



# REGLAMENTO OFICIAL FUTBOL RAPIDO

Olimpus® le da la más cordial bienvenida. Queremos aprovechar para agradecer su preferencia por jugar en nuestras instalaciones donde haremos todo lo necesario para corresponder a su preferencia dándole el servicio que el equipo merece.

## Capítulo I

### 1. Obligaciones.

#### 1.1. Obligaciones de los equipos:

- 1.1.1. Registrar oportunamente a los integrantes de su equipo y su cuerpo técnico.
- 1.1.2. Obtener el recibo de uso de cancha debiendo para ello efectuar el pago por anticipado del uso de cancha y arbitraje en caja.
- 1.1.3. Acatar y hacer cumplir las sanciones que se impongan a sus elementos por faltas a los reglamentos del torneo.
- 1.1.4. Cumplir con todo lo dispuesto en los reglamentos del torneo y disposiciones dictadas por Olympus®.
- 1.1.5. Respetar y cuidar la instalación de la cancha.
- 1.1.6. Guardar comportamiento correcto, respetando al público asistente, directivos, árbitros y equipos.
- 1.1.7. Jugar respetando las reglas de juego, acatando las indicaciones de los árbitros y equipos rivales.
- 1.1.8. No introducir bebidas alcohólicas ni animales a las instalaciones de la cancha. Los equipos deberán hacer extensivo a sus porras esta prohibición.
- 1.1.9. Está prohibido fumar dentro o cerca de la cancha, esta prohibición deberán hacerla extensiva a sus porras.
- 1.1.10. Está prohibido ingresar alimentos, bebidas y/o animales a la cancha.
- 1.1.11. En las bancas designadas a los equipos no deberán permanecer personas que no estén debidamente acreditadas como jugadores o cuerpo técnico. El infringir estas disposiciones ocasionará amonestaciones por parte del cuerpo arbitral y de Olympus®.

#### 1.2. Obligaciones de los capitanes de los equipos:

- 1.2.1. Obedecer y hacer obedecer las decisiones de los árbitros.
- 1.2.2. Firmar las cédulas de los partidos.
- 1.2.3. Recabar información correspondiente a los acuerdos, recomendaciones y decisiones tomadas para su vez hacerlo respetar por sus jugadores.
- 1.2.4. Informarle a los jugadores que es responsabilidad de cada uno cualquier accidente, lesiones o fracturas que ocurran en el terreno de juego, ya que es considerado como riesgo deportivo.

## Capítulo II

### 2. De los jugadores.

- 2.1. El Comité Organizador se reserva el derecho de admisión para aquellos jugadores que en algún momento hayan sido sancionados por la organización.
- 2.2. Todo jugador dado de alta y que alinee un partido, ya no se podrá cambiar de equipo hasta que concluya el torneo.
- 2.3. No podrá ingresar a la cancha ningún jugador que no este registrado debidamente en la cédula arbitral, pudiendo registrarse hasta antes de iniciar el segundo tiempo.
- 2.4. Cada equipo designará un capitán, quién será el único que podrá dirigirse a los árbitros y oficiales, haciéndolo siempre de manera respetuosa y correcta. Este deberá distinguirse para ello con un gafete colocado en alguno de los brazos.
- 2.5. No hay número máximo de jugadores el mínimo tiene que ser de 10 jugadores registrados y un Director Técnico.



- 2.6. Solamente podrán estar en el terreno de juego, como máximo 6 jugadores, de los cuales uno será el portero.
- 2.7. Todo jugador lesionado tendrá que abandonar el terreno de juego, para regresar deberá solicitar autorización al árbitro.
- 2.8. No será permitido el comienzo de un partido sin que los equipos se presenten con el mínimo de cuatro jugadores y el portero.
- 2.9. Si un equipo, por expulsión de sus jugadores o lesiones, quedase reducido a tres jugadores en el terreno de juego, se dará por terminado el partido dándose como perdedor al que motivo la suspensión.
- 2.10. Los cambios son libres, pueden hacerse tantos como se quieran. No es necesario solicitar al árbitro o cronometrista su cambio.
- 2.11. Un jugador que haya sido reemplazado puede nuevamente ingresar al terreno de juego en sustitución de otro.
- 2.12. El guardameta podrá cambiar su puesto con otro siempre y cuando el árbitro haya sido previamente avisado deteniéndose el juego para realizar dicho cambio.
- 2.13. No será permitida la sustitución del portero en caso de incurrir en una falta de penalti, salvo en caso de grave lesión, comprobada por el árbitro.
- 2.14. Todo jugador participa bajo su propio riesgo en los torneos organizados por Olimpus®.

