

REGLAS DE JUEGO
MODALIDAD DE FÚTBOL 5 VS 5
TORNEO NACIONAL DE FÚTBOL ESCOLAR FMF

Documento de Trabajo



Índice

Capítulo	Página
I. Reglas de Juego: Modalidad de Fútbol 5 Vs 5	
✓ Regla 1: Terreno de Juego	4
✓ Regla 2: Balón	5
✓ Regla 3: Jugadores	5
✓ Regla 4: Equipamiento de Jugadores	5
✓ Regla 5: Árbitros	6
✓ Regla 6: Duración del partido	6
✓ Regla 7: Inicio y Reanudación del juego	7
✓ Regla 8: Balón en juego	7
✓ Regla 9: Resultado de un partido	8
✓ Regla 10: Faltas y conducta incorrecta	8
✓ Regla 11: Tiros Libres	8
✓ Regla 12: Penal	8
✓ Regla 13: Saque de banda	8
✓ Regla 14: Saque de meta	9
✓ Regla 15: Tiro de esquina	9
II. Otros Supuestos	

Capítulo I. Reglas de Juego: Modalidad de Fútbol 5 Vs 5

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.

Cabe destacar que, en la configuración de esta modalidad se analizaron las necesidades y capacidades de los jugadores(as) en términos de desarrollo motor y su comprensión e interpretación del juego. Por otro lado, se consideraron las posibilidades y condiciones de la infraestructura con que cuentan las escuelas primarias en México.

En el reglón técnico la implementación de la Modalidad de Fútbol 5 vs 5, favorece los siguientes aspectos:

- ✓ Propicia un mayor número de interacciones de los jugadores(as) con el balón.
- ✓ Mejora la conducción, el golpeo y el control del balón en los jugadores(as) de campo, así como los bloqueos y sujeciones en los porteros.
- ✓ Genera una constante toma de decisiones durante el juego en acciones con y sin balón.
- ✓ Demanda un cambio de rol frecuente entre defensa y ataque.
- ✓ Exige un despliegue físico considerable a partir de la dinámica de juego.

Dentro de las principales pautas y adaptaciones para el desarrollo del juego nos encontramos las siguientes:

1. Dimensiones del terreno de juego.
2. Tamaño de las porterías y del balón.
3. Número de jugadores por equipo.
4. Sustituciones ilimitadas.
5. Procedimientos en faltas y conductas incorrectas.

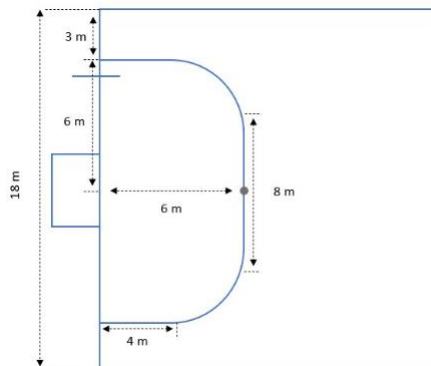
La implementación de estas reglas de juego coadyuva en la promoción e inducción del Fútbol Sala.

Regla 1. El terreno de juego

Considerado como el espacio físico en donde el balón pueda ser disputado por los jugadores de ambos equipos, así como la superficie dentro de la que 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), siempre respetando una figura rectangular del terreno de juego, donde se trazará una línea en el medio campo.

b) Áreas: Se trazarán con un diseño similar a las áreas del Fútbol Sala, como se muestra en el gráfico a continuación:



Las dimensiones del área podrán ajustarse en función del tamaño de la cancha, buscando, en cualquier caso, respetar la forma de ésta como se muestra en el gráfico.

c) Punto penal: En el interior de cada área se marcará un punto a 6m de distancia con referencia a la línea de meta y siendo equidistante a los dos postes de la portería.

d) Porterías: En el centro de cada una de las dos líneas de meta se colocará una portería. La distancia entre la parte interior de los postes será de 3m, con la flexibilidad de que la separación entre ambos pueda incrementar o disminuir como máximo 1m, es decir, pudiendo ser de 2 a 4m, y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2m y pudiendo disminuir como máximo 50cm, quedando de 1.5m de altura.

e) Superficie: Ésta podrá ser una superficie natural (pasto o tierra) o artificial (pasto sintético, cemento, duela entre otros).

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.

Regla 2. El balón

Los balones serán del número 4, con figura esférica y estar fabricados con materiales adecuados. El peso mínimo es de 350 gr y máximo 370 gr.

Regla 3. Los jugadores

Los partidos se disputarán entre 2 equipos, cada uno de ellos 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 entre 3 y 5 jugadores, de acuerdo con lo establecido en el Reglamento General de Participación.

a) Capitán del equipo: El capitán será el representante del equipo en la cancha, con el cual el árbitro podrá tener una comunicación constante para temas deportivos y administrativos propios del juego, resaltando que éste no gozará de alguna categoría especial o privilegio alguno, sin embargo, tendrá la responsabilidad de colaborar con el árbitro, para mantener un comportamiento adecuado entre los miembros de su equipo.

b) Número de sustituciones y reingresos: Las sustituciones serán ilimitadas, es decir, todo jugador que se encuentre registrado en la hoja de alineación podrá entrar y salir del terreno de juego las veces que el cuerpo técnico lo considere necesario. Durante el tiempo que el jugador se encuentre fuera de la cancha será considerado como un jugador suplente, esto hasta el momento en que ingrese nuevamente para sustituir a un compañero o cuando el árbitro indique el final del partido.

