

“REGLAMENTO TORNEO INTERCOLES”

Regla No. 1 EL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego será rectangular. La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud: 48 mts. Anchura: 29 mts.

Regla No. 2 EL BALÓN

El torneo se jugará con balones del número 5 para categorías Juniors Tiggers y Warriors: y del número 4 para Rabbits y Teens y serán otorgados por el comite organizador...

Regla No. 3 EL NUMERO DE JUGADORES

El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por no más de 7 (siete) jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta.

Cada equipo iniciará el partido, al menos, con 5 (cinco) jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.

Cuando, durante el desarrollo del partido, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones, quedara con menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido con derrota del equipo sancionado con el resultado de tres a cero.

Sustituciones

Los equipos podrán sustituir cuantos jugadores deseen sin ningún tipo de límite, siempre y cuando la pelota no esté en juego y el árbitro lo autorice.

Un jugador que haya sido reemplazado, puede volver a participar en el partido sustituyendo a otro jugador.

El entrenador podrá estar a nivel de cancha, dentro de su área técnica para impartir instrucciones a los jugadores. Se permitirá la compañía de un auxiliar tecnico en la misma area

Regla No. 4 EQUIPAMIENTO DE JUGADORES

Cada jugador deberá portar el uniforme correspondiente con el mismo número a lo largo del torneo.

Los jugadores deberán de vestir ropa deportiva uniforme consistente de shorts, medias y playera con su respectivo numero en la espalda en correlación a su registro de jugador.

Será permitido el uso de zapatos tipo tacos.

Regla No. 5 EL ÁRBITRO

Poderes y deberes del Árbitro:

Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2 y se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4.

En caso de lluvia será determinación del arbitro si se puede jugar o el partido queda pospuesto.

EI ARBITRO JUZGARA TAMBIEN LA ACTITUD DE LOS PADRES DE FAMILIA

El arbitro juzgará cualquier actitud de los padres de familia que considere antideportiva contra el equipo contrario. La sanción en este caso será expulsando del terreno a su hijo y de considerarse como una falta grave quedará excluido del torneo de manera definitiva.

Tomará medidas contra la afición (porra) de los equipos que no se comporten de forma correcta y con respeto hacia jugadores, cuerpo arbitral o público en general.

Las gradas o zona de espectadores son una parte extensiva del terreno de juego en donde el arbitro tendrá la autoridad de tomar las determinaciones pertinentes para controlar el orden dentro y fuera de la cancha

El árbitro podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores, e inclusive dar por terminado el partido favoreciendo al equipo contrario.

No permitirá que personas que no sean jugadores entren en el terreno de juego entre partidos ni en los medios tiempos.

Regla No. 6 DURACIÓN DEL PARTIDO

Periodos de juego: el tiempo de duración del juego es de 40 minutos, dividido en dos períodos de 20 minutos cada uno. Habrá un breve descanso de 10 minutos para el cambio de lado.

El tiempo de tolerancia es de 10 minutos para el inicio de cada periodo de juego. La tolerancia se puede extender en periodos de 5 minutos cada vez, si uno de los equipos lo solicita y el otro da su consentimiento.

En este caso, el árbitro aplicará dos partes iguales con tiempos reducidos. Si el equipo puntual desea marcar el default deberá notificarlo al árbitro al vencimiento de los últimos 5 minutos de tolerancia.

Regla No. 7 EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO

Procedimiento del saque de salida: todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo, los jugadores del equipo contrario a aquél que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón hasta que sea jugado, el balón se hallará inmóvil en el punto central, el árbitro dará la señal, el balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva HACIA ADELANTE, y el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador.

Regla No. 8 EL FUERA DE JUEGO

En el fútbol 7 NO EXISTE EL FUERA DE JUEGO.

Regla No. 9 FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario (desde el lugar donde se cometió la falta) si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

1. dar o intentar dar una patada a un adversario
2. poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
3. saltar sobre un adversario
4. cargar por la espalda a un adversario
5. golpear o intentar golpear a un adversario
6. empujar a un adversario

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cinco faltas:

1. dar una patada al adversario antes de tocar el balón
2. sujetar a un adversario
3. escupir a un adversario
4. tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).
5. Se considerará como falta una barrida que ponga en riesgo la integridad física de otro jugador

ACLARACIONES EN CUANDO A LAS BARRIDAS

- Se ha determinado sancionar las barridas que se realicen cerca de un jugador rival con unico objetivo de evitar lesiones
- Se considerará una barrida aquella acción en la que un jugador se deslice tirado sobre el pasto sintético con uno o con los dos pies al frente.
- Es importante diferenciar una barrida a una caída de un jugador en la que intente estirar la pierna y que al perder el equilibrio caiga sobre el terreno de juego. (esta no será sancionada)
- Quedará en el criterio del arbitro marcar la diferencia entre una barrida y una caída.
- Se permitirán las barridas de un jugador para evitar que el balón abandone el terreno de juego o bien para impedir un gol siempre y cuando no este ubicado un jugador del equipo rival a menos de un metro de distancia.

– EN RELACION A LOS PORTEROS

- En caso de que un portero realice una barrida dentro del area cerca de un rival será sancionado con tiro libre indirecto cuando no toque al jugador contrario.
- Si en una barrida el portero toca al jugador contrario, la falta será sancionada como penalty
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta si un guardameta comete una de las siguientes faltas:
 - Si tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos
 - Si vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado
 - Si toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
 - Si toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

La conducta antideportiva y la violencia tanto dentro como fuera del terreno de juego se sancionaran a criterio de la administración de la liga. Estas sanciones pueden ir desde suspensión temporal hasta definitiva del torneo.

