

REGLAMENTO DE FÚTBOL 5

Si es apropiado, las sugerencias o preguntas acerca de las Reglas pueden enviarse por correo electrónico a sionproductorax@gmail.com

INTRODUCCIÓN

El Fútbol 5 es un formato reducido que está diseñado para divertirse y disfrutar de las habilidades deportivas a través un juego rápido, vistoso, de habilidad y adaptable con un conjunto de reglas simplificadas en un entorno más informal.

Como el reglamento del fútbol 5 son de publico conocimiento. En este documento explicaremos brevemente los puntos que creemos, deben ser destacados.

Se requiere que los jugadores actúen responsablemente en toda ocasión para poder conseguir un juego divertido, atractivo y sobre todo seguro. Así promover y ser ejemplos del juego limpio y el buen espíritu deportivo.

1 Composición de los Equipos

1.1 Un máximo de 4 (cuatro) jugadores y 1 (un) arquero por equipo, tomarán parte en el juego desde el inicio del partido. Si durante el partido, en un equipo son expulsados 3 jugadores, el partido se da por perdido para el equipo.

1.2 Se permiten hasta un maximo de 5 sustitutos por equipo.

1.3 A cada equipo se le permiten hacer sustituciones ilimitadas y se permiten en todo momento. siempre y cuando previamente le avisen al árbitro, este habilite el cambio y el juego este detenido. ej; lateral, tiro libre.

a- La sustitución de un jugador se permite una vez que este jugador dejó la cancha.

b- No se permite sustituir a jugadores suspendidos

c- No se detiene el tiempo para las sustituciones a menos que sea por la sustitución de un portero incapacitado o de un suspendido.

1.4 Los jugadores de campo deben salir o entrar al campo de juego para una sustitución o cualquier otro propósito entre el espacio acordado con los árbitro.

1.5 No se permite ninguna otra persona en el campo de juego que no sean jugadores, porteros y árbitros durante el partido sin el permiso del árbitro.

1.6 El staff y los jugadores dentro y fuera de la cancha están bajo jurisdicción de los árbitros durante todo el partido.

1.7 Un jugador lesionado o sangrando debe dejar la cancha a menos que razones médicas lo impidan y no debe retornar hasta que la herida esté cubierta.

2 Capitanes

2.1 Se debe designar a un jugador de cada equipo como capitán, y un reemplazo de capitán si este fuera suspendido.

2.2 Los capitanes son responsables por el comportamiento de todos los jugadores de su equipo. Es decir, que de ser necesario y si el arbitro lo considera, el capitan tambien puede ser amonestado.

3 Vestimenta y Equipamiento de los Jugadores

3.1 Los jugadores de campo de un mismo equipo deben tener vestimenta uniforme.

4 Partido y Resultados

4.1 Un partido consiste de 2 tiempos de 10 minutos, con un entre tiempo de 2 min. (no se adiciona tiempo, si hay alguna interrupción por lesión y si el árbitro lo considera podrá parar el tiempo de reloj)

4.2 El tiempo solo se detiene, por una lesión.

4.4 los laterales se realizan con el pie.

4.5 el gol es validos de todos lados.

4.6 Si el árbitro entiende que un equipo está haciendo tiempo (realizando una cantidad excesiva de cambios, o el arquero demora con la pelota en las manos, o en los laterales se tarda mucho) puede comenzar a contar el tiempo 5 segundos para agilizar el juego y los cambios los deberán hacer en posesión del balón. Dependiendo el caso podría amonestar al jugador que demora.

4.7 El penal es sin carrera. Y todos los jugadores tienen que ir a la mitad de cancha para evitar adelantamientos.

4.8 La barrera en los tiros libres se ubicará a 4 metros.

4.9 Estará prohibido utilizar botines de cancha de 11 con tapones

4.10 Si la pelota toca el techo se reanuda con un lateral desde donde toco.

4.11 El comienzo del juego se sortea con una moneda: El equipo que gana el sorteo obtiene el beneficio de elegir que arco empezar atacando o comenzar el partido.

5 Conducta de juego

5.1 El jugador que comete juego sucio debe ser advertido o suspendido temporalmente o expulsado.

5-2 Cuando un jugador sea amonestado, el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla. Si posteriormente ese jugador comete otra infracción para tarjeta amarilla, el jugador debe ser expulsado.

5.3 El Arquero;

a saque con la mano, y puede pasar mitad de cancha.

b Si recibe la pelota de jugada puede salir jugando.

c Si recibe la pelota de un compañero no podrá agarrarla con la mano, excepto que el pase sea con la cabeza o con el pecho.

d El arquero podrá tirarse al piso en disputa del balón dentro de su área.

- e El arquero no podrá tomar con la mano un pase de lateral de un compañero.
- f El arquero podrá hacer goles como cualquier jugador.

6 Conducta de juego: Árbitros

- 6.1 Un árbitro controla el partido, aplican las Reglas y son los jueces del juego limpio.
- 6.2 Los árbitros son responsables de asegurar que se juegue el tiempo completo y de indicar el final de tiempo de cada período.
- 6.3 Si la pelota le pega a un árbitro, a una persona no autorizada o a cualquier objeto suelto en la cancha, el juego, se detiene.

7 Faltas

- 7.1 Quinta falta (o tiro castigo): cada equipo podrá cometer hasta 4 faltas por tiempo, a partir de la Quinta Falta todos los tiros libres se patearán sin barrera desde la marca de "Quinta Falta". La marca estará ubicada 2 metros detrás del punto penal. (equivalentes a 4 pasos)
 - a El arquero podrá adelantarse hasta el borde del área, si así lo quisiera.
- 7.3 Todas las faltas se contabilizan, incluso si se diera ley de ventaja.
- 7.4 No se permite tirarse al piso a disputar el balón.
 - a Se reanuda con un tiro libre indirecto, si hay piso dentro del área es tiro libre indirecto desde la línea del área.
- 7.5 Los "pisos" acumulan faltas.
- 7.6 Todos los tiros libres son directos (excepto el piso, la falta técnica y la jugada peligrosa)