



Reglamento de Competencia

Fútbol 5 vs 5

“JUGAMOS

TODOS/

FOOTBALL

FOR SCHOOLS

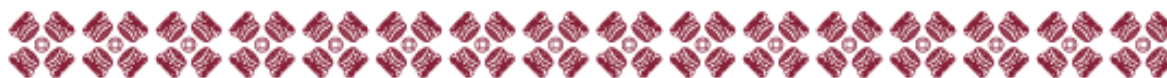
FIFA”

Primaria



ÍNDICE

NOMBRE	PÁGINA
Capítulo I <i>Participantes.</i>	3
Capítulo II <i>Sistema de Competencia.</i>	3
Capítulo III <i>Registro de Jugadores.</i>	4
Capítulo IV <i>Alineación y Cambios.</i>	5
Capítulo V <i>Uniformes.</i>	6
Capítulo VI <i>Sanciones.</i>	7
Capítulo VII <i>Protestas.</i>	8
Capítulo VIII <i>Partidos.</i>	8
Capítulo IX <i>Terreno de Juego.</i>	9
Capítulo X <i>Árbitros.</i>	10
Capítulo XI <i>Entrenadores.</i>	11
Capítulo XII <i>Faltas e Incorrecciones.</i>	11
Capítulo XIII <i>Tiro Penal.</i>	12





Capítulo I: Participantes.

Artículo 1.

Podrán participar las y los aprendientes deportistas inscritos en un mismo plantel educativo y turno.

Artículo 2.

Los participantes en el torneo se comprometen a respetar las reglas (Fair Play), que son:

- Jugar para ganar.
- Jugar de buena manera (actuar con caballerosidad).
- Conocer y respetar las reglas del juego.
- Mostrar respeto ante los contrarios, compañeros, árbitros, oficiales y espectadores.
- Aceptar la derrota con dignidad.
- Rechazar la corrupción, drogas, racismo, violencia y otros peligros que pudieran dañar la competencia.
- Denunciar a quienes atenten contra nuestro deporte con actos que denigren la calidad de la competencia.

Capítulo II: Sistema de Competencia.

Artículo 3. Eliminación sencilla.

Artículo 4.

Todos los equipos que participen en el torneo contarán con un tiempo de 15 minutos de tolerancia únicamente para el primer juego de la jornada; en los juegos siguientes de la misma, no habrá tolerancia.

Nota: Queda a criterio del Comité Organizador otorgar tiempo de tolerancia para el o los equipos que su juego esté programado posterior al primer juego de la jornada, solamente en caso de que se presente algún imprevisto (tráfico vial, falla mecánica, falta de coordinación, etc.), siempre y cuando éstos den aviso por algún medio con 15 minutos de anticipación a la hora de inicio del juego.

Artículo 5.

Durante la etapa eliminatoria, cada equipo podrá obtener determinado número de puntos de acuerdo con los resultados obtenidos (en la fase de grupos). Estos son:

- a) Por juego ganado: *3 puntos.*
- b) Por juego empatado y ganado en penales: *2 puntos.*
- c) Por juego empatado y perdido en penales: *1 punto.*
- d) Por juego perdido: *0 puntos.*



Nota: En caso de finalizar un partido empatado en el tiempo regular se tirará una tanda de 3 (tres) tiros penales en el mismo marco, alternándose los jugadores y equipos en su ejecución en forma rotativa declarando vencedor al equipo que anote mayor número de goles y obtener así el punto adicional; si después de los 3 tiros penales aún persiste el empate, se tirarán penales a muerte súbita hasta que surja el equipo ganador.

Ningún jugador podrá ejecutar un segundo tiro penal hasta después de que todos los jugadores que terminaron el tiempo reglamentario lo hayan realizado.

Si por cualquier causa un tirador, en su oportunidad dejara de ejecutar un tiro penal, éste se considerará como no anotado.

Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros penales, el árbitro se asegurará de que en el círculo central se ubiquen los dos equipos, destacando los 3 tiradores de penales. En este momento se puede realizar cambio del portero, únicamente por alguno de los jugadores que terminaron en el campo los tiempos regulares.

