Casa abierta al tiempo
Universidad Autónoma Metropolitana
Azcapotzalco

COORDINACIÓN DE SERVICIOS UNIVERSITARIOS
SECCIÓN DE ACTIVIDADES DEPORTIVAS

TORNEO INTERNO DE FÚTBOL RÁPIDO

Reglamento Interno y Juego Limpio

Av. San Pablo 180 Col. Reynosa Tamaulipas Deleg. Azcapotzalco, México D.F. C.P. 02200

1.- DISPOSICIONES GENERALES

Toda la comunidad universitaria avalados por la institución participan por su propia voluntad con los derechos y obligaciones que esto implica. Los asuntos no especificados en el presente reglamento serán resueltos por la Sección de Actividades Deportivas (SAD).

2.- PARTICIPANTES

a. Podrán participar únicamente estudiantes, egresados y trabajadores avalados por la Institución y que cuenten con la evaluación médica y física (EMyF).
b. Por ningún motivo podrá actuar en un partido alguna persona no registrada en la cédula de inscripción y que no cumpla con los requisitos establecidos.
c. Cada equipo podrá registrar un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 14.
d. Un jugador que participe o se registre como delegado con un equipo no podrá participar con otro. Solo se permitirá registrarse en un solo equipo.
e. Jugador inscrito en liga A no podrá participar en liga B, así mismo los inscritos en B no podrán participar en liga A.
f. Los participantes antes de iniciar el juego deberán identificarse con la credencial vigente de la institución y con el holograma de la EMyF actualizado, con las autoridades correspondientes.

3.- REGLAMENTO

Durante los partidos se aplicara el **Instructivo del funcionamiento interno y operativo para regular los servicios que ofrece la Sección de Actividades Deportivas, el presente** reglamento interno del torneo y el de la Federación Internacional de Futbol Rápido (FIFRA).

4.- SISTEMA DE COMPETENCIA

a. Número de equipos inscritos (37).
b. Se formaran 2 ligas A y B, liga A con 13 equipos y liga B con 2 grupos de 12 equipos cada uno.
c. Fase regular: Jugarán round robín a una vuelta en cada grupo.
d. En cada partido serán disputados 3 puntos que se adjudicaran al ganador del partido; el perdedor no obtendrá puntos. Si el partido se define en tiros de shoot out, el ganador obtendrá 2 puntos y el perdedor 1 punto.
e. En caso de empate en puntos en la fase regular, se aplicara el siguiente criterio:
   1) Diferencia de tarjetas obtenidas.
   2) Diferencia de goles.
   3) Mayor número de goles anotados.
f. Con base a la tabla general de puntuación, en la liga A clasificaran los primeros 8 equipos a fase de cuartos de final y en la B clasificaran los primeros 2 de cada grupo a fase de cuartos de final y 3,4,5,y 6 de cada grupo se enfrentaran en un repechaje.
g. La fase de finales será disputada a eliminación sencilla.

h. Para poder jugar en fase final deberán acreditar el 50% de los juegos en fase regular (En caso de sufrir una lesión tendrán que comprobar con el diagnóstico médico especificando las fechas que estará fuera de actividad).
i. El equipo campeón de la liga B ascenderá a liga A y el último lugar de la liga A descenderá a liga B.

5.- DIAS Y HORARIOS DE PARTIDOS

Los días Lunes, Miércoles y Viernes liga B, Martes y Jueves liga A en un horario de 9:00 hrs a 13:00 hrs en las cancha dentro de las instalaciones de la UAM-A el día y hora de los partidos los designara el responsable del torneo de acuerdo a las necesidades y disponibilidad de las cancha. No hay cambio de día ni de hora salvo previo acuerdo por escrito entre capitanes y avalado por la SAD.

6.- INCOMPARECENCIA O DEFAULT

Todo equipo que no se presente a disputar un partido o no cumpla los requisitos estipulados para iniciarlo, perderá por incomparecencia o default concediendo los puntos al rival. El marcador será 3-0 a favor del equipo contrario. Todo equipo que pierda por default tendrá como máximo 2 días hábiles para cubrir el pago de su arbitraje, de no ser así se dará de baja del torneo.