### **Capítulo III**

#### **3. De los árbitros.**

- 3.1. Nuestros árbitros se encuentran en un programa permanente de capacitación; nuestros árbitros están concientes y plenamente instruidos para que apliquen el reglamento al pie de la letra, ni más ni menos, pero en esta materia en ocasiones se dan diferencias, que serán manejadas de la siguiente manera:
  - 3.1.1. El capitán del equipo deberá firmar la cédula del juego.
- 3.2. Un juez llevará a cabo el partido, el cual estará dentro del terreno de juego y otro llevará el cronómetro, estadística y marcador a un lado del campo de juego. A ellos se les llamará árbitros. Serán los responsables de sancionar y velar que se cumpla el reglamento de juego y sus decisiones serán definitivas, contando con poder discrecional para mantener el orden y la legalidad del encuentro antes, durante y posterior al encuentro.
- 3.3. El árbitro deberá presentar camiseta y calzado deportivo en colores diferentes a los jugadores y pantaloncillos negros.
- 3.4. El árbitro es la máxima autoridad dentro del terreno de juego, en consecuencia los jugadores y cuerpos técnicos deberán acatar sus disposiciones sin discutirlos ni protestarlos.
- 3.5. Los árbitros deberán ser respetados en el ejercicio de sus funciones, consecuentemente, deben ser apoyados y protegidos salvaguardando su integridad física tanto dentro como fuera del terreno de juego por parte de la porra, directivos, entrenadores y jugadores de los equipos.
- 3.6. La autoridad del árbitro principia al momento en que entra al terreno de juego y no termina hasta que lo abandona.
- 3.7. Los árbitros de Olimpus® tienen la obligación de comparecer invariablemente en el lugar de la Junta Previa para recibir la información necesaria.
- 3.8. Los árbitros que dirijan partidos en Olimpus® deberán identificar por medio del registro que expide el Comité Organizador. Si el árbitro y/o los capitanes tienen dudas sobre la veracidad del registro de algún jugador, es decir, sospecha que exista suplantación o alteración, permitirán que este juegue con el requisito y hacerlo firmar la cédula arbitral al término del primer tiempo, haciendo un reporte del hecho acontecido y anexando el registro del jugador a la cédula para enviarlo a las oficinas del Comité Organizador.

### **Capítulo IV**

#### **4. De Horarios de Juego.**



- 4.1. Los lunes a viernes serán de 18:00 a 22:45 hrs.
- 4.2. Los sábados y domingos serán de 8:00 a 22:45 hrs.

## Capítulo V

### 5. Suspensiones de Juego.

- 5.1. Cuando un árbitro no se presenta a la hora señalada para iniciar el partido se le espera como máximo 5 minutos y dará inicio con un árbitro en la cancha. El tiempo no se descontará de la duración reglamentaria del partido.
- 5.2. El partido será suspendido por el árbitro en razón de las siguientes causas:
  - 5.2.1. Cuando las condiciones climatológicas no permitan la celebración del partido en condiciones normales.
  - 5.2.2. Invasión de los espectadores en la cancha.
  - 5.2.3. Por fallas en la energía eléctrica.
  - 5.2.4. Por agresión de los jugadores de los equipos.
  - 5.2.5. Por falta de balón tomando en consideración que la presentación de un balón por equipo del No. 4 debidamente inflado es obligación de ambos equipos. (En caso contrario perderá el juego el equipo que no presente el balón tendrá hasta medio tiempo para presentarlo.)
  - 5.2.6. Faltas de garantía del capitán, del equipo completo o de ambos equipos.
  - 5.2.7. Al suspender el partido el árbitro deberá anotar en la cédula:
    - Los nombres de los jugadores alineados hasta el momento.
    - Tiempo jugado hasta el momento.
    - Marcador.
    - Causas que originaron la suspensión.

## Capítulo VI

### 6. Forma de Pago.

- 6.1. El arbitraje y el uso de cancha, se deberá realizar un depósito por el momento del arbitraje y el uso de cancha del torneo en el que participe el equipo y realizar el pago de su partido a más tardar el día de su juego 15 minutos antes en la caja ubicada en la oficina de la cancha. Por ningún motivo un equipo puede jugar sin haber pagado su arbitraje en su totalidad.