9.1 Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes faltas:

1. ser culpable de conducta antideportiva
2. desaprobar con palabras o acciones
3. infringir persistentemente las Reglas de Juego
4. retardar la reanudación del juego
5. no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre
6. entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro
abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro
7. La acumulación de 3 tarjetas amarillas acumuladas se sancionará con un partido de suspensión.
- 8.

9.2 Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes faltas:

1. ser culpable de juego brusco grave
2. ser culpable de conducta violenta
3. escupir a un adversario o a cualquier otra persona
4. impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)
5. malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal
6. La conducta antideportiva y la violencia tanto dentro como fuera del terreno de juego se sancionara a criterio de la administración de la liga. Estas sanciones pueden ir desde suspensión temporal hasta definitiva del torneo.

En el caso de aplicar la ley de la ventaja, el árbitro podrá disponer de cinco segundos para

rectificarla.

7. Una tarjeta roja suspenderá al jugador por la cantidad de partidos que consideré el comité organizador con base en la cédula arbitral y dependiendo de la gravedad de la falta.

Regla No. 10 LOS TIROS LIBRES

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador. Adicionalmente todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 7 (siete) metros del balón hasta que esté en juego, salvo que se encuentren ubicados entre los postes sobre su propia línea de meta.

Cuando se señale una falta el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del tiro libre siempre que el beneficiario pida pasos para distanciar la barrera. En caso contrario el juego se podrá reanudar sin necesidad de señalarlo el árbitro.

Regla No.11 FALTAS ACUMULADAS

Se cobrará un penalti cuando un equipo sume 6 (Seis) faltas, y cada que sume 3 (tres) faltas más después de las 6 primeras.

Regla No.12 EL SAQUE DE BANDA

Un jugador que efectúa un saque de banda hacia su propia portería, el portero no podrá jugar el balón con las manos.

Regla No. 13 SAQUE DE META

Se permitirá que el balón cruce de la línea de medio campo en un despeje de portero o en un saque de meta.

Partidos perdidos por default:

Para efectos de sanción existen dos tipos de default: El "*Default Avisado*" y el "*Default Sorpresa*". El *Default Avisado* es cuando el equipo avisa con al menos 5 días de anticipación que no asistirá a su encuentro, con lo cual se le avisa el otro equipo que no se presente a su partido.

El *Default Sorpresa* es cuando el equipo no avisa (por lo menos 5 días antes) que no va a llegar o a completarse para el partido, con lo cual el equipo contrario se queda "plantado" en la cancha.

El Default sorpresa será considerado 10 minutos después de la hora en la que el partido ha sido programado.

Por respeto a los demás equipos, el equipo que acumule la siguiente combinación de defaults quedará dado de baja del torneo: 2 defaults sorpresa, 3 defaults avisados, ó 1 def. sorpresa + 1 def. avisado

El marcador resultante de un partido ganado por default será de 3 – 0 a favor del equipo que si se presentó.

En caso de que ninguno de los dos equipos se presente sin previo aviso el partido será considerado como jugado y ninguno de los equipos sumará puntos.

Permanencia en el campo:

Solo los 7 jugadores en turno y UN entrenador de cada equipo y su auxiliar tecnico podrán estar dentro del terreno de juego. Los jugadores suplentes deberán de permanecer sentados en su banca a menos que estén esperando entrar.

14: SISTEMA DE PUNTUACION

El sistema de puntuacion sera el siguiente:

Ganador	3 puntos
empate	1 punto
perdedor	0 punto

16. CRITERIOS DE DESEMPATE

1. En caso de empate en puntos la mayor diferencia de goles será la que favorezca al equipo que avance a la siguiente ronda
2. Si la diferencia de puntos es igual, será el equipo con más goles anotados el que avance a la siguiente ronda
3. Si la diferencia de goles así como los goles anotados y recibidos es la misma será el enfrentamiento que hayan tenido directamente ambos equipos para determinar quien avanza. Si en este caso hubo empate la determinación de quien avanza a la siguiente ronda será por medio de un sorteo con moneda al aire.

17. PARTIDOS EN RONDA FINALES

Para los partidos en rondas finales deberá existir un ganador por lo que en caso de un empate procederá lo siguiente:

- 2 tiempos extras de 5 minutos cada uno
- No existe el gol de plata ni el gol de oro
- Se cobrarán 5 tiros penales y en caso de permanecer iguales se cobrará un por ronda en la muerte súbita hasta que exista un ganador

18: RECURSOS ANTE EL COMITÉ

1. Se pueden recurrir las actas de los partidos ante el Comité organizador. Para que el recurso se admita a trámite, deberá presentarse por escrito en un máximo de 24 horas de jugado el partido, con la firma del entrenador y del delegado del equipo y aportando las pruebas o razonamientos que se estimen pertinentes.
2. El Comité organizador resolverá todos los recursos con un máximo de 24 horas después de presentada la protesta y comunicará sus resoluciones a los interesados. Las decisiones del Comité organizador son inapelables.

3. No son recurribles los errores técnicos que puedan cometer los árbitros...
4. Todos los comunicados oficiales del comité organizador serán publicados en la página de internet oficial del torneo www.intercoles.com.mx