



Torneo Nacional de Fútbol Escolar FMF

Reglas de Juego Modalidad de Fútbol 5 Vs 5





Introducción

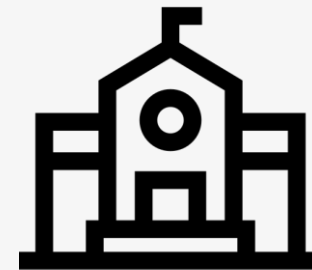
El presente documento establece las Reglas de Juego para la Modalidad de Fútbol 5 vs 5 que regirán el Torneo Nacional de Fútbol Escolar FMF de nivel Primaria. Esta propuesta es el resultado de una simplificación de las Reglas de Juego del Fútbol Asociación.

Análisis

Necesidades y capacidades de los jugadores(as).



Disponibilidad y condiciones de la infraestructura.





Justificación

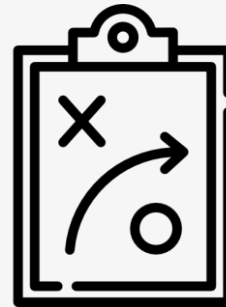
Aportaciones Técnicas

- Mayor número de interacciones.
- Mejora de los Fundamentos Técnicos.
- Constante toma de decisiones.
- Cambio de roles.
- Exigencia física.



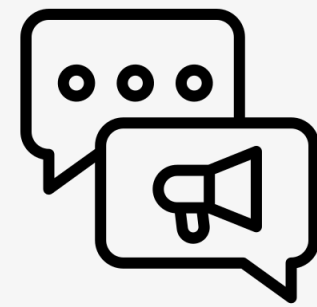
Pautas y adaptaciones

- Dimensiones del terreno de juego.
- Tamaño de las porterías y del balón.
- Número de jugadores por equipo.
- Sustituciones ilimitadas.
- Procedimientos en faltas y conductas incorrectas.



Promoción y Difusión

La implementación de estas reglas de juego coadyuva en la promoción e inducción del Fútbol Sala.





Reglas de Juego



Regla 1. El terreno de juego

Considerado como el espacio físico en donde el balón puede ser disputado por los jugadores de ambos equipos, así como la superficie dentro de la cual podrán anotar un gol.

- a) **Dimensiones:** Largo de 20 a 30m y Ancho de 10 a 20m (siendo el ideal un Largo de 28m y un Ancho de 15m).
- b) **Áreas:** Se trazarán con un diseño similar a las áreas del Fútbol Sala.
- c) **Punto penal:** A 6m de distancia.
- d) **Porterías:** La distancia entre los postes será de 3m (pudiendo incrementar o disminuir como máximo 1m) y la altura del travesaño será de 2m (pudiendo disminuir como máximo 50cm).
- e) **Superficie:** Ésta podrá ser una superficie natural (pasto o tierra) o artificial (pasto sintético, cemento, duela, entre otros).