Nota: Únicamente en la gran final se jugarán 2 tiempos extras de 5 min cada uno y de persistir el empate, se ejecutará una tanda de 3 tiros penales.

Artículo 6.

Todos los equipos participantes en la etapa Estatal, durante la fase clasificatoria, se sujetarán a los siguientes criterios de desempate, con el propósito de adjudicarse algún lugar por puntuación y para definir la ubicación de los equipos en su respectivo grupo: **y que solo se aplicarán cuando el empate se de en los siguientes aspectos: puntos y diferencia de goles (anotados menos recibidos).**

Entre 2 equipos, el único criterio será el marcador particular entre sí (considerando el resultado en serie de penales).

Entre más de 2 equipos:

1. Mayor diferencia de goles (anotados menos recibidos).
2. Mayor número de goles anotados.
3. Resultado entre sí.
4. Mejor disciplina (en primera instancia las tarjetas rojas, en segunda las amarillas).
5. Sorteo (volado).

Nota: Únicamente en la gran final se jugarán 2 tiempos extras de 5 min cada uno y de persistir el empate, se ejecutará una tanda de 3 tiros penales.

Capítulo III: Registro de Jugadores.

Artículo 7.

Cada Región participante, deberá registrar en ambas ramas obligatoriamente 10 jugadores (mínimo 8).

Nota: El registro de los jugadores e integrantes del cuerpo técnico de los equipos participantes, se realizará en los formatos oficiales (cédula de inscripción).





Artículo 8.

Cada jugador participante en la etapa Estatal, deberá presentarse a sus partidos con el gafete de acreditación de deportista (original) expedido por el Comité Organizador, ya que éste hará el papel de registro e identificación.

Nota: En caso de extravío del gafete de acreditación, el Delegado General de la Región deberá gestionar inmediatamente ante el Comité Organizador la reposición del mismo, siempre y cuando se justifique el extravío.

Artículo 9.

Cada deportista deberá acreditar su ubicación en las categorías convocadas.

Capítulo IV: Alineación y Cambios.

Artículo 10.

Antes del inicio del partido, el entrenador y/o auxiliar, a través de su capitán, le entregará al árbitro la alineación correspondiente (en el formato establecido) donde debe coincidir el número de playera con el número registrado en la cedula de inscripción.

Capítulo V: Uniformes.

Artículo 11.

Todos los jugadores integrantes de los equipos participantes, deberán portar un uniforme representativo de competencia, con la numeración correspondiente sin que se repita alguno (se sugiere que se eviten uniformes de equipos profesionales de Fútbol Asociación), se prohíbe publicidad de tabaco y bebidas alcohólicas.

El uniforme del portero deberá ser diferente al del resto de los jugadores de su equipo y del equipo contrario.

En caso de coincidir en el color de las playeras ambos equipos, se procederá a sortear qué equipo usará las casacas, mismas que proporcionará el Comité Organizador de la sede. Los jugadores (**ambas ramas y categoría**) podrán participar en el partido con calzado adecuado que no represente ningún riesgo para su integridad física y la adversario.

Bajo ninguna circunstancia un jugador podrá utilizar objetos, que, a consideración del árbitro central, puedan dañar la integridad física del propio jugador o los demás (pulseras, anillos, relojes, cadenas, etc.). Si existe algún jugador que utilice lentes de aumento, éstos deberán ser especiales y quedará a juicio del árbitro central aprobar la participación del jugador en el partido.

Queda establecido como obligatorio el uso de espinilleras durante los partidos.



El capitán de cada equipo deberá tener una banda en uno de sus brazos para diferenciarlo de los demás jugadores.

Previo al inicio de cada partido, los árbitros deberán verificar que los jugadores cumplan con el reglamento del uniforme, si algún jugador no lo cumple no podrá iniciar el juego hasta que regularice su situación. Si durante el desarrollo del partido, el árbitro nota algún incumplimiento de las reglas en el uniforme, esperará a una interrupción del juego para indicarle a él o los jugadores que se retiren del campo de juego. Cuando el jugador haya hecho los cambios requeridos, el árbitro verificará los cambios durante una interrupción, y si están dentro de lo permitido dejará volver al jugador al campo de juego.