## Capítulo VII

### 7. Equipamiento del Jugador.

- 7.1. Todos los equipos deberán presentarse con uniforme completo:
  - Camiseta y/o playera del mismo color todos los jugadores.
  - Impresión de número dorsal legible.
  - Short del mismo color todos los jugadores. (En caso de protesta por no cumplir con el uniforme señalado el equipo que no cumplió perderá su juego.)
- 7.2. El portero usará uniforme de color diferente al de los otros jugadores.
  - Cuando en determinado partido se presenten los equipos con los mismo o parecidos colores de uniformes, de manera que puedan crear confusión, se hará un sorteo y el perdedor podrá usar su segunda playera o casaca, esto no significa que se pueda ganar el partido si surge algún problema de está índole.
- 7.3. No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto que, a criterio del árbitro sea peligroso para la práctica del deporte. (aretas, esclavas, relojes, etc.).
- 7.4. El jugador que no se presente debidamente equipado, esto es, observando las disposiciones de este capítulo, será retirado temporalmente del terreno de juego. Solo podrá retornar en el momento en que el balón estuviera fuera de juego, una vez verificadas por el árbitro las condiciones normales del equipo.
- 7.5. Los uniformes no podrán ser intercambiables entre los jugadores de equipos en un mismo partido.



- 7.6. Se podrá jugar con tenis.
- 7.7. El uso de espinilleras queda a criterio del jugador bajo su propio riesgo.
- 7.8. Se podrá jugar indistintamente con calceta corta o larga.

## Capítulo VIII

### 8. Documentación.

- 8.1. La documentación es:
  - 8.1.1. Registro de juego. (Se toman la foto en la oficina)
  - 8.1.2. Reglamento. (Lo deberán bajar de Internet)

## Capítulo IX

### 9. Registro.

- 9.1. Es de carácter obligatorio.
- 9.2. Estos deberán presentarse en el tiempo y forma que se indica en la convocatoria.
- 9.3. La segunda jornada se podrá jugar sin credenciales, a partir de la tercera jornada son requisito indispensable.
- 9.4. Cada equipo tiene altas y bajas ilimitadas.
- 9.5. Dos jornadas antes de la última fecha del torneo regular no se podrán dar altas.

## Capítulo X

### 10. Duración del encuentro.

- 10.1. El tiempo de duración del juego es de 40 minutos, dividido en cuatro periodos de 9 minutos cada uno, con un descanso de 1 minuto para el cambio de campo.
- 10.2. El tiempo controlado por el árbitro es a tiempo corrido.
- 10.3. En el primer partido del día habrá una prórroga de 10 minutos y en los partidos posteriores no la habrá.
- 10.4. Si por acuerdo de capitanes deciden esperar a que se complete el equipo afectado, podrá hacerse con un tiempo máximo de espera de 20 minutos después de la hora programada y se jugará el tiempo proporcional que quede del horario correspondiente.
- 10.5. En caso de empate en temporada regular y clasificación se tirarán 3 penaltis por equipo (diferentes jugadores). Si persiste el empate se irán a muerte súbita hasta que haya un equipo ganador. NOTA: Todos los jugadores podrán tirar a excepción del jugador que haya sido expulsado con tarjeta roja.

## Capítulo XI

### 11. Puntuación.

- 11.1. El equipo ganador en tiempo regular 3 puntos y el perdedor 0.
- 11.2. El equipo ganador en penaltis se llevará 2 puntos y el perdedor 1.

## Capítulo XII

### 12. Fuera de Lugar.

- 12.1. No existe el fuera de lugar.

## Capítulo XIII

### 13. Saques.

- 13.1. **Inicial:**



- 13.1.1. La elección del saque inicial será decidido al inicio del partido por medio de un sorteo efectuado por el árbitro. El equipo vencedor del sorteo escogerá una solución entre ambas opciones.
- 13.1.2. Dada la señal del árbitro, el juego será iniciado por uno de los jugadores que pondrá en movimiento el balón con los pies, en la dirección que mas le convenga a su equipo, debiendo el mismo, en ese momento, estar en su propio medio campo y ninguno de los jugadores del equipo contrario podrá aproximarse a menos de 5 metros del balón hasta que el mismo recorra una distancia igual a la de su circunferencia.
- 13.2. **De Banda:**
  - 13.2.1. Cuando el balón atraviesa enteramente las bardas, su retorno al terreno de juego se hará con el pie desde el lugar exacto en que salió; debiéndolo hacer de frente al terreno de juego. El balón estará en juego a partir de que fuese pateado.
  - 13.2.2. El jugador encargado de realizar el saque de banda no podrá tocarlo por segunda vez, en cuanto este no fuese tocado o jugado por otro jugador.
  - 13.2.3. Si el saque de banda no ha sido efectuado correctamente, cambiará de posesión el saque de banda.
- 13.3. **De meta:** Se realizará con el pie desde adentro de la propia área penal; en el caso de que el balón cruce la tercera línea por aire, sin que ningún otro jugador lo haya tocado, se penalizará con una incorrección en contra.
- 13.4. **De esquina:** Se cobrará desde el área que indique el árbitro para la ejecución propia de estos castigos. Será válido el gol directo.
- 13.5. **De penalti:** Se cobrará desde el lugar indicado para la ejecución del mismo
  - 13.5.1. Todos los jugadores a excepción del portero y el encargado de realizarlo deberán estar detrás de la línea frontal del área.
  - 13.5.2. El portero deberá permanecer sobre su línea de fondo entre los postes de la portería, hasta que el tiro sea ejecutado.
  - 13.5.3. El balón es rechazado por la barda o el portero, cualquier jugador, incluso el que lo ha ejecutado, puede intervenir de nuevo, tocando el balón.
  - 13.5.4. El balón está en juego una vez en movimiento, después de haber corrido una distancia igual a su circunferencia.
  - 13.5.5. Si el balón, cuando el tiro fuera ejecutado, antes de traspasar la línea de gol, pega en el portero o en el poste no anulará el gol si en ese preciso momento termina el primer tiempo o finaliza el partido.
  - 13.5.6. Si fuera necesario, al fin del primer o segundo tiempo, será prorrogada su duración para la ejecución de un penalti.
  - 13.5.7. En los tiempos de prórroga en la ejecución de un penalti no hay posibilidad de rechace y el juego es dado como finalizado:
    - 13.5.7.1. Cuando termina la trayectoria del balón.
    - 13.5.7.2. Si el balón traspasa la línea de portería es gol.
    - 13.5.7.3. El portero ataja o desvía el tiro.
    - 13.5.7.4. Ejecutando el tiro, el balón toca el travesaño y va a las redes, sale o retorna al terreno de juego.