En caso de que un equipo quisiera reprogramar su encuentro tendrá que presentar su reprogramación por escrito con la siguiente información:

- Fecha
- Motivo de la reprogramación
- Nombre del equipo que solicita la reprogramación
- Nombre y firma de los delegados de ambos equipos

Tendrá que entregarlo al responsable del torneo por lo menos con 3 días de anticipación.

7.- ABANDONO DE PARTIDO

Todo equipo que abandone un partido, se rehusé a iniciar o seguir jugando será expulsado del torneo; además perderá el partido 3-0. Obligándose a pagar los adeudos correspondientes.

8.- PRESENTACION DE LOS EQUIPOS

Los equipos deberán presentarse 10 minutos antes del inicio del partido ante los árbitros, quienes verificaran que las credenciales estén vigentes, cuenten con el holograma EMyF y recibirán el pago de

arbitraje correspondiente. **Los equipos tendrán una tolerancia de 5 minutos después de la hora programada para el inicio del partido (descontándolos del tiempo efectivo de juego).**

9.- PREMIOS

Se premiara a los 3 primeros lugares de cada grupo, de acuerdo a la disposición del presupuesto de la Coordinación de Arbitraje.

10.-INSCRIPCIONES

Las cedulas y documentación deberán ser entregadas en tiempo y forma como se señala en la convocatoria; de lo contrario no se tomara en cuenta al equipo para participar en el torneo.

Los equipos y jugadores tendrán un máximo de 1 semana para hacer su registro de manera electrónica y una semana más para realizar altas, bajas y/o cambios una vez iniciando el torneo, para poder determinar con que jugadores y en qué equipo quedaran registrados, expirado ese tiempo, no habrá forma de hacer ninguna clase de movimiento.

11.- MALA CONDUCTA

La mala conducta será severamente sancionada, particularmente la relacionada con comportamiento soez hacia cualquier persona, aunque será considerado como agravante el hacerlo contra personas del público, cuerpo arbitral y personal administrativo. Así mismo, la conducta violenta será rigurosamente sancionada.

12.- SANCIONES

Todos los participantes en el torneo, que estén actuando como jugadores o espectadores (porra), estarán bajo las normas generales de este reglamento y jurisdicción del cuerpo arbitral, por lo que deberán mantener buena conducta. En el área de bancas solo podrán estar los jugadores inscritos en cedula y cada equipo será responsable del comportamiento de sus respectivas porras antes, durante y después del encuentro.

a) Acumulación de tres tarjetas en un mismo encuentro (azules y/o amarillas), 1 juego.
b) Por ingresar sin autorización a la zona de árbitros, 1 juego.
c) Juego brusco grave, 3 juegos.
d) Por alinear en 2 equipos, 2 juegos, de reincidir, baja del torneo.
e) Conducta violenta, 6 juegos.
f) Maltratar las instalaciones deportivas, 3 juegos.

g) Por burlarse del cuerpo arbitral, 5 juegos
h) Por provocar a otro jugador, 1 juegos (Sin agravantes)
i) Por provocar a otro jugador, 3 juegos mínimo (Con agravantes).
j) Insultos al cuerpo arbitral, 4 juegos.
k) Insultos a otro jugador, 2 juegos (Sin agravantes).
l) Insultos a otro jugador, 4 juegos mínimo (Con agravantes).
m) Insultos al público, 6 juegos.
n) Escupir a cualquier persona (adversario, porra, arbitro, administrativo), baja del torneo.
o) Amenazas a un árbitro, baja del torneo.
p) Intento de agresión a un árbitro o personal administrativo, baja del torneo.
q) Alinear o tratar de alinear con aliento alcohólico o bajo la influencia de algún estupefaciente, baja del torneo.
r) Agresión a un árbitro y/o adversario baja del torneo y un año de suspensión de toda actividad deportiva de la UAM-A.
s) Por dañar intencionalmente cualquier parte de la instalación, baja del torneo y un año de suspensión de toda actividad deportiva en la UAM-A.
t) Por propiciar, participar, incidir, en un conato de bronca o batalla campal, baja del torneo y un año de suspensión de toda actividad deportiva en la UAM-A.

Por expulsión (tarjeta roja) el jugador cumplirá un juego de suspensión como mínimo, pudiendo ser un número mayor de acuerdo a la gravedad de la infracción y sus consecuencias. Las tarjetas rojas no se borraran en ninguna etapa de la competencia.