Capítulo VI: Sanciones.

Artículo 12.

Todos los participantes en el torneo 5 vs 5 “JUGAMOS TODOS- FOOTBALL FOR SCHOOLS FIFA” se sujetarán a los siguientes criterios de sanciones que serán aplicadas en el juego o los juegos siguientes de su equipo:

a) Un juego de suspensión.

- Al jugador que sea expulsado por juego brusco o por haber recibido dos tarjetas amarillas durante un partido. No importando la fase del torneo en que haya ocurrido.
- Al entrenador o auxiliar, que sea expulsado de un juego, no importando la fase en la cual su equipo se encuentre.
Al jugador que acumule dos tarjetas amarillas durante el desarrollo de cualquier fase (clasificatoria y final).

OBSERVACIONES: Equipo que pase a la fase final del torneo teniendo uno o varios jugadores con una sola tarjeta amarilla, éstas le serán condonadas, por tanto, jugará limpio dicha fase, contabilizándose a partir de ésta la acumulación de tarjetas amarillas.

b) Dos juegos de suspensión.

- Al jugador que sea expulsado por juego brusco grave o conducta violenta.
- Al jugador y/o entrenador que sea expulsado por intentar agredir a un rival (jugador, cuerpo técnico) o de su mismo equipo, así como al árbitro.
- Al jugador y entrenador que sea expulsado por ofender a un rival (jugador, cuerpo técnico) o de su mismo equipo, así como al árbitro.

c) Expulsión definitiva del torneo.

- Al o los jugadores, así como el cuerpo técnico (entrenador, auxiliar, etc.) que participen en una riña.
- Al cuerpo técnico o directivos que participen en apuestas o sobornos para algún beneficio a sus equipos.

Cuando un jugador que ha sido suspendido alinea en el (los) juego(s) sancionado(s), su equipo se hará





acreedor a la pérdida automática de dicho(s) encuentro(s). Todas las suspensiones de jugadores por alguna sanción, deberán ser **CORROBORADAS CON EL INFORME ARBITRAL AL COMITÉ ORGANIZADOR.**

Cuando un equipo incurra en suplantación de un jugador o algún integrante del cuerpo técnico que esté debidamente registrado, el equipo infractor será sancionado con la inhabilitación de los involucrados por el resto del torneo. Además, si el equipo infractor gana, o empata el encuentro, siempre y cuando le sea comprobada la falta mediante una protesta elaborada en tiempo y forma, y/o sea comprobada dicha falta por el Comité Organizador, se le acreditará el marcador a favor del equipo agraviado dos goles a cero.

Capítulo VII: Protestas.

Artículo 13.

Cuando se vaya a presentar una protesta por parte de algún integrante del cuerpo técnico (entrenador o delegado por deporte) de un equipo, éste la deberá hacer antes del inicio del juego de manera verbal al árbitro para su conocimiento, y al final del partido, deberá hacerlo de forma escrita para que sea agregada en la cédula arbitral, para su respectiva valoración por la instancia correspondiente (según el procedimiento indicado en el Reglamento General de Participación de estos Juegos).

Capítulo VIII: Partidos.

Artículo 14.

En todos los partidos se jugarán dos tiempos de 20 minutos cada uno (tiempo reglamentario), con un intervalo de descanso de 5 minutos. Este tiempo será independiente del tiempo de tolerancia en caso de haber sido aplicado.

Artículo 15.

Cada equipo en la etapa eliminatoria y durante la fase final se sujetará a la programación del Comité Organizador.

Artículo 16.

Cuando un partido ya iniciado, sea suspendido por causa de fuerza mayor y ajena a los equipos participantes, el Comité Organizador buscará la forma de reanudar el juego para terminar los tiempos reglamentarios del encuentro. En caso de no lograr concluir el tiempo reglamentario del juego por situaciones de la organización del evento, se tomará como oficial el marcador del encuentro al momento de la suspensión.

