



FUTBOL RÁPIDO

1. CATEGORIAS

Infantil especial	Nacidos en 1999-1998
Infantil menor	Nacidos en 1997-1996
Infantil mayor	Nacidos en 1995-1994
Juvenil menor	Nacidos en 1993-1992
Juvenil mayor	Nacidos en 1991-1990
Juvenil especial	Nacidos en 1989-1988

2. PARTICIPANTES

Ser alumnos regulares inscritos en cualesquiera de los colegios del Regnum Christi Territorio México o del extranjero en los niveles de preescolar a bachillerato, se excluye la participación de ex alumnos y clubes del ECYD.

Cada equipo podrá registrar un mínimo de 8 jugadores y un máximo de 14 jugadores, un entrenador y un auxiliar.

Sólo un jugador por categoría podrá ser considerado para reforzar o completar a un equipo de una categoría mayor que lo requiera, el no respetar este punto será causa de baja del equipo que cometa tal infracción.

3. INSCRIPCIONES

Se deberán llenar las cédulas de inscripción y credenciales de identificación personales de cada participante, entrenador y/o auxiliar.

Toda aquella inscripción que no cumpla con los requisitos solicitados no se aceptará.

Las cédulas de inscripción deberán estar en poder del Comité Organizador teniendo para ello como límite el día 29 de septiembre del 2006 a las 22:00 hr. Después de esta fecha, en principio, no se recibirá ninguna cédula de inscripción, sólo se podrán hacer sustituciones de participantes ya inscritos, situación que se atenderá como máximo el 27 de octubre del 2006.

El Comité Organizador se reserva el derecho de aceptar excepcionalmente alguna nueva inscripción después de estas fechas.

4. SISTEMA DE JUEGO

- A. Se formarán 1, 2, 3 o 4 grupos dependiendo de la cantidad de equipos participantes por categoría.
- B. Cuando el número de equipos inscritos en una categoría sea menor de 8 se llevará a cabo un torneo de Round Robin de donde

se obtendrá el campeón y los lugares restantes, (en caso de que algún colegio haya inscrito dos equipos en la misma categoría deberán enfrentarse entre sí en el primer encuentro).

- C. Cuando el número de equipos inscritos sea 8, 9, 10 u 11 se formarán dos grupos compitiendo en sistema de Round Robin en la primera fase, clasificándose a la fase final los dos primeros lugares de cada grupo, en donde bajo sistema de eliminación sencilla cruzada se obtendrá el equipo campeón y los lugares restantes

FASE FINAL

Primer lugar del grupo A VS Segundo lugar del grupo B
Primer lugar del grupo B VS Segundo lugar del grupo A
Los ganadores competirán por el primer lugar y los perdedores por el tercero

- D. Cuando el número de equipos inscritos sea 12, 13, 14, 15 o 16 se formarán tres grupos compitiéndose en sistema de Round Robin en la primera fase clasificándose a la fase final los dos primeros lugares de cada grupo y los dos mejores terceros lugares en donde bajo sistema de eliminación sencilla se obtendrá el equipo campeón y los lugares restantes.

CUARTOS DE FINAL

Primer lugar de clasificación Vs. Octavo lugar de clasificación
Segundo lugar de clasificación Vs. Séptimo lugar de clasificación
Tercer lugar de clasificación Vs. Sexto lugar de clasificación
Cuarto lugar de clasificación Vs. Quinto lugar de clasificación

SEMIFINALES

Ganador juego 1 Vs. Ganador juego 4
Ganador juego 2 Vs. Ganador juego 3

FINAL

JUEGO POR EL PRIMER Y EL SEGUNDO LUGAR

Ganador juego 5 Vs. Ganador juego 6

JUEGO POR EL TERCER Y CUARTO LUGAR

Perdedor juego 5 Vs. Perdedor juego 6

El sistema de juego podrá ser modificado a juicio de la Coordinación General Deportiva, con la finalidad de dar mayor promoción al evento.

ZONA DE CALENTAMIENTO

El entrenador tendrá que localizar la zona de calentamiento, ya que esta no será asignada por el Comité Organizador.

El tiempo máximo para calentamiento dentro de la cancha de juego será exclusivamente de 5 minutos, momento exacto en que se dará inicio a cada partido.

El entrenador es el responsable de estimar el tiempo suficiente y necesario para el calentamiento completo de su equipo, por lo que deberá concentrar anticipadamente a sus integrantes.

El Comité Organizador se reserva el derecho de reducir el tiempo de calentamiento dentro de la cancha o campo de juego en beneficio de la organización del evento, esto cuando haya retraso del programa. El tiempo mínimo que se autorizará será de 2 minutos.

5. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

El sistema de puntuación será el siguiente:

Juego ganado en tiempo normal	3 puntos
Juego empatado en tiempo normal	1 punto
Juego ganado en shoot-outs	1 punto
Juego perdido en shoot-out	0 punto
Juego perdido en tiempo normal	0 puntos

Cuando un equipo gane en tiros de shoot-out se le asignará sólo un gol de diferencia del resultado de empate, no existe el empate y los goles anotados en los shoot-out, no cuentan para goleo individual ni para el goleo por equipo.

El sistema de puntuación para el ranking de colegios será de la siguiente manera:

1er lugar	7 puntos
2do lugar	5 puntos
3er lugar	4 puntos
4to lugar	3 puntos
5to lugar	2 puntos
6to lugar	1 punto

Criterios de desempate:

- A. En caso de que dos equipos tengan igual puntaje de clasificación, el resultado (s) del partido (s) entre ambos equipos será utilizado para determinar las posiciones. (juego entre sí).
- B. Si más de dos equipos ocupan el mismo lugar, la clasificación que se utilizará es el gol promedio; tomando en cuenta solo los resultados entre los equipos que están empatados.

El equipo que pierda por default será con marcador de 2-0 en contra.

6. PREMIACIÓN

Se realizará al término del juego final de cada categoría.

Se premiará de la siguiente manera:

1. Medalla individual a cada competidor del 1º, 2º, 3º lugar.
2. Trofeo del equipo al 1º, 2º y 3º lugar.
3. Trofeo individual al campeón goleador por categoría (torneo regular).

7. TIEMPO DE JUEGO

Todos los encuentros en todas las categorías serán de la siguiente manera. 4 cuartos de 10 minutos corridos, por 5 minutos de descanso a medio juego. Salvo en la categoría infantil especial 99-98 que serán de 8' los tiempos por 5' de descanso.

Cada juego dará inicio exactamente a la hora prevista dentro del programa que haya entregado el Comité Organizador.

8. UNIFORME DE COMPETIDORES

Todos los equipos deberán presentarse en el terreno de juego con el uniforme reglamentario (short, playera con número visible en la espalda, calcetas, espinilleras y zapatos tenis); el capitán del equipo deberá llevar gafete de identificación.

1. El calzado en todas las categorías deberá ser zapato sin tacos.
2. El portero deberá utilizar en su uniforme colores diferentes al resto de sus compañeros y del equipo contrario.
3. Todos los equipos deberán traer 2 uniformes distintos para que cuando el árbitro considere que se presten a confusiones, por medio de un volado se determine quién hace cambio de colores.
4. Los jugadores no podrán llevar durante los partidos objetos que sean ajenos a su indumentaria deportiva ya que ponen en peligro su integridad física y de sus compañeros anillos, relojes, pulsera, medallas
5. Es obligatorio el uso de espinilleras.

9. TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego mide 54 * 23 metros.

10. BALÓN DE JUEGO

El balón oficial de juego es del número 4 y lo proporcionará el Comité Organizador.

11. ARBITRAJE

Todos los partidos serán dirigidos por árbitros especialistas, apegados al reglamento vigente FMFR. con la adecuación a esta competencia.

- A. El árbitro será la máxima autoridad dentro del terreno de juego y sus decisiones serán inapelables.
- B. Su principal función será la aplicación de las reglas vigentes en los reglamentos de la FMFR, con las adecuaciones realizadas para este evento.
- C. Sancionará o expulsará del terreno de juego al jugador, entrenador, auxiliar, padre de familia o espectador que, en su opinión, manifieste

- conducta violenta, antideportiva o que altere el buen desarrollo del torneo.
- D. No permitirá que nadie, fuera de los jugadores suplentes, del entrenador y del auxiliar se coloque en la banca.
 - E. Interrumpirá la continuidad del partido si considera que algún jugador a sufrido alguna lesión.
 - F. Cualquier situación especial será solucionada por la Coordinación General Deportiva, quien dictaminará de acuerdo con el informe de la cédula arbitral.
 - G. Todos aquellos aspectos no especificados en la presente se regirán por el reglamento actual de la FMFR.

12. DISPOSICIONES GENERALES

A. PARA LOS EQUIPOS:

1. Se concederá una prórroga de 10 minutos sólo en los partidos que inicien la jornada, exclusivamente cuando no tengan el mínimo de jugadores (6 permitidos).
2. Deberán presentarse 15 minutos antes de la hora programada para su partido, ya que solamente habrá tolerancia (tiempo de espera) en el primer partido de cada jornada.
3. Deberán presentarse uniformados con playera, short y calcetas idénticas, las espinilleras son obligatorias.
4. Al inicio y al final de cada partido los jugadores deberán saludarse como signo de amistad.

