZONES:

- a. Al jugador que agrede dentro del terreno de juego a un contrario, sin estar de por medio el balón.

SERÁN SUSPENDIDOS (OCHO JUEGOS) POR LAS SIGUIENTES RAZONES:

- a. Al jugador que, habiendo sido expulsado por el árbitro, invada el campo para tratar de intervenir nuevamente en el juego.

SE CASTIGARÁ CON SUSPENSIÓN DEFINITIVA DE CONADELA:

- a. Al jugador que agrede a un directivo, entrenador o auxiliares.
- b. Al jugador que escupa a un contrario y sea reportado en la cédula del árbitro.
- c. Al jugador que agrede al árbitro central o auxiliar (escupir o golpear directamente).
- d. A los equipos que sean reportados por el árbitro como iniciadores de una batalla campal. En caso de que no se pudiese definir quien inició la batalla campal ambos equipos serán suspendidos.
- e. Se expulsará definitivamente de las competencias al directivo, jugador o entrenador de un equipo que durante una riña utilice objetos que pongan en peligro la integridad física.
- f. Todas las faltas cometidas por los jugadores, serán sancionadas de acuerdo con el presente reglamento, aún en el caso de que no estén actuando, o se encuentren vestidos de civil, al comprobarse que se trata de un jugador activo, se la aplicará la sanción correspondiente, como si estuviese actuando.
- g. Al jugador que origine con su conducta un zafarrancho o agresión general entre los equipos, provocando con ello la suspensión del juego por el árbitro.