## Capítulo XIV

### 14. Tiros Libres.

- 14.1. Para el cobro de faltas (fuera del área penal) se sancionará con tiro libre directo, es decir, de un solo toque.
- 14.2. Para los casos en el que el cobrador pida al árbitro la distancia de la barrera, ésta será de tres metros y deberá esperar a que el árbitro le indique que puede reanudar; si cobra antes se hará acreedor de una tarjeta amarilla y su equipo seguirá con la posesión del balón.
- 14.3. Ningún jugador deberá estar a menos de tres metros del balón.
- 14.4. El balón únicamente estará en juego después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.
- 14.5. El balón deberá estar inmóvil cuando el tiro fuera ejecutado.



- 14.6. En caso de ser concedido un tiro libre dentro del área propia, el portero no podrá recibir el balón en las manos, siendo lanzado este directamente más allá del área.

## Capítulo XV

### 15. Reanudación.

- 15.1. Después de cualquier interrupción del partido por cualquier razón, el árbitro reanudará con balón a tierra; los jugadores solo disponen de 5 segundos para reiniciar el juego después de señalado un saque de banda, de meta o tiro de esquina. El cobro de una falta y restricciones; si contados los cinco segundos no se ha puesto en movimiento el balón, el equipo contrario tomará la posesión de balón en el mismo lugar donde se encontraba.
- 15.2. Los equipos dispondrán de 15 segundos para reanudar después de un gol.

## Capítulo XVI

### 16. Permisos.

- 16.1. No habrá permisos a partir de la tercera jornada.
- 16.2. En caso de requerir un permiso deberán presentarlo por escrito el Administrador de la Cancha Olympus® y el contestará por escrito a los equipos involucrados la resolución.
- 16.3. Los tiempos para solicitar permiso son a partir de la primera jornada hasta la segunda, por lo que se deberá analizar el rol de juegos del torneo y tomar las precauciones necesarias en caso de requerir permiso en alguna jornada.
- 16.4. Publicado el rol de juegos no se le hará modificaciones al mismo, a no ser que aparezca algún error cometido por parte de Olympus®.

## Capítulo XVII

### 17. Portero.

- 17.1. El lanzamiento del portero con la mano que no traspase el balón su propia portería. No colocará en impedimento al contrario que intercepte la jugada, tendrá así el atacante condición legal para proseguir la jugada y hasta conseguir el gol.
- 17.2. El portero podrá salir de su área, pero en el momento que lo haga pierde todas sus atribuciones especiales y se convierte en un jugador más.
- 17.3. El portero podrá conseguir gol directamente con el saque de portero que se produzca con el pie, incluso en su propia portería.
- 17.4. Se sancionará con tiro libre:
- 17.4.1. No puede meter el balón a su área y tomarlo con las manos.
  - 17.4.2. No lo puede soltar y volverlo a levantar con las manos.
  - 17.4.3. Cuando un jugador del propio equipo haya cedido el balón con el pie a su portero y este lo toca con las manos.
  - 17.4.4. Cuando teniendo posesión del balón con las manos o con el pie dentro del área y lo retarde más de seis segundos.

