

A grayscale background image of a staircase with a geometric railing. Overlaid on the staircase is a colorful logo consisting of a blue triangle pointing upwards, with three curved lines in green, red, and yellow below it.

XXXIV
OLIMPIANEIC
ITSON • CD. OBREGÓN • 2018

FUTBOL



Futbol Soccer (11 jugadores)

Objetivos-. Desarrollar de manera clara la manera en la que la competencia se llevara a cabo.

Regla #1 Terreno de Juego

1.- Superficie del terreno: Los partidos podrán jugarse en superficies naturales o artificiales, el color de las superficies artificiales deberá ser verde.

2.- Marcación del terreno: El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.

Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda.

El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazarán un círculo con un radio de 9.15 m. Se podrá hacer una marcación fuera del terreno de juego, a 9.15 m del cuadrante de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que se deberá observar en la ejecución de un saque de esquina.

Regla #2 El balón

1.- Características y medidas:

El balón:

- Será esférico
- Será de cuero o cualquier otro material adecuado
- Tendrá una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm
- Tendrá un peso no superior a 450 g y no inferior a 410 g al comienzo del Partido

Reemplazo de balón defectuoso.



Si el balón explota o se daña durante un partido:

- Se interrumpirá el juego
- El partido se reanudará dejando caer el balón de reserva a tierra en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que se haya interrumpido el juego dentro del área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón de reserva a tierra en la línea del área de meta
- paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón original se encontraba cuando el juego fue interrumpido

Si el balón explota o se daña durante la ejecución de un tiro penal o durante la ejecución de tiros desde el punto penal mientras se desplaza hacia adelante y antes de que toque a un jugador, el travesaño o los postes de meta:

- Se repite el tiro penal.

Si el balón explota o se daña en un momento en que no se halla en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda):

- El partido se reanudará conforme a las Reglas

El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

Regla #3 Número de Jugadores

1.- Número de Jugadores: Se podrá participar con equipos con un máximo de 20 jugadores y mínimo de 11. El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de once jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores.

2.- Número de Sustituciones: Se podrán utilizar como máximo tres sustitutos en cualquier partido de una competición oficial de la “*OLIMPIANEIC MONTERREY 2017*”

3.- Procedimiento de Sustituciones: En todos los partidos, los nombres de los sustitutos deberán entregarse al árbitro antes del comienzo del encuentro. Todo sustituto cuyo nombre no se haya entregado al árbitro en dicho momento no podrá participar en el partido.



Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones:

- Se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución propuesta
- El sustituto no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar haya abandonado el terreno de juego y tras recibir la señal del árbitro
- El sustituto entrará en el terreno de juego únicamente por la línea media y durante una interrupción del juego
- Una sustitución terminará cuando el sustituto entre en el terreno de juego
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en jugador sustituido
- Un jugador sustituido no volverá a participar en el partido, excepto en aquellos casos en los que se permitan las sustituciones ilimitadas
- Todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sean llamados o no a participar en el partido

Cambio de guardameta

Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que:

- Se haya informado previamente al árbitro
- El cambio se efectúe durante una interrupción del juego

Infracciones y Sanciones

Si un sustituto o un jugador sustituido entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro:

- El árbitro interrumpirá el juego (aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego)
- El árbitro lo amonestará por conducta antideportiva y le ordenará salir del terreno de juego
- Si el árbitro ha interrumpido el juego, este se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción

Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización previa del árbitro:



- El árbitro permitirá que el juego continúe
- El árbitro amonestará a los jugadores en cuestión en el siguiente momento en que el balón no esté en juego Para cualquier otra infracción de esta regla:
- Se amonestará a los jugadores en cuestión
- El partido se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- Se amonestará a los jugadores en cuestión
- El partido se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción

Jugadores y sustitutos expulsados

- Un jugador expulsado antes del saque de salida solo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados.
- Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

Regla #4 Vestimenta de los Jugadores

1.- Seguridad: Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas).

2.- Equipamiento Básico: El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:

- Un jersey o camiseta con su número en el dorsal de manera **OBLIGATORIA**, de no ser así el jugador o jugadores que no cumplan con esta regla no podrán participar en el juego correspondiente. Si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta*
- Pantalones cortos: si se usan mallas térmicas cortas o largas, estas deberán tener el color principal de los pantalones cortos*



- Medias: si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa.*
- Canilleras/espilleras:
 - Deberán estar cubiertas completamente por las medias
 - Deberán ser de caucho, plástico o de un material similar apropiado
 - Deberán ofrecer protección adecuada
- Calzado

Deberán ser los reglamentados para jugar futbol soccer sobre pasto natural

Regla #5 Duración del juego

El juego se dividirá en dos tiempos de 30 minutos cada tiempo y con 10 minutos de descanso entre uno y otro tiempo.

En caso que sean etapas finales y se necesite jugar tiempos extras, estos serán de 15 minutos cada tiempo, con 5 minutos entre uno y otro tiempo de juego.

Recuperación de tiempo perdido

Cada periodo deberá prolongarse para recuperar todo tiempo perdido por:

- sustituciones
- evaluación de la lesión de jugadores
 - transporte de los jugadores lesionados fuera del terreno de juego para ser atendidos
- pérdida de tiempo
- cualquier otro motivo

La recuperación del tiempo perdido quedará a criterio del árbitro.

Regla #6 Sistema de competencia

En base a los equipos registrados el comité organizador realizara grupos de igual cantidad de equipos para realizar una competencia estilo “round robin” (todos contra todos) para en base a eso, obtener los equipos que pasarían a las siguientes eliminatorias.