En todos los casos de reincidencia, la sanción será del doble de lo enunciado en el código. Las infracciones no mencionadas en este código serán sancionadas por la Comisión de Honor y Justicia, basados en el espíritu del deporte y tomando en cuenta como base el código anterior, aplicando el mayor rigor.

13.- ELECCION DE UN DELEGADO O CAPITAN

Un delegado o capitán deberá ser elegido por cada equipo de entre los jugadores, quien llevara un brazalete en el brazo identificándolo como tal, sólo el delegado tendrá el derecho de dirigirse al cuerpo arbitral de forma respetuosa en cuanto a cuestiones administrativas o aclaraciones de las mismas.

En ningún caso una persona que está acreditada como jugador de un equipo podrá tomar parte como delegado de otro equipo distinto sin importar la categoría de este. A su vez todo jugador y/o delegado que sea expulsado no podrá estar presente en la caja de sustituciones hasta el cumplimiento de su sanción. En caso de ser delegado este no podrá representar a su equipo ante la SAD o personal administrativo nombrando a un representante previamente registrado en cedula de su equipo hasta el cumplimiento de su sanción.

14.- PROTESTAS

Todo delegado de equipo tiene derecho a presentar protestas por cualquier situación que considere anómala ante la coordinación del torneo, quién se encargará de reunir a la Comisión de Honor y Justicia para resolver sobre dicha protesta y tendrá de plazo 24 horas a partir de la finalización del encuentro para presentarla por escrito. La Comisión tendrá un plazo no mayor a 48 horas durante el torneo regular para dar una resolución. Para la fase de cuartos de final, semifinal y final dispondrá de 12 hrs. para resolver.

15.- COMISION DE HONOR Y JUSTICIA

Para aplicar los castigos y atender las protestas, se integrara esta comisión, la cual estará conformada por:

- Jefe de la Sección de Actividades Deportivas.
- Responsable Técnico Administrativo.
- Coordinadores del Torneo.
- Responsable del Cuerpo Arbitral.
- 3 Representantes de diferentes equipos.

16.- FALLO DE LA COMISION DE HONOR Y JUSTICIA.

Este fallo es inapelable.

17.-EL BALON

El balón será esférico del #4 y tendrá una circunferencia de 62 a 65 cm con un peso aprox. de 325 a 345 grs., mismo que al inicio del encuentro deberá ser presentado en condiciones adecuadas por ambos equipos y habrá de permanecer durante todo el desarrollo del encuentro.

En caso que algún equipo no presente por lo menos un balón al inicio del partido y/o no lo mantenga durante el mismo, perderá un punto.

18.- JUGADORES Y SUSTITUTOS

Para poder iniciar un encuentro cada equipo deberá contar con un mínimo de 5 jugadores dentro del terreno de juego de los cuales uno será el guardameta. En caso de que no se cuente con el mínimo de jugadores para iniciar y ya haya transcurrido la tolerancia (5 min) el equipo perderá el encuentro por default.

En caso de que el equipo cuente con el mínimo (5 jugadores) para iniciar el encuentro tendrán toda la duración del encuentro para a completarse. Cada equipo podrá registrar un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 14 jugadores en cedula.

Todos los integrantes que se encuentren en la banca estarán bajo la jurisdicción del árbitro incluyendo sustitutos, delegado o representante y no podrá estar ninguna persona no registrada en cedula del equipo.

19.- EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Cada jugador tendrá que portar:

- camiseta con mangas.
- numero visible en la parte posterior.
- short deportivo.
- Calceta que cubra totalmente la pantorrilla
- Espinilleras
- Zapato tenis.

No utilizara ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o ponga en riesgo a los demás jugadores (anillos, reloj, aretes, piercing, gorras, paliacates, pulseras de cualquier tipo etc.).

Cualquier infracción a esta regla el jugador deberá abandonar el terreno de juego para ajustar su equipamiento y no regresara sin primero consultarlo con el árbitro asistente, quien deberá autorizar que el equipamiento del jugador está en orden.

Un castigo de tiempo por conducta antideportiva se le asignara al jugador que viole esta regla de forma recurrente.