## Capítulo XVIII

### 18. Gol.

- 18.1. Será válido el gol, cuando el balón pase completamente sobre la línea de meta entre los postes de la portería y bajo el travesaño.



- 18.1.1. Será válido el gol de saque de portero con el pie, que entre en la portería contraria sin haber tocado a ningún jugador, o en la propia directamente.
- 18.1.2. Será nulo el gol de tiro libre de un jugador sobre su propia portería, sin que ningún jugador ni el portero toque el balón.

## **Capítulo XIX**

### **19. Faltas de juego y contacto.**

- 19.1. El jugador que comete intencionalmente una de las nueve faltas siguientes será castigado con tiro libre directo, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción y mediante el cual se podrá conseguir gol. Si la manera fuera comprometida dentro del área de portería propia, se considerará penalti.
  - 19.1.1. Dar o intentar dar una patada al contrario.
  - 19.1.2. Hacer una zancadilla, esto es, derribar o intentar hacerlo usando las piernas, o agachándose delante o detrás de él.
  - 19.1.3. Saltar o tirarse sobre el contrario.
  - 19.1.4. Carga violenta o peligrosa para el contrario.
  - 19.1.5. Carga por detrás de un adversario que no hace obstrucción.
  - 19.1.6. Pegar o intentar hacerlo.
  - 19.1.7. Escupir al contrario.
  - 19.1.8. Agarrar con la mano o impedirle la acción con cualquier parte del brazo al contrario.
  - 19.1.9. Empujar al contrario.
  - 19.1.10. Trabar con las piernas al contrario, o si el jugador agarra o desvía el balón intencionalmente con la mano o brazo. (Excepto el portero).

## **Capítulo XX**

### **20. Castigo de tiempo por violación en sustitución**

- 20.1. Por cualquiera de las siguientes violaciones el entrenador del equipo deberá asignar un jugador que purgara dos minutos de castigo y además se otorgara un tiro libre en su contra, en el lugar donde se encontraba el balón cuando se suspendió el partido:
  - 20.1.1. Numero excesivo de jugadores.
  - 20.1.2. Retraso de la sustitución garantizada
  - 20.1.3. No avisar el cambio de portero en su oportunidad
  - 20.1.4. Jugar sin portero
  - 20.1.5. Cualquier jugador que entre al terreno de juego sin estar previamente registrado por los árbitros

## **Capítulo XXI**

### **21. Sustitución del portero**

- 21.1. Cualquier compañero de su equipo usando suéter o playera diferente, aún sin número, puede sustituir al portero siempre y cuando los árbitros hayan sido avisados previamente y que dicha sustitución se realice en una interrupción de juego

## **Capítulo XXII**

### **22. Jugador lesionado**

- 22.1.1. Cuando los árbitros hayan decidido detener el juego para que un jugador lesionado sea atendido por su equipo, dicho jugador deberá abandonar el terreno de juego, pudiendo ingresar posteriormente en una sustitución ilimitada.

## **Capítulo XXIII**

### **23. Tiempos fuera.**



- 23.1.** A cada equipo se le permitirá un tiempo fuera de 30 segundos por cada medio (no acumulables). Este será solicitado por un jugador que este participando en el juego y deberá ser requerido a los árbitros haciendo una señal de "T" con ambas manos este tiempo
- 23.2.** Si será solicitado en un paro normal de tiempo y que dicho equipo este en posesión del balón o cuando el mismo este en poder del portero en su área penal, no se otorga el tiempo fuera cuando exista una infracción a la regla el portero pide tiempo fuera en un momento inadecuado o bien cuando ya lo haya solicitado anteriormente su equipo el arbitro suspenderá el juego y otorgara un tiro libre a favor del equipo opositor, en la mitad del circulo fuera de su área penal.
- 23.3.** Los árbitros podrán detener el juego (tiempo fuera de los árbitros) en cualquier situación de aclaración impidiendo informar a jugadores y publico.

## Capítulo XXIV

### 24. Violación a las tres líneas

- 24.1.** Se comete violación a las tres líneas cuando cualquier jugador golpee al balón a través de tres líneas (2 rojas y la línea del centro del terreno de juego) por aire hacia al terreno del equipo contrario sin tocar antes a otro jugador, la pared perimetral o a los árbitros
- 24.2.** Los árbitros otorgaran un tiro libre que será ejecutado por un jugador del equipo contrario, en el punto central de la primera línea roja por la que cruzo el balón

