

## ANEXO TÉCNICO FÚTBOL RÁPIDO

### 1. Categorías y Ramas:

Categorías	Fechas de nacimiento
1ª	2004-2005
2ª	2002-2003
3ª	2000-2001

### 2. Participantes:

Los deportistas podrán participar solamente en una categoría en todo el Torneo de la Amistad, siendo esta la que le corresponda de acuerdo a su año de nacimiento o bien, la categoría inmediata superior.

#### • 2.1 Deportistas

- Alumnos inscritos regularmente que pertenezcan a la Red de Colegios Semper Altius y Mano Amiga, de los territorios de México, Monterrey y del extranjero, en los niveles de preescolar, primaria secundaria y bachillerato.
  - Se excluye la participación de ex alumnos y clubes del ECYD.
- Cada equipo podrá registrar un mínimo de 9 jugadores y un máximo de 14 jugadores, un entrenador y un auxiliar.
- El número máximo de equipos registrados por categoría será de 24.

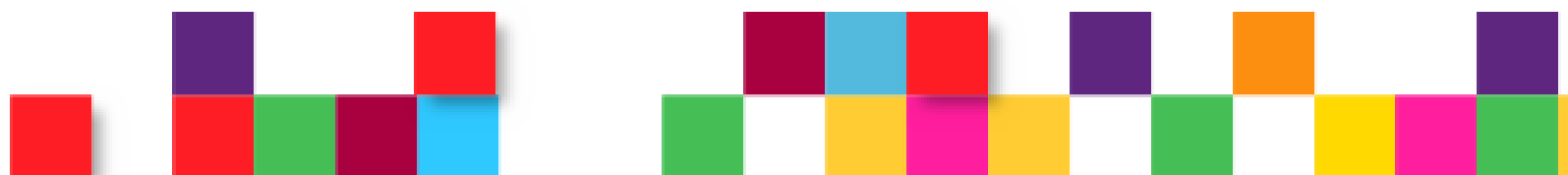
#### • 2.2 Entrenadores y Delegados por deporte

Todos los entrenadores, y delegado por deporte deberán estar incluidos en la cédula de inscripción correspondiente y avalados por su Colegio.

Ningún entrenador o delegado por deporte podrá desempeñar otra función dentro del Torneo de la Amistad.

Solo se podrá registrar un equipo por colegio y categoría, ningún colegio podrá registrar un equipo B.

**Nota:** Será responsabilidad de cada delegación la participación del deportista inscrito en un deporte de conjunto y uno individual, la organización del Torneo de la Amistad 2018, no realizará cambios de horarios, juegos o roles para la conveniencia de su participación.



## 3. Categorías y Especificaciones:

Futbol Rápido:

Categoría	Tiempos	Duración por tiempo	Medida de la Cancha	Medida de la Portería	# de balón
1ª	4	10 min	64 x 30 m	3.90 x 2.07 m	4
2ª	4	10 min	60 x 23 m	3.90 x 2.07 m	4
3ª	4	10 min	60 x 23 m	3.90 x 2.07 m	4

Nota : Las medidas de las canchas y de las porterías pueden variar.

## 4. Sistema de Competencia

- La puntuación será la siguiente:
  - (a) Juego Ganado: 3 puntos
  - (b) Juego Empatado y ganado en Shoot Out: 2 puntos (3 shoot outs por equipo)
  - (c) Juego Empatado y Perdido en Shoot Out: 1 punto (3 shoot outs por equipo)
  - (d) Juego Perdido: 0 puntos
- En caso de abandono:
  - Si el equipo infractor tiene el marcador a favor, el marcador final será de 3-0 en contra.
  - En el caso de que el equipo infractor al momento de su abandono tiene marcador en contra dicho marcador se respetará como final.
- En caso de ausencia:
  - Si un equipo no se presentara a la hora indicada, el marcador será 3-0 a favor del equipo presente.
  - Los goles se acreditarán al jugador que más goles tenga en ese momento del equipo ganador. En caso de ser varios, se repartiran proporcionalmente.
- Criterios de desempate en la ronda clasificatoria:
  - (a) Mejor diferencia de goles (goles anotados menos goles recibidos).
  - (b) Mayor cantidad de goles anotados.
  - (c) Resultado entre sí. (Incluyendo resultado de la definición del punto extra en shoot out).
- Desempate en octavos de final, cuartos de final, semifinal, tercer lugar y final:
  - Si el partido termina empatado, se procederá a ejecutar tres shoot out por equipo, en caso de persistir el empate, se procederá a muerte súbita.
  - No se llevarán a cabo tiempos extras en ninguna de las categorías.