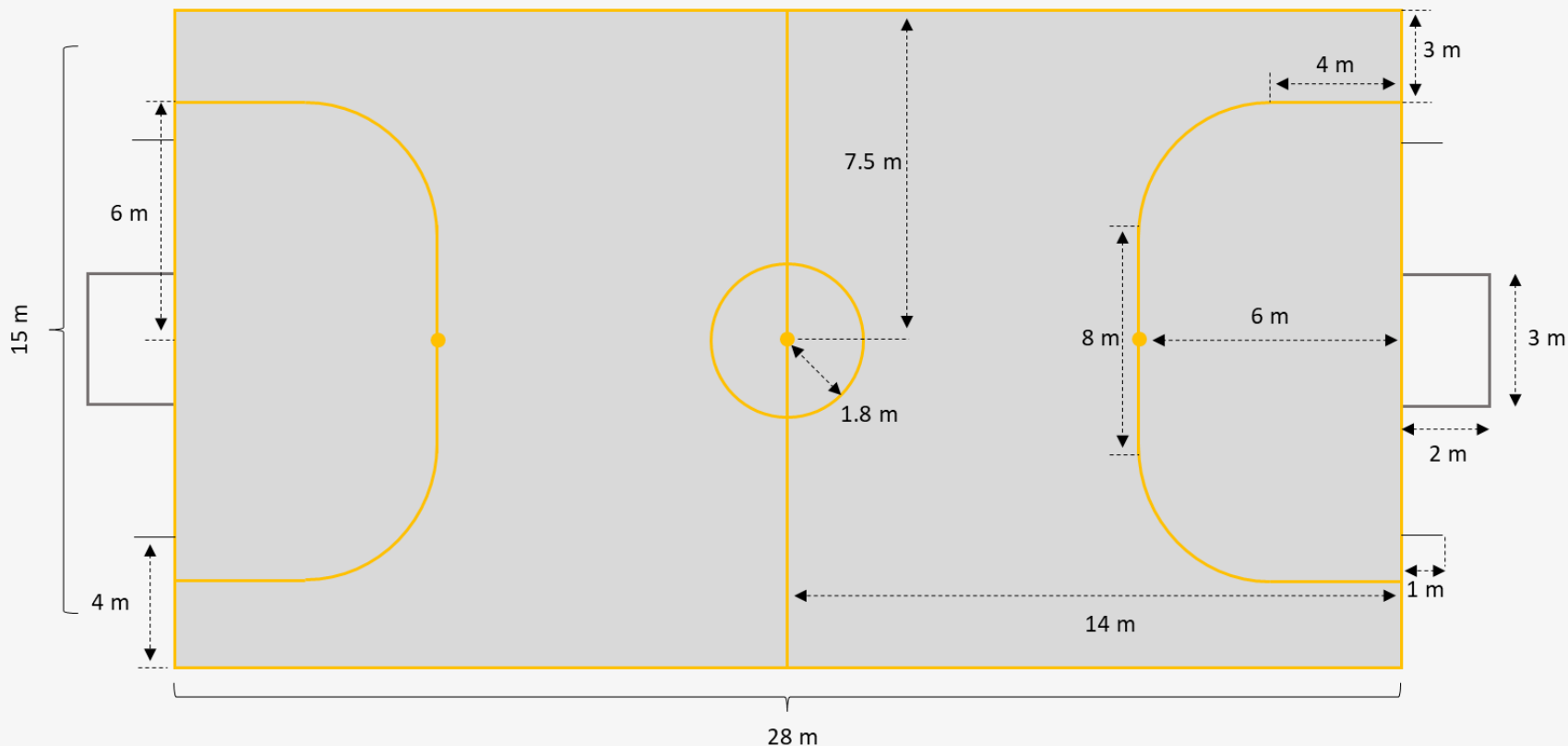




Reglas de Juego



Regla 1. El terreno de juego



El terreno de juego, así como los demás elementos físicos que componen la cancha se podrán modificar o adaptar de acuerdo con las condiciones que presenten las instalaciones de las respectivas sedes.





Reglas de Juego



Regla 2. El balón

Del número 4, con un peso mínimo es de 350 gr y máximo de 370 gr.



Regla 3. Los jugadores

Cada equipo contará con un máximo de 5 jugadores en cancha, uno de los cuales será el portero.

El partido no comenzará ni proseguirá si uno de los equipos dispone de menos de 4 jugadores.

En banca cada equipo podrá contar con un número de jugadores de entre 3 (Proceso Clasificatorio) y 5 (Fase Nacional).

- a) Capitán del equipo.
- b) Número de sustituciones y reingresos.



Regla 4. El equipamiento de los jugadores

Equipamiento obligatorio: Camiseta con mangas, short, medias, espinilleras y calzado deportivo pudiendo ser multitacos o tenis.

Los jugadores deberán de portar camiseta con número.

No deberán portar equipamiento u objetos que pongan en riesgo su integridad física o la de los otros participantes.

Solo se permitirá el uso de anteojos deportivos.



Reglas de Juego



Regla 5. El árbitro

El árbitro es la persona encargada de dirigir el partido y posee plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

Perfil recomendado: profesor de educación física o árbitro en formación.

Otros miembros del Cuerpo Arbitral.