## Capítulo XV

### 25. Faltas:

- 25.1.** Distancia para los tiros libres será de 5 metros del balón hasta que este se ponga en juego.
- 25.2.** Será castigado por un tiro libre directo en contra, en el sitio donde fue cometida, si un jugador incurre en una de las siguientes faltas:
- 25.2.1.** Dar o intentar dar una patada a un adversario.
  - 25.2.2.** Poner una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante de el.
  - 25.2.3.** Saltar apoyándose sobre un adversario.
  - 25.2.4.** Cargar violenta o peligrosamente a un rival sobre todo si se impulsa contra la pared perimetral.
  - 25.2.5.** Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
  - 25.2.6.** Golpear o intentar golpear a un contrario.
  - 25.2.7.** Sujetar a un adversario.
  - 25.2.8.** Empujar a un rival.
  - 25.2.9.** Jugar el balón con la mano salvo el portero en su área penal.
  - 25.2.10.** Jugar en forma estimada peligrosa a criterio de los árbitros
  - 25.2.11.** Cargar ilegalmente, es decir con el hombro cuando el balón no esta a distancia de juego.
  - 25.2.12.** Sin jugar el balón, obstruir intencionalmente a un rival, es decir, correr entre este y el balón o interponerse de manera que constituya un obstáculo para el adversario.
  - 25.2.13.** Escupir a un adversario.
  - 25.2.14.** No se permiten las barridas toda barrida en donde este un jugador contrario de por medio será sancionada como falta.
- 25.2.15.** Cargar al portero salvo que este:
- 25.2.15.1.** Se halle en posesión del balón
  - 25.2.15.2.** Obstruya a un adversario
  - 25.2.15.3.** Este fuera del área de meta.





**25.2.16.** Tiro penal si es cometida una de las faltas enlistadas:

**25.2.16.1.** Cuando esta se realiza dentro del área penal, no importando la posición del balón además de que este se encuentre en juego.

**25.2.17.** Tiro libre en la mitad del arco del semicírculo del área penal:

25.2.17.1. Si un jugador de su equipo pasa el balón a su portero desde cualquier parte del terreno de juego, este no podrá tocar el balón con las manos, inclusive en saque inicial. Si a criterio de los árbitros el balón no fue cedido intencionalmente por los compañeros del portero, se abstendrá de sancionar la infracción. El jugador compañero del portero podrá ceder el balón a este con el pecho, cabeza o los muslos, pero en el caso que dicho jugador realice una jugada intencionada que en opinión de los árbitros le permitiera pasar el balón a los porteros y este jugarla con las manos, se señalara la violación a esta regla.

25.2.17.2. Un guardameta en posesión del balón dentro del área penal, tendrá hasta 5 segundos para ponerlo en juego (la posesión se entiende que es con la mano o con el pie)

25.2.17.3. Bajo ninguna circunstancia el guardameta podrá tocar o jugarle balón fuera de su área penal e introducirlo a esta para tocarlo y tomarlo con las manos.

25.2.17.4. Utilizar una táctica que en la opinión de los árbitros solo consiga retrasar el juego, dando una ventaja desleal a su equipo.

25.2.17.5. Privilegios del guardameta. Los castigos de tiempo al portero podrán ser cumplidos por otro jugador de su equipo pero serán cargados al portero para efectos de suspensión de partidos.

## Capítulo XVI

### 26. Tiro de castigo (shoot out).

26.1. Por acumulación de faltas. Una vez que un equipo acumule seis faltas los árbitros otorgaran un shoot out al equipo contrario después de realizar el shoot out cada tres faltas se cobrara un shoot out No será acumulable la sexta falta para un tiro de castigo cuando esta se sancione con un tiro penal o un tiro de castigo de cinco segundos solo se acumulara de la primera a la quinta falta. }

26.2. El método que se utilice para el tiro de castigo por acumulación de seis faltas fue la siguiente:

26.2.1. Todos los jugadores se colocaran en la mitad contraria del terreno de la portería en que se ejecutara el tiro de castigo, los ofensivos fuera del círculo central y los defensivos dentro, pero todos detrás de la línea del medio campo, con excepción de equipo infractor y un jugador designado del equipo ofendido quien cobrara el equipo de castigo. El balón será colocado en el centro de la línea roja del equipo infractor, el jugador designado se coloca detrás del balón. Al silbatazo o señal del arbitro, la jugada se iniciara y todos los jugadores podrán tomar parte en esta, aunque el balón no se considerara en juego hasta que sea tocado por algún jugador del equipo ofendido.

26.2.2. El portero deberá de tener por lo menos un pie en la línea del gol y no será permitido moverse hasta después de que el arbitro indique con sus silbato el inicio de la acción.