## 5. Adecuaciones al reglamento

- En caso de no completarse la cantidad mínima de equipos (cuatro), se unirían a una categoría inmediata superior.
- El portero podrá ser sustituido por cualquier jugador, previa autorización del árbitro cuando el balón se encuentre detenido.
- En caso de lesión del portero, mientras el cuerpo técnico permanezca en el terreno de juego dando atención al portero lesionado, otro jugador del equipo puede calentar con un balón dentro del terreno de juego.

## 6. Tiempo de juego

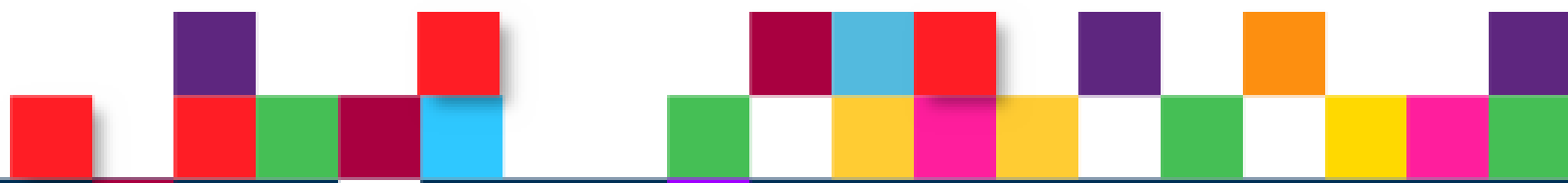
- Cada partido constará de cuatro periodos de 10 minutos cada uno, con un descanso de 10 minutos al haber finalizado el segundo periodo.
- Cada vez que concluya un periodo, los equipos deberán de cambiar de portería sin descanso.
- Cada equipo tiene derecho a un tiempo fuera por período, este tendrá una duración de 30 segundos.
- El entrenador o auxiliar técnico podrán solicitar el tiempo fuera al árbitro, siempre y cuando su equipo tenga posesión del balón.
- El portero podrá solicitar tiempo fuera, solamente cuando tenga control del balón con las manos antes de los cinco segundos para poner en juego la pelota.
- Los árbitros podrán solicitar tiempo fuera, cuando así lo juzguen necesario.

## 7. Fecha, programa y horario de la competencia

El evento se realizará del 2 al 6 de noviembre del 2018. El programa y horario de competencia será publicado de manera oficial en la página web del Torneo.

## 8. Cancha de juego

- La cancha de juego estará delimitada por una pared perimetral, la cual será considerada parte del mismo.
- La superficie de juego será de pasto sintético.
- El terreno de juego será delimitado por líneas visibles en color contrastante con el pasto sintético.



## 9. Altas y Bajas

- **9.1 Altas:** Por ningún motivo se permitirán altas una vez concluido el periodo de inscripción.
- **9.2 Bajas:** Deberán ser reportadas al Comité Organizador del Torneo.

## 10. Uniformes

- Los jugadores deberán portar el uniforme completo del mismo color, con número visible en la espalda.
- El portero deberá utilizar su vestimenta con colores diferentes al uniforme del equipo contrario, árbitro central y de su propio equipo.
- Los jugadores deberán de portar tenis (multi tacos) y espinilleras para poder jugar, por ningún motivo podrá usar zapato de fútbol con tachones.