Regla 6. La duración del partido

El partido se desarrollará en dos periodos iguales, de 20 minutos cada uno, aplicando una pausa entre ambos periodos la cual no debe de ser superior a los 5 minutos.

*En la fase intramuros, el profesor de educación física puede adaptar los tiempos, según la(s) clase(s) de educación física, su duración y el(los) espacio(s) que tenga a disposición al interior de su centro educativo.

Tiempo agregado: Al tiempo que dure cada periodo el árbitro podrá prolongar estos para recuperar el tiempo de juego perdido.



Regla 7. Inicio y reanudación de Juego

Para el saque inicial y la reanudación será siguiendo el procedimiento de saque de centro.

Todos los jugadores excepto el que ejecute el saque, deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego; Los adversarios del equipo que efectúe el saque de igual manera deberán encontrarse en su propia mitad y con un mínimo de 5 m de distancia respecto a la posición del balón hasta que éste entre en juego.

El jugador encargado de reanudar el juego no podrá realizar un disparo directo a la portería rival.





Reglas de Juego



Regla 8. Balón en juego

Se considera balón en juego siempre que éste se encuentre dentro del terreno de juego y pueda ser disputado por los jugadores de ambos equipos.

El balón no estará en juego cuando:

- ✓ Haya atravesado completamente la línea de meta o de banda.
- ✓ El juego haya sido detenido por el árbitro.
- ✓ Cuando el balón toque al árbitro.



Regla 9. El resultado de un partido

Al finalizar el partido se considerará como Equipo Ganador aquel que haya marcado el mayor número de goles durante la duración de éste.

*El gol será válido cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta y entre en la portería.



Regla 10. Faltas y conducta incorrecta

En el caso de los jugadores, los castigos y sanciones no aplican como tal, por ende, el árbitro no requerirá emplear tarjetas de acuerdo con el catálogo de causales.

Medidas disciplinarias a aplicar por faltas y conductas incorrectas:

- ✓ En primera instancia se ejecutarán con un llamado de atención.
- ✓ Si algún jugador reincide en conducta antideportiva o comete juego brusco grave, se procederá con una sustitución correctiva.

*En el caso de los cuerpos técnicos sí serán sujetos de ser sancionados.



Reglas de Juego



Regla 11. Tiros libres

Se concederá un tiro libre indirecto, si un jugador del equipo adversario es responsable de una infracción a las reglas de juego. Para la ejecución, los adversarios deberán permanecer como mínimo a 5m de distancia del balón.



Regla 12. El Penal

Se concederá un tiro desde el punto penal a favor de un equipo cuando un jugador rival cometa una falta o infracción dentro del área penal del equipo afectado.



Regla 13. El Saque de banda

Se concederá un saque de banda al equipo adversario del último jugador que haya tocado el balón antes de que éste rebase totalmente la línea de banda por el suelo o por el aire. El saque de banda se realizará a través de un pase con el pie, los jugadores rivales deberán respetar una distancia mínima de 2m.



Regla 14. El saque de meta

Se concederá saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo atacante. Para la reanudación, todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón entre en contacto con un jugador del equipo atacante.





Reglas de Juego



Regla 15. El saque de esquina

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo defensor.

Para la reanudación, todos los adversarios deberán respetar una distancia mínima de 5m con relación al balón, hasta que éste entre en juego.



Fuera de juego

Se precisa que, en esta modalidad la posición fuera de juego no aplica, por lo tanto, no debe ser sancionada.





Reglas de Juego



Otros supuestos

Expulsión de un miembro del Cuerpo Técnico o Porra/Afición

- ✓ En el caso de los cuerpos técnicos, porra o afición, el árbitro podrá sancionar las conductas que a su juicio se consideren incorrectas, utilizando la señalización con la tarjeta amarilla para amonestación y roja para expulsión.
- ✓ Cuando un integrante del cuerpo técnico sea expulsado, tendrá que retirarse del terreno de juego.
- ✓ Si ambos integrantes del cuerpo técnico fueran expulsados, se dará por concluido el juego y el equipo infractor perderá el juego.
- ✓ La expulsión de la porra o afición representará puntos negativos para el equipo al que apoyan, los cuales serán considerados como criterio de desempate.