## Capítulo XXVII

### 27. Amonestaciones, expulsiones y tarjetas azules

27.1. Un jugador será amonestado:

27.1.1. Si el arbitro detiene el juego para efectuar una amonestación, lo reanudara por medio de un tiro libre a favor del equipo contrario donde se cometió la infracción

27.1.2. Por conducta incorrecta

27.1.3. Si desaprueba con palabras, gestos o señas a cualquier decisión de los árbitros.

27.1.4. Si infringe con insistencia las reglas del juego.

27.2. Expulsiones.



Un jugador será expulsado definitivamente del terreno de juego y no se le permitirá permanecer en la banca o en palcos, solamente en los vestidores o en la tribuna contraria a la zona de bancas si al criterio de árbitros:

- 27.2.1. Es culpable de conducta violenta o juego brusco grave.
- 27.2.2. Actúa con propósitos injuriosos o groseros.
- 27.2.3. Incorre nuevamente en conducta incorrecta o juego brusco después de haber recibido dos amonestaciones.
- 27.2.4. Es culpable de cometer 5 faltas personales durante el partido (en este único caso el sustituto del jugador expulsado solo purgara un castigo de dos minutos antes de regresar al terreno de juego)
- 27.3. Castigos de tiempo. Aplicados a los jugadores después del inicio del juego se dividen en las siguientes categorías:
  - 27.3.1. Castigo de tiempo por amonestación, dos minutos
  - 27.3.2. Castigo de tiempo por expulsión cinco minutos.
  - 27.3.3. Los castigos de tiempo por amonestación serán indicados con las tarjetas:
    - 27.3.3.1. Azul para conductas incorrectas
    - 27.3.3.2. amarillas para juego brusco
    - 27.3.3.3. roja para expulsiones

## Capítulo XXVIII

### 28. Faltas sancionadas con advertencia.

- 28.1. El jugador que comete intencionalmente una de las siguientes infracciones será castigado con tiro libre directo, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción y mediante el cual se podrá conseguir gol. Además se sancionará con una llamada de atención o advertencia:
  - 28.1.1. Jugar de una forma estimada peligrosa para el árbitro, por ejemplo, intentar dar una patada al balón cuando lo tiene el portero, juego peligroso, levantar el pie a la altura del busto.
  - 28.1.2. Cargar legalmente, es decir, con hombro, cuando el balón no está a distancia del juego de los jugadores interesados y estos no intentaban intervenir en el juego.
  - 28.1.3. Sin jugar el balón, obstruir deliberadamente a un adversario, es decir, correr entre este y el balón o interponerse de manera que constituya un obstáculo para el contrario.
  - 28.1.4. Carga contra el portero, salvo que esté fuera del área.
  - 28.1.5. Siendo guardameta, y dentro de su área de penal, después de haber puesto el balón en el juego, volverlo a tocar con las manos antes de que un jugador del equipo contrario lo toque o juegue fuera del área de penalti.
  - 28.1.6. Utilizar una táctica que, en opinión del árbitro solo lleva a retardar el juego y por lo tanto, hace perder tiempo, dando una desventaja desleal a su equipo.
  - 28.1.7. Confundir al contrario usando tácticas antideportivas.
- 28.2. En caso aplicar la ley de la ventaja el árbitro podrá disponer de cinco segundos para rectificarla si aquella ventaja se interrumpiese.
- 28.3. En caso de reincidencia se castigará con tarjeta amarilla y/o roja.

## Capítulo XIX

### 29. Faltas de disciplina sancionadas con tarjeta amarilla.

- 29.1. Las infracciones consideradas como falta de disciplina serán castigadas con tarjeta amarilla y en caso de reincidencia será decretada la expulsión definitiva del partido. Si el partido fuese interrumpido por motivos de expulsión del jugador y sus razones no caractericen otras infracciones el juego será reanudado por un tiro directo desde el lugar donde ocurrió la infracción. Las faltas son las siguientes:
  - 29.1.1. Un jugador se incorpora a su equipo después de comenzado el partido sin presentarse al árbitro.
  - 29.1.2. Infringir en forma persistente las reglas del juego.



- 29.1.3. Demostrar con palabras o actos su no conformidad con decisiones del árbitro.
- 29.1.4. Ser culpado de conducta indisciplinada.
- 29.1.5. Cambiar su número dorsal sin avisar al árbitro.
  - 29.1.5.1. Dirigirse al público, al directivo o al público para reclamar o discutir.
- 29.1.6. Dos tarjetas amarillas es suspensión.

### **Capítulo XXX**

#### **30. Faltas de disciplina sancionadas con tarjeta roja.**

- 30.1. Un jugador será expulsado del partido previa advertencia si:
  - 30.1.1. Fuera culpado de conducta violenta que caracterice jugada bruta con consecuencias graves o si usara lenguaje injurioso.
  - 30.1.2. Replica con gestos o palabras cualquier agresión sufrida.
  - 30.1.3. En caso de participar en una pelea.