Regla 4. El equipamiento de los jugadores

El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas y calzado: Camiseta con mangas, short, medias, espinilleras y calzado deportivo pudiendo ser con multitacos o tenis.

Idealmente en la camiseta los jugadores deberán de portar el número debidamente estampado, de tamaño, color y tipografía legible, con el que fueron registrados en la

hoja de alineación. (En las fases Estatal y Nacional será obligatorio cumplir con este aspecto).

Los jugadores no deberán portar equipamiento u objetos que pongan en riesgo su integridad física o la de los otros participantes, mismos que no se permitirán cubrir con cinta adhesiva y/o cualquier otro material.

Previo al inicio, al realizar la acreditación de los equipos, el árbitro deberá inspeccionar a los jugadores para asegurarse de que los participantes cumplan esta regla.

Durante el partido, si un jugador llevara equipamiento o accesorios prohibidos o peligrosos, el árbitro deberá ordenar al jugador salir de la cancha para retirar dichos objetos, permitiendo su reingreso en la próxima detención del juego.

Solo se permitirá el uso de anteojos deportivos o bien, que estén elaborados con materiales que no pongan en riesgo la integridad del jugador.

Regla 5. El árbitro

Autoridad del 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.

El perfil recomendado para la función de árbitro puede ser profesor de educación física o un árbitro en formación.

Los otros miembros del Cuerpo Arbitral: Prevalciendo la simplificación de las Reglas de Juego, no se requerirá de la presencia de los árbitros asistentes, ni la figura de un cuarto árbitro. Si dentro de los alcances de la organización existe la posibilidad de asignar alguna persona de apoyo para cuestiones administrativas del partido e incluso el cronometraje de este, se permitirá su participación.

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 debido a:

- ✓ Atención o retirada de jugadores lesionados.
- ✓ Pérdida deliberada de tiempo.
- ✓ Sanciones disciplinarias.
- ✓ Pausas por motivos médicos autorizadas por el reglamento de la competición, (p. ej. las pausas de rehidratación).
- ✓ Celebraciones de goles.
- ✓ Cualquier otro motivo, lo que incluye todo retraso significativo al reanudarse el juego (p. ej. debido a una interferencia causada por un agente externo).

Regla 7. Inicio y reanudación de Juego

Para el saque inicial, 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 con respecto a la posición del balón hasta que éste entre en juego.

Después de un gol recibido la ejecución será la siguiente:
La reanudación será siguiendo el procedimiento de saque de centro.

Tanto en el saque inicial como en la reanudación por gol recibido, el jugador encargado de reanudar el juego no podrá realizar un disparo directo a la portería rival, por lo cual estará obligado a jugar el balón con un compañero para iniciar su ataque.

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, así como cuando rebote en un poste o el travesaño y permanezca en el terreno de juego.

El balón no estará en juego cuando:

- ✓ Haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire.
- ✓ El juego haya sido detenido por el árbitro, indicado a través de un silbatazo.
- ✓ Cuando el balón toque al árbitro, en este caso el juego se reanudará con un balón a tierra en favor del equipo que tenía la posesión.

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. Un gol será válido cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta y entre en la portería, con la salvedad que el equipo que marcó el gol no haya cometido previamente una falta o infracción a las reglas de juego.

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 que convencionalmente se conocen en las Reglas de Juego del Fútbol Asociación. Las medidas disciplinarias a aplicar por faltas y conductas incorrectas, en primera instancia se ejecutarán con un llamado de atención al jugador infractor. Por consiguiente y en caso de que algún jugador a criterio del árbitro reincida en conducta antideportiva o en su defecto cometa juego brusco grave, se procederá con una sustitución correctiva, reemplazando al jugador infractor de manera definitiva el tiempo restante del partido, por un jugador que se encuentre en la banca de suplentes.

En el caso de los cuerpos técnicos sí serán sujetos de ser sancionados, revisar el Capítulo II. Otros supuestos.

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 rebese 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, mientras

tanto, los jugadores rivales deberán respetar una distancia mínima de 2m con relación al balón, hasta que éste entre en juego.

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.

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 cual no debe ser sancionada.

CAPÍTULO II. 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, ubicarse en las tribunas y mantener una conducta correcta, de lo contrario tendrá que retirarse de las instalaciones.
- Si ambos integrantes del cuerpo técnico fueran expulsados, se dará por concluido el juego y el equipo infractor perderá el juego, anulando los goles que hasta el momento haya anotado, otorgando dos goles al equipo contrario en caso de que no tenga anotaciones o considerando los que haya anotado.
- La expulsión de la porra o afición representará puntos negativos para el equipo al que apoyan, los cuales serán considerados como criterio de desempate.