



REGLAMENTO

“LIGA DE FÚT RÁPIDO FUENTEZUELAS”

Duración del partido

- **Cuatro periodos:** Los partidos serán de cuatro periodos de 12:30 minutos cada uno.
- **Descanso:** Hay un descanso entre el segundo y tercer periodo de 3 minutos.
- **Tiempos fuera:** Cada equipo tiene derecho a un tiempo fuera por periodo, cada tiempo fuera durará 30 segundos, esto si el **portero** así lo solicita al árbitro con la señal de “**T**”, esto mientras el portero tenga la posesión del balón.

CAMBIOS

Los cambios serán ilimitados y se pueden realizar en cualquier momento del juego.

JUEGO

-El tiempo corre a los 5 minutos después de la hora acordada.

-Cada equipo está formado por seis jugadores: 1 portero y 5 jugadores.

-En todos los juegos de fútbol Rápido debe haber un ganador, si el resultado está empatado al final del último período, se empleará el siguiente criterio de definición:

- Ronda de tres shoot-outs ejecutados por diferentes jugadores en forma alternada.
- Shoot-outs a muerte súbita

PARTIDOS PERDIDOS POR DEFAULT

- El equipo que no presente sus 2 balones en buenas condiciones, perderá por default.

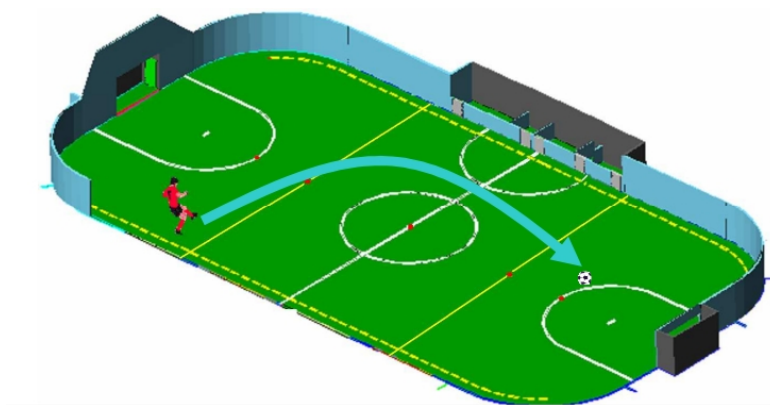
- El equipo que no pague su arbitraje, perderá por default y no se le programará en las próximas jornadas y por lo tanto también perderá esas jornadas no programadas.
- El equipo que ingrese a un jugador que no esté registrado en el sistema, perderá por default.
- Cada equipo tiene 10 minutos de tolerancia, si no se presenta en el terreno de juego, mínimo con 4 jugadores en ese tiempo límite, puede perder por default, si el equipo rival así lo solicita.

FALTAS/INFRACCIONES

Pase de 3 líneas

La cancha tiene 3 líneas, y no puedes pasar el balón por aire desde antes de la primera línea a después de la tercera, si se pasa el balón será un tiro libre desde el primer parte/línea del equipo que la cometió.

Hay una excepción, si un jugador del mismo equipo toca el balón antes de que toque el suelo, no será tiro libre, el juego continúa.



-Se otorgará un shoot-out al equipo que le han cometido 6 faltas durante el partido.

-El jugador del equipo que ejecuta el shoot-out tiene cinco (5) segundos para jugar el balón en cualquier dirección.

-El jugador que acumule 3 faltas personales durante el partido, deberá salir por dos minutos y con tarjeta amarilla, cuando acumule 5 faltas será expulsado del partido.

-Si un jugador se barre se le sancionará con tarjeta amarilla y deberá salir por dos minutos a excepción del portero solamente en su área.

- Tardar más de cinco segundos en jugar el balón en cualquier reanudación de juego (saques de banda, esquina, meta, de inicio, tiros libres), se sancionará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón, si el balón estaba en posesión del guardameta se cobrará el tiro en la parte más alta del área penal.

Faltas Amonestables:

Se mostrará 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.
- Si un jugador no trae espinilleras se le sancionará con tarjeta amarilla.
- Impedir con mano intencionada un gol o una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Si un jugador pide barrera al árbitro y dicho jugador cobra antes de que el árbitro pite o le indique que ya puede jugar, se le sancionará con tarjeta amarilla. Tiene que esperar a que el árbitro le indique. (Esto si se pide barrera).

Expulsiones:

Se mostrará la **TAJETA ROJA** a un jugador y un sustituto cumplirá 5 minutos de tiempo de castigo si comete una de las siguientes faltas:

- Dos Amonestaciones (tarjetas amarillas): Dos amonestaciones en un mismo partido.
- 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.