20.- DURACION DEL PARTIDO.

Cada partido tiene una duración de 40 minutos y se dividirá en 4 periodos de 9 minutos cada uno con 4 minutos de descanso al medio tiempo. Cada equipo cuenta con un tiempo fuera de 30 segundos por periodo de juego.

Cada equipo cuenta con una tolerancia de 5 minutos al inicio de su partido transcurrida está el equipo que no cuente con el mínimo de jugadores para iniciar perderá su partido por default.

21.- DEFINICION DE UN ENCUENTRO

En todos los partidos debe haber un ganador, si el resultado está empatado al final del último periodo se realizara lo siguiente:

- El vencedor del partido se determinará mediante la ejecución de una serie de tres tiros shoot out en forma alternada. En caso de no haber un ganador se ejecutarán tiros de shoot out a muerte súbita uno por cada equipo alternadamente hasta que anote uno más que otro en el mismo número de oportunidades.

22.- FALTAS Y SANCIONES

Se concederá un tiro libre al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso excesivo de fuerza.

- Dar o intentar dar una patada.
- Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
- Saltar apoyándose sobre un adversario.
- Cargar contra un adversario. (se sancionara como falta si no cuenta con los siguientes puntos).
  1.- Carga hombro contra hombro.
  2.- Balón en disputa.
  3.- Uso de fuerza moderada.
  4.- Que se realice fuera de la zona de protección.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Tocar el balón con las manos deliberadamente.
- Jugar de forma peligrosa.
- Obstaculizar el avance de un adversario.
- Barrerse en cualquier parte del terreno de juego (no se sancionara como falta cuando en la barrida no se encuentre un jugador adversario a distancia de disputar el balón ni al portero dentro de su área).

CAUSALES DE TARJETAS

TARJETA AZUL

- Conducta antideportiva.
- Desaprobar al cuerpo arbitral con palabras o acciones.
- Reanudar el encuentro sin previa autorización del árbitro después de haber pedido la distancia correspondiente.
- Realizar una sustitución incorrecta.
- No respetar la distancia reglamentaria en tiros libres.
- Retardar la reanudación del juego.
- No cumplir con el equipamiento de los jugadores.
- Cuando se abandona la banca sin autorización del árbitro e ingresa al terreno de juego.
- Uno o más jugadores no identificables de la banca desaprueban verbalmente las decisiones del cuerpo arbitral.

TARJETA AMARILLA

- Juego brusco.
- Impedir con mano intencionada un gol o una oportunidad manifiesta de gol.
- Impedir la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre, tiro shoot out o penal.

TARJETA ROJA

- Tercera amonestación: una tercera tarjeta de amonestación sin importar si es amarilla o azul.
- Cometer 5 faltas individuales durante el encuentro
- Ser culpable de juego brusco grave
- Ser culpable de conducta violenta
- Ser culpable de conducta grosera: emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera u obscena
- Abandonar la banca de castigo, para desaprobar una decisión de los árbitros

EL JUEGO LIMPIO

El "juego limpio" es un concepto positivo, significa mucho más que el simple respeto de las reglas: abarca los conceptos de amistad, de respeto al adversario y de espíritu deportivo. Es, más que un comportamiento, un modo de pensar. El concepto se extiende a la lucha contra las trampas, contra el arte de engañar sin vulnerar las reglas, contra el dopaje, la violencia física y verbal, la desigualdad de oportunidades, la excesiva comercialización y la corrupción.

El deporte es una actividad sociocultural que enriquece la sociedad y la amistad entre las naciones, siempre que se practique con lealtad. Asimismo es considerado como una actividad que, si se ejerce con lealtad, permite a la persona conocerse, expresarse y realizarse mejor; desarrollarse, adquirir conocimientos prácticos y demostrar sus capacidades; el deporte hace posible la interacción social, es fuente de disfrute y aporta bienestar y salud. El deporte, con su extensa red de clubes y de aficionados, ofrece la ocasión de participar y de asumir responsabilidades sociales. Además, la participación responsable en determinadas actividades puede coadyuvar al desarrollo de la sensibilidad respecto al medio ambiente.