### **Capítulo XXXI**

#### **31. Castigo por acumulación de faltas.**

- 31.1. El castigo por la acumulación de las primeras 6 faltas será un shoot-out, a partir de ese momento la acumulación de cada tres faltas se realizará un shoot-out.

### **Capítulo XXXII**

#### **32. Definición de juego.**

En todos los casos de fútbol rápido siempre deberá de haber un ganador en caso de que un juego termine su tiempo reglamentario con su marcador empatado se definirá en tiros de penal.

- 32.1. El equipo ganador se llevara dos puntos.
- 32.2. El equipo perdedor se llevara un punto.

### **Capítulo XXXIII**

#### **33. Balón.**

- 33.1. El tamaño del balón será del número 4.
- 33.2. Cada equipo deberá presentar un balón del No. 4 en buen estado.

### **Capítulo XXXIV**

#### **34. Protestas.**

- 34.1. Se aceptarán protestas solamente relacionadas al reglamento, jugadores y que no pase de 24 horas después de terminado el encuentro. Este tendrá un costo de \$300. (Trescientos pesos) no reembolsables; la protesta deberá ser entregada en la oficina de la cancha. La decisión que se tome será por el bien del fútbol con carácter de irrevocables e inapelable.
- 34.2. Olympus® deberá informar por escrito en un periodo máximo de 48 horas después de haber recibido la protesta la resolución que se haya tomado.

### **Capítulo XXXV**

#### **35. Observaciones del orden en Olympus®.**

- 35.1. Los integrantes de los equipos participantes, están obligados a procurar por todos los medios a su alcance, que durante la celebración de los juegos se mantenga el orden, corrección y limpieza en Olympus® y sus anexos.
- 35.2. Se podrán en ejecución todas las medidas tendientes a proteger la seguridad y bienestar de los jugadores, cuerpo técnico, árbitros, árbitros auxiliares, directivos y los propios simpatizantes de ambos equipos, antes, durante y después de la celebración del encuentro.



- 35.3. Los integrantes de los equipos participantes, se obligan a guardar la debida corrección y respeto al equipo contendiente y al público en general, a fin de que el encuentro se desarrolle dentro de la mayor cordialidad y deportivismo.
- 35.4. Si los jugadores, entrenadores, familiares y amigos reclaman, insultan o agraden a los árbitros, árbitros auxiliares, delegado de campo y personal serán expulsados de Olympus®.
- 35.5. Si existe una agresión física entre jugadores y/o entrenadores durante el partido, los involucrados asentados en la cédula arbitral serán expulsados de Olympus®.
- 35.6. No se aceptan bebidas alcohólicas en las canchas ni afuera de Olympus®.
- 35.7. Cualquier persona que se sorprenda dañando las instalaciones de Olympus® será sancionada a criterio y remitida con la autoridad correspondiente.

#### **Capítulo XXXVI**

##### **36. Comportamiento en bancas y cancha.**

- 36.1. Solo se podrá permanecer en banca aquellas personas que estén debidamente acreditadas en la hoja de alineación.
- 36.2. Se abstendrán los jugadores y cuerpo técnico de proferir insultos a un contrario, al mismo compañero o al público.
- 36.3. Se abstendrán los jugadores y cuerpo técnico de fumar dentro del área de bancas, como tampoco podrán escupir o brincar en las bancas.
- 36.4. Cualquier falta de los anteriores puntos, será meritorios a un castigo por parte del cuerpo arbitral que sancione el encuentro.

#### **Capítulo XXXVII**

##### **37. Comisión Disciplinaria.**

- 37.1. Cuando un jugador comete una falta al reglamento que amerite un reporte arbitral, dicho reporte se turnará a la Comisión Disciplinaria, siendo este un órgano totalmente independiente a la coordinación de Olympus®.
- 37.2. Las resoluciones que dicte esta comisión serán publicadas en la vitrina. Es responsabilidad del delegado llamar a Olympus® para informarse de las sanciones de sus jugadores.
- 37.3. No son válidos los acuerdos entre capitanes y permitir por su parte que un jugador que está suspendido participe en el juego.
- 37.4. La Comisión Disciplinaria será compuesta por tres personas designadas por Olympus®.

#### **Capítulo XXXVIII**

##### **38. Abandono del Torneo.**

- 38.1. Al o los equipos que falten a jugar dos veces seguidas durante el mismo torneo o tres acumulables sin justificación o avisos, se les considerará como abandono de torneo y pierde automáticamente su torneo en la liga como también su fondo de depósito.

#### **Capítulo XL**

##### **39. Observaciones.**

- 39.1. Todos los puntos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por Olympus® con carácter de irrevocables e inapelables.



*OLIMPUS 7*

---