Artículo 17.

Cuando un partido sea suspendido por falta de garantías y motivado por invasión de participantes (padres de familia, porra, etc.), **el equipo que origine tal situación perderá el partido** y en cuanto a los goles, estos se anularán y el marcador se anotará 2 goles a 0 a favor del equipo contrario, o bien,



si el marcador es mayor a favor del equipo no infractor, entonces se asentará éste como resultado final. El árbitro realizará el reporte en la cédula oficial y la turnará al Comité Organizador.

Artículo 18.

Cuando un partido haya iniciado y uno de los equipos quedase con menos de 3 jugadores, ya sea por expulsión o lesión, el árbitro deberá suspender el encuentro y realizará el reporte correspondiente en la cédula, **el equipo que origine tal situación perderá el partido** y en cuanto a los goles, estos se anularán y el marcador se anotará 2 goles a 0 a favor del equipo contrario, o bien, si el marcador es mayor a favor del equipo no infractor, entonces se asentará éste como resultado final.

Artículo 19.

Si un equipo, una vez iniciado el partido, se retira injustificadamente del terreno de juego, y con ello impide que se juegue completo, se le tomará como partido perdido con un marcador de 2 goles a 0. Si el marcador es mayor a favor del equipo no infractor, entonces se asentará éste como resultado final. Si un equipo pierde por incomparecencia, el resultado que se anotará en la cedula arbitral será de 0 goles a 2 a favor.

Capítulo IX: Terreno de Juego.

Artículo 20.

Los partidos del torneo deberán jugarse en las sedes oficiales, días y horarios designados por el Comité Organizador.

Artículo 21.

Para las dos categorías y en ambas ramas (femenil y varonil), se jugará en la cancha de multiusos establecida por cada sede.

Artículo 22.

Las porterías deberán estar adaptadas a la cancha multiusos de cada sede, de lo contrario deberán ser adaptadas con lo que cuente el patio escolar.

Artículo 23.

El área técnica se deberá trazar ubicada a 1 metro de la línea de banda, y su largo será 1 metro mayor a cada lado de la banca de los suplentes.

Artículo 24.

El terreno de juego deberá estar ubicado de preferencia alejado del público, si no es así, se deberá delimitar con algún material que impida el paso del mismo (cualquier persona ajena al desarrollo del partido). En caso de utilizarse estadios, deberán cumplir con los requisitos de seguridad para jugadores, cuerpo técnico y cuerpo arbitral.

Artículo 25.

Durante el tiempo de juego, el sonido deberá ser utilizado únicamente para anuncios relacionados con: alineaciones, amonestaciones, expulsiones, cuestiones de seguridad o de protección civil. Cualquier otro asunto de uso del sonido local, deberá ser asentado en la cédula arbitral.

Artículo 26.





En las dos categorías y en ambas ramas, se utilizará el balón del No. 4.

Capítulo X: Árbitros.

Artículo 27.

Los árbitros serán designados de acuerdo al Reglamento General de Participación, siendo sus decisiones inapelables, por lo que no serán objeto de reporte en la cédula arbitral. Tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias, a partir de que ingresan a la cancha y hasta que la abandonan después del silbatazo final.

Artículo 28.

Ningún árbitro se hará cargo de dirigir un partido donde participe el equipo de su Región de procedencia. A excepción de que no haya el número necesario de árbitros foráneos para cubrir este requisito.

Artículo 29.

El trato para con las y los aprendientes, será siempre de manera respetuosa y educativa además de formativa.

Artículo 30.

Los partidos del torneo en la fase de grupos y hasta la final serán dirigidos por un árbitro.

Artículo 31.

Todos los árbitros del torneo, deberán promover el fair play entre los jugadores por lo que deberá realizar el saludo entre los jugadores de los equipos participantes en el torneo, esto se realizará al inicio y al final de cada juego, citando a los jugadores al centro del campo.

Artículo 32.

Todos los árbitros que dirigirán un partido deberán presentarse por lo menos treinta minutos antes del inicio del encuentro y solicitar el llenado de la hoja de alineación, debiendo anexarla a la cédula arbitral para entregarla al comité organizador.