## 11. Protestas

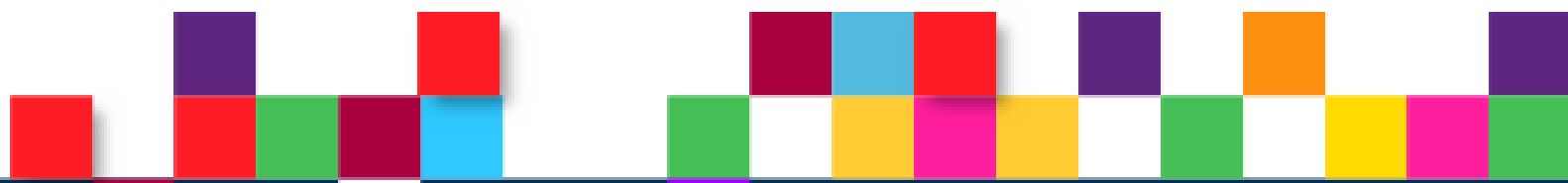
- Toda protesta deberá presentarse por escrito al comité organizador y además tendrá que validarla el (la) director (a) del colegio mediante su firma.
- El plazo para presentar las protestas será de 30 minutos, después de la publicación oficial del resultado, anexando las pruebas que juzgue necesarias debidamente fundamentadas y firmadas.
- Deberán ir acompañadas de \$2,500.00 pesos (Dos Mil quinientos pesos 00/100 M/N), en caso de que el fallo sea favorable, la cantidad portada les será devuelta.
  - Los videos y fotografías no serán tomados en cuenta para efectos de protesta de apreciación.
  - Los casos no previstos en el código disciplinario serán resueltos por el comité organizador, siendo la decisión inapelable.

## 12. Comité de Honor y Justicia

- Estará integrado por las personas que designe el Comité Organizador, teniendo éstas la facultad de citar a los involucrados cuando lo consideren necesario.
- Todas sus decisiones se entregarán por escrito a los colegios involucrados y serán inapelables.

## 13. Arbitraje

- Los juegos en todas las categorías, serán dirigidos por dos árbitros quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego antes, durante y después del partido.



- El árbitro será la máxima autoridad dentro del terreno de juego y sus decisiones serán inapelables.
- Se sancionará o expulsará del terreno de juego, al jugador, entrenador, auxiliar, padre de familia que en su opinión manifieste conducta violenta, antideportiva o que altere el buen desarrollo del torneo.
- Se sancionará al equipo que cometa 6 faltas con un shoot out y en caso de volver a cometer otras 3 faltas volverá a sancionarse de igual manera.
- No permitirá que nadie fuera de los jugadores suplentes, el entrenador y el auxiliar se coloque en la banca
- Habrá un tercer árbitro como cronometrista y este se encontrará en la caseta destinada para ello, este árbitro tiene la facultad de:
  - (a) Llevar el control del juego en la cédula.
  - (b) Llevar el control del tiempo y marcador.
  - (c) Llevar el control de la caja de castigo.

## 14. Sorteo de grupos

- En una reunion transmitida publicamente se llevarán a cabo sorteos y siembras de las disciplinas que así lo requieran. Tendrá efecto en el lugar designado por el Comité Organizador del Torneo de la Amistad de conformidad a la calendarización establecida en el Reglamento General del Torneo de la Amistad.

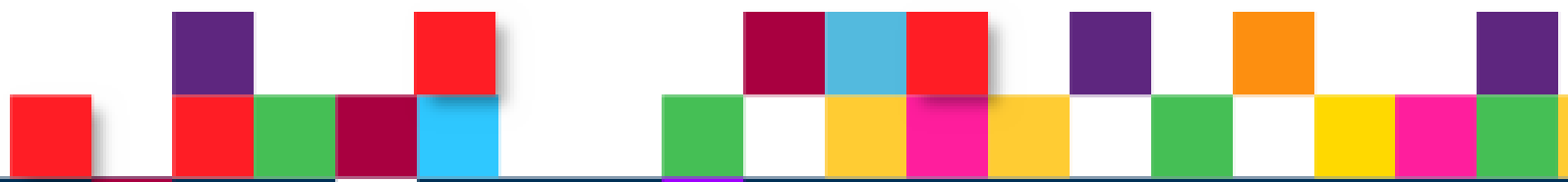
## 15. Junta Previa

- Se realizará el 16 de octubre de 2018.
- Ahí se dará la información correspondiente a cada una de las disciplinas del Torneo.