B. PARA LOS JUGADORES Y ENTRENADORES

1. Deberán presentar su credencial al inicio del juego, así como el entrenador y auxiliar y entregarla al árbitro en turno.
2. Ningún jugador podrá participar en el juego si no se presenta con zapatos de fútbol rápido.
3. Sólo un jugador por categoría podrá ser considerado para reforzar o completar a un equipo de una categoría mayor que lo requiera
4. En la banca podrán estar únicamente el entrenador, el auxiliar y los jugadores suplentes.
5. Sólo el entrenador y un auxiliar podrán dirigir y dar voces al equipo.
6. En caso de expulsión ningún jugador o técnico podrá permanecer en la banca de suplentes.
7. En caso de expulsión del entrenador del equipo, el auxiliar tomará su lugar.
8. Toda acción de la banca de suplentes será responsabilidad del entrenador.
9. Las tarjetas acumuladas por los jugadores a partir de la segunda ronda serán borradas y no se volverán a tomar en cuenta para las siguientes rondas.

10. No se permitirá la participación de jugadores que se presenten con aretes, cabello teñido o algún atuendo que no aporte ningún beneficio a la imagen del Torneo.
11. No se permitirá que participen jugadores que estén enyesados de alguna parte del cuerpo.

13. CÓDIGO DISCIPLINARIO

Artículo 1º. Amerita sanción toda falta, incorrección, incumplimiento o indisciplina cometida por cualquier integrante de alguno de los equipos y/o cuerpo técnico que a juicio del árbitro del partido, Comisión Disciplinaria exista una infracción a las reglas de juego o reglamento de competencia.

Artículo 2º. Las infracciones cometidas por alguna de las personas señaladas en el artículo anterior serán sancionadas de conformidad al siguiente tabulador de sanciones:

Será acreedor de amonestaciones el jugador o técnico que:

- a. Rehúse vestirse adecuadamente
- b. Rehúse despojarse de objetos ajenos al juego
- c. Proteste las decisiones arbitrales
- d. Incurra en conducta incorrecta o indisciplina
- e. Incurra en juego violento
- f. Finja una lesión o incurra en conducta injuriosa
- g. Haga tiempo deliberado o retrase el juego
- h. Cuando proceda y la amonestación sea a la porra o padre de familia, se hará amonestación a través del delegado del colegio involucrado. Si llegare a existir una segunda amonestación en ese sentido, el equipo será dado de baja.

Artículo 3º. Amerita un partido de suspensión el jugador o técnico que:

- a. Insulte o agreda al árbitro o un jugador contrario.
- b. Insista en permanecer en la banca de suplentes después de haber sido expulsado.
- c. Prosiga con provocaciones al cuerpo de árbitros o a elementos del equipo contrario una vez terminado el encuentro o después de haber sido expulsado.
- d. Amenace a los elementos del cuerpo de árbitros.
- e. Provoque la suspensión de un juego.
- f. Incite a sus compañeros a insultar o golpear a un contrario.
- g. Invada la cancha de juego y suspenda temporal o totalmente el partido.
- h. Participe en una riña colectiva.
- i. Substraiga sin permiso la cédula arbitral.

Fuera de estos casos o similares o más graves, el jugador o el técnico que reciba tarjeta roja de expulsión de un partido, no perderá su derecho a jugar o dirigir el siguiente partido.

Artículo 4º. Un equipo perderá por default cuando:

- a. No esté a la hora de inicio de sus juegos, habrá tolerancia de 15 minutos solamente en el primer partido de cada jornada.
- b. No estén todos los jugadores uniformados.
- c. No se encuentren como mínimo 8 jugadores, excepto en el caso de una suspensión que serán siete.
- d. Alineen un jugador suspendido.
- e. Su capitán se niegue a firmar la cédula arbitral.
- f. Inicie una riña colectiva.
- g. Su entrenador invada la cancha y suspenda el juego.
- h. No presenten credenciales.
- i. Alineen a un jugador que no pertenezca al equipo.
- j. Cuando la actitud de la porra sea una ofensa grave para los jugadores.

13. PROTESTAS

Toda protesta deberá presentarse por escrito a la Coordinación General de Deportes en las hojas que para tal efecto serán entregadas a cada colegio, debidamente fundamentada y firmada. El plazo para presentar las protestas será de 30 minutos después de concluido el encuentro y deberán ir acompañadas de \$500.00 (quinientos pesos 00/100) M. N. En caso de que el fallo sea a favor la cantidad aportada les será devuelta.

Deberán ser presentadas por el delegado del colegio y además tendrá que validarla el director del colegio mediante su firma.

14. JURADO DE APELACIÓN

Estará integrado por las personas designadas por 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.

15. JUNTA PREVIA

Esta se realizará el día viernes 20 de octubre del 2006 a las 13:00 hr. En el salón de usos múltiples del Instituto cumbres Querétaro.

16. TRANSITORIOS

Todo aquello que no se contemple en la presente convocatoria ni el reglamento será decidido por el Comité Organizador.