Artículo 33.

Todos los árbitros, en caso de alguna acción reprobatoria de sus decisiones por parte de la porra o padres de familia, deberá dirigirse exclusivamente al entrenador; en caso de reincidencia, el cuerpo arbitral tomará la decisión más adecuada para evitar esas acciones.

Capítulo XI: Entrenadores.

Artículo 34.

El entrenador será el único responsable del equipo, así como de la porra (padres de familia, familiares, etc.) que los acompañe; en el entendido que cualquier acto de indisciplina de estos últimos, le competará sólo a el entrenador para su atención.



Artículo 35.

El entrenador y/o auxiliar se hará cargo del equipo y la porra, siempre y cuando el entrenador haya sido suspendido de sus funciones o tenga algún impedimento válido para hacerlo.

Artículo 36.

Los entrenadores asumirán la responsabilidad del **Artículo 10** en el rubro de obligatoriedad de tiempo de juego mínimo de cada jugador.

Capítulo XII: Faltas e Incorrecciones.

Artículo 37.

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete alguna de las siguientes infracciones y que a juicio del árbitro sean imprudentes, temerarias o con el uso de una fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner o intentar poner una zancadilla a un contrario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar contra un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Escupir a un contrario.
- Sujetar a un adversario.
- Tocar o jugar el balón deliberadamente con las manos (excepto el portero).
- Proferir palabras altisonantes (groserías).

Artículo 38.

Se concederá un tiro penal si un jugador comete alguna de las faltas antes mencionadas dentro de su área penal, independientemente de la posición del balón siempre y cuando esté en juego.

Artículo 39.

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un portero:

- Tarda más de 6 segundos en poner en juego el balón después de haberlo controlado con las manos.
- Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
- Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con los pies.

Así mismo si un jugador:

- Juega de forma peligrosa.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Impide que un guardameta pueda sacar el balón con las manos.

Artículo 40.





Un jugador será amonestado y recibirá una tarjeta amarilla, si comete alguna de las siguientes infracciones:

- Mostrar conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras y acciones las decisiones del árbitro.
- Infringir las reglas del juego.
- Hacer tiempo o retardar la jugada deliberadamente.
- No respetar la distancia reglamentaria en un tiro libre, saque de meta, tiro de esquina o saque de banda.
- Proferir palabras altisonantes (groserías).

Los jugadores y/o cuerpo técnico de la banca serán amonestados si:

- Muestran conducta antideportiva.
- Desaprueban con palabras o actitudes las decisiones de los árbitros.
- Retardan la reanudación del juego.
- Profieren palabras altisonantes (groserías).

Un jugador será expulsado y recibirá una tarjeta roja, si comete alguna de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impedir con una mano intencionada un gol o una oportunidad manifiesta de gol.
- Recibir una segunda tarjeta amarilla durante un juego.

Capítulo XIII: Tiro Penal.

Artículo 41.

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa alguna de las faltas que están marcadas como tiro libre directo, dentro de su área penal mientras el balón está en juego.

Artículo 42.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los tiempos extras.

Capítulo XIV: Reglas Adicionales del torneo 5 vs 5 “JUGAMOS TODOS- FOOTBALL FOR SCHOOLS FIFA”.

Artículo 43.

- **Sustituciones:**

Serán ilimitadas notificando previamente al árbitro e identificando al jugador que no abandona y no participa en el juego activo.

- **Saque de banda:**

Se reanudará con ambas manos reglamentariamente.

- **Saque de meta:**

Se reanudará con una o ambas manos por el guardameta. No se podrá ganar un gol directamente, aunque el balón haya sido tocado por el guardameta o jugador adversario.

- **Tiro de esquina:**

Se reanudará con el pie desde el área establecida.



- **Fuera de Juego:**

No aplica.

- **Faltas e incorrecciones:**

No hay barridas y el jugador podrá ser sustituido por un jugador suplente.

- **Sanciones disciplinarias:**

No hay acumulación de faltas.