El Juego Limpio está identificado con el competidor. Es necesario que este demuestre para ello la observancia al menos de un estricto e infalible respeto de la regla escrita. Lo cierto es que se podría decir que esta es la parte más fácil si el deportista valora el propósito de los reglamentos y si reconoce a la vez que más allá de esa regla escrita hay un espíritu de compromiso y corrección, con el cual debe comprometerse en el deporte.

Juego Limpio se puede ejemplificar por:

- Aceptar sin discusión la decisión del juez.
- Jugar para ganar como premisa de base, pero rechazar "la victoria a ultranza".
- Es una manera de comportarse, la cual se fundamenta primero, en el respeto a sí mismo.
- Corrección, honestidad y la convicción firme para cuando otros no juegan limpio.
- Respetar a los compañeros de equipo.
- Respetar también al adversario, en la victoria o la derrota. Aún este siendo un oponente, sigue siendo un compañero necesario en el deporte, para facilitar el desarrollo del mismo.

El respeto a los jueces, se demuestra por medio de un deseo por colaborar con ellos en el transcurso de la contienda y fuera de ella.

La modestia en la victoria y la gentileza en la derrota, forman parte del juego limpio, generando con ello mejores y perdurables relaciones humanas.

Para ser justos en la globalidad que debe encerrar el juego limpio, no debemos decir que este es solo prerrogativa del competidor; hay que incluir e involucrar plenamente tanto a dirigentes, entrenadores, árbitros, como a los mismos espectadores. Las decisiones y manifestaciones de estos causan una influencia que puede llegar a ser determinante en el entorno, el cual se puede tornar positivo o poco adecuado para la práctica amistosa del deporte. Juego limpio es el principio de la fraternización de los seres humanos, que utilizan el deporte como instrumento para propiciar el desarrollo integral de quienes lo practican y lo comparten.

Esta iniciativa pretende, además del respeto a las normas deportivas, poner en juego otros comportamientos y valores como los de la amistad y el compañerismo, el espíritu deportivo, el compromiso con el deporte o la superación personal. Se trata, en definitiva, de una apuesta por la educación en valores y por un modelo de escuela comprometida con el sistema de valores que fundamenta y asegura la convivencia armónica de nuestra sociedad, todo ello a través de la práctica deportiva. Y es que el deporte constituye un factor de integración social y una fuente de salud y bienestar tanto física como psicológica y permite enriquecer a los individuos y a las sociedades a través de los valores positivos que transmite.

REGLAS PARA EL JUEGO LIMPIO

- Nunca protestes al árbitro.
- Respetar al contrario.
- Saludarlo deportivamente, tanto si se gana como si se pierde.
- Respetar las instalaciones deportivas.
- No protestar en los cambios. Es un menosprecio al compañero que te sustituye.
- No discutir durante el transcurso del partido con los compañeros.
- Animar al compañero que falla. Fallar es humano.
- No responder nunca a las provocaciones del contrario.
- Respetar las decisiones del entrenador.
- En caso de lesión de un contrario, perdida de la bota, o cualquier otra circunstancia extradeportiva, no aprovecharla para marcar gol.
- No pedir jamás al árbitro que saque tarjeta a un contrario.
- Evitar chocar con el portero. Es preferible no conseguir gol que lesionar a un deportista.
- No realizar entradas por detrás. Son muy peligrosas. Un gol se puede remontar. Una lesión no.
- En caso de recibir una entrada dura. Aceptar las disculpas del rival, si éstas se producen.
- No perder tiempo a propósito para conseguir ganar un partido. El Fútbol es un juego, pues... ¡juguemos!
- El deporte es un juego para divertirse y mejorar físicamente. Por tanto, no hay que obsesionarse con la victoria.
- Si el rival es muy inferior, no lo desprecies ni te ensañes con él.
- Los partidos se juegan y se ganan o se pierden en el terreno de juego. No hagas reclamaciones posteriores como que si un jugador no tiene registro, que si no tenían balón, etc., etc.

DIRECTORIO

COORDINACION DE SERVICIOS UNIVERSITARIOS

SECCION DE ACTIVIDADES DEPORTIVAS

Edificio "m"

53189285

ENTRENADOR DE FUTBOL RAPIDO VARONIL

PROF: KARLA ROBERTA CHAVEZ GONZALEZ

TEL: 5543402316