**Nota:** Los delegados de los colegios que no asistan se sujetarán a las decisiones que se tomen en la junta previa, sin posibilidad de opinar posteriormente a probables cambios de lo acordado.

## 16. Consideraciones Generales

- Para los equipos:
  - (a) Los equipos deberán presentarse 15 minutos antes de la hora programada ya que no habrá prórroga.
  - (b) La zona de calentamiento la tendrá que localizar el entrenador, ya que ésta no será asignada por el Comité Organizador.
  - (c) Al inicio y al final de cada partido los jugadores deberán saludarse como signo de amistad.



- (d) Se concederá una prórroga de 10 minutos para iniciar el juego sólo en los partidos que inicien la jornada, exclusivamente cuando no tengan el mínimo de jugadores (5 permitidos).
- Para los jugadores y entrenadores:
    - (a) El entrenador es el responsable de estimar el tiempo suficiente y necesario para el calentamiento completo de su equipo, por lo que deberá preverlo para citar y concentrar anticipadamente a sus integrantes.
    - (b) En la banca podrán estar únicamente el entrenador, el auxiliar y los jugadores suplentes.
    - (c) Sólo el entrenador y un auxiliar podrán dirigir y dar voces al equipo.
    - (d) En caso de expulsión el jugador no podrá permanecer en la banca de suplentes.
    - (e) En caso de expulsión del entrenador del equipo, el auxiliar tomará su lugar.
    - (f) Queda estrictamente prohibido que padres de familia, porras o cualquier persona ajena ingrese al área de banca de los jugadores.
    - (g) Deberán presentar su credencial al inicio del juego (jugadores, entrenador y auxiliar del entrenador), de lo contrario no podrá participar.
    - (h) Ningún jugador podrá participar en el juego si no presenta su uniforme completo.
    - (i) Toda acción de la banca de suplentes, será responsabilidad del entrenador.
    - (j) No se permitirá la participación de jugadores que se presenten con aretes o algún atuendo que no aporte ningún beneficio a la imagen del torneo.

## 17. Disciplinas y Sanciones

- Amerita sanción toda falta, incumplimiento o indisciplina cometida por cualquiera de los participantes o por el entrenador que, a juicio del cuerpo arbitral, comisión disciplinaria o comité técnico deportivo, constituya una infracción a las reglas o reglamento de competencia. Las infracciones cometidas por alguna de las personas mencionadas se sancionarán de acuerdo a la magnitud de la falta.
- El entrenador será el responsable del comportamiento de los acompañantes que van en apoyo del equipo (porras, padres de familia, compañeros, delegados, coordinadores, etc.)
- El equipo será dado de baja del Torneo de la Amistad:
  - (a) Si llegará a haber cualquier tipo de pelea entre los jugadores participantes, así como entre los padres de familia, acompañantes o porras en general.



- (b) Por invasión de cancha de padres de familia, porra y acompañantes en general.
- Amonestaciones para jugadores (as) y cuerpo técnico:
  - (a) Al protestar las decisiones arbitrales.
  - (b) Cuando se rehúsen a despojarse de objetos ajenos a la indumentaria del juego.
  - (c) Incurrir en jugadas violentas o mal intencionadas.
  - (d) Al ingresar al terreno de juego sin autorización del árbitro.
  - (e) Al tener actitudes ofensivas, señas soeces, porras agresivas o insultantes, etc.

## 18. Premiación

- Se llevará a cabo en el lugar y la hora que el comité organizador determine.
- Se premiará con trofeo al equipo y medallas individuales a los jugadores que ocupen los tres primeros lugares de cada categoría y pin al cuarto lugar.
- Se premiará al campeón goleador por categoría, tomando en cuenta solamente la ronda de Round Robin.
- Se entregará trofeo a la delegación más ganadora.

## 19. Transitorios

Los aspectos técnicos no previstos, serán resueltos por el Comité Organizado y cualquier situación no prevista en este Anexo, será resuelta a lo señalado en el Reglamento de Fútbol 7 de la Federación Mexicana de Fútbol.

