



# **Instituto Andes y Colegio del Bosque Puebla**

## **“Torneo de la Amistad Puebla 2017”**

### **Anexo Técnico**

### **“Fútbol Rápido”**

Cada competidor (a), sólo podrá ser inscrito (a) en un deporte individual y un deporte de conjunto, sin excepciones.

**NOTA:** Será responsabilidad de cada delegación la participación del deportista inscrito en un deporte de conjunto y uno individual, la organización del **Torneo de la Amistad 2017**, no realizará cambios de horarios, juegos o roles para la conveniencia de su participación.

**Un alumno puede inscribirse en una categoría de edad superior, pero nunca en una de edad inferior. Una vez inscrito en una categoría, no podrá jugar con otra diferente, aunque sea la correspondiente a su edad.**

**No se permitirá la participación de equipos B.**

### **Categorías y ramas:**

## Fútbol "RAPIDO" Varonil

	CATEGORIA	TIEMPOS	# DE BALON
1ª	Nacidos en 2001-2002	4 de 10 min.	4
2ª	Nacidos en 1999-2000	4 de 10 min.	4

El número máximo de equipos por categoría será de 24.

El número máximo de jugadores por equipo será de 13.

### 1. PARTICIPANTES.

- Alumnos inscritos regularmente que pertenezcan a la Red de Colegios Semper Altius y Mano Amiga, de los territorios de México, Monterrey y del extranjero, en los niveles de preescolar, primaria secundaria y bachillerato (Se excluye la participación de ex alumnos y clubes del ECYD).
- Cada equipo podrá registrar un mínimo de 9 jugadores y un máximo de 13 jugadores, un entrenador y un auxiliar.
- El número máximo de equipos registrados por categoría será de 24.

### 2. INSCRIPCIONES.

- Se deberá llenar el formato de inscripción individual de cada participante, entrenador y/o auxiliar, teniendo como fecha límite el **29 de septiembre 2017**. Después de esta fecha, no se recibirá ninguna inscripción, solo se podrán hacer sustituciones de participantes ya inscritos, trámite que se atenderá hasta el día **viernes 5 de octubre**. Toda aquella inscripción que no cumpla con los requisitos solicitados no se aceptará.

### 3. INSTALACIONES.

- Instalaciones del Instituto Andes de Puebla y Universidad Anáhuac de Puebla

### 5. SISTEMA DE COMPETENCIA.

- Se dará a conocer en la junta previa de acuerdo a los equipos inscritos en cada categoría.
- La puntuación será la siguiente:
  - Ganado 3 puntos
  - Empatado 1 punto(Se realizarán 3 shoot out por equipo, para definir el ganador del punto extra)
  - Perdido 0 puntos
- En caso de abandono, si el equipo infractor tiene el marcador a favor, el marcador final será de 3-0 en contra, en el caso de que el equipo infractor al momento de su abandono tiene marcador en contra dicho marcador se respetará como final.
- En caso de no presentarse a la hora indicada será 3-0 a favor del equipo presente.

- e. En caso de no completarse la cantidad mínima de equipos (cuatro), se unirían a una categoría inmediata superior.
- f. Desempate en la ronda clasificatoria.
  - Mejor diferencia de goles a favor.
  - Mayor cantidad de goles anotados.
  - Menor cantidad de goles recibidos.
  - Resultado entre sí. (Incluyendo resultado de la definición del punto extra en shoot out).
- g. En octavos de final, cuartos de final, semifinal, tercer lugar y final, si persiste el empate, no se llevarán a cabo tiempos extras en todas las categorías.
- h. En octavos de final, cuartos de final, semifinal, tercer lugar y final, si persiste el empate, se procederá a ejecutar tres shoot out por equipo, en caso de persistir el empate, se procederá a muerte súbita.

## **6. CANCHA.**

- a. La cancha de juego estará delimitado por una pared perimetral, la cual será considerada parte del mismo.
- b. La superficie de juego será de pasto sintético.
- c. El terreno de juego será delimitado por líneas visibles en color contrastante con el pasto sintético.

## **7. BALÓN.**

- a. En todas las categorías se jugará con balón No. 4, proporcionado por el comité organizador.

## **8. DISPOSICIONES GENERALES.**

- a. El equipo deberá de presentarse 15 minutos antes de la hora indicada en la cancha, ya que no habrá prórroga, tan solo se dará prórroga de 10 minutos al partido que inicia la jornada.
- b. La zona de calentamiento la tendrá que localizar el entrenador, ya que ésta no será asignada por el Comité Organizador.
- c. El entrenador es el responsable de estimar el tiempo suficiente y necesario para el calentamiento completo de su equipo, por lo que deberá preverlo para citar y concentrar anticipadamente a sus integrantes.

## **9. JUGADORES.**

- a. Un partido será jugado por dos equipos, compuestos cada uno por seis jugadores en el terreno de juego.
- b. El partido podrá comenzar con cinco jugadores. El equipo tendrá toda la duración del partido para completar su alineación.
- c. Todos los jugadores suplentes deberán de permanecer dentro de la banca.
- d. Se permitirá un número ilimitado de sustituciones. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar al terreno de juego sustituyendo a otro jugador.

- e. Todo jugador que entra, no podrá jugar o tocar el balón mientras que el jugador que sale se encuentra en el terreno de juego.
- f. El portero podrá ser sustituido por cualquier jugador, previa autorización del árbitro cuando el balón se encuentre detenido.
- g. En caso de lesión del portero, mientras el cuerpo técnico permanezca en el terreno de juego dando atención al portero lesionado, otro jugador del equipo puede calentar con un balón dentro del terreno de juego.

## **10. SUSTITUCIÓN CON GARANTÍA.**

- a. Se entiende sustitución con garantía cuando un equipo reemplaza como mínimo a 4 jugadores al mismo tiempo.
- b. Dicho cambio no deberá de exceder de 15 segundos para reanudar el juego.
- c. Solo se podrá llevar a cabo una sustitución con garantía en los siguientes casos:
  - Después de un gol.
  - Después de que se sancione un castigo con alguna tarjeta.
  - Después de que el juego ha sido detenido por causa de una lesión.
  - Durante cualquier paro inusual del juego.
  - Después de un tiempo fuera pedido por un equipo o árbitros.
  - Al señalarse un saque de banda, saque del portero, tiro de esquina y tiro libre, siempre y cuando tenga el saque a su favor.

## **11. EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.**

- a. Los jugadores deberán portar el uniforme completo del mismo color, con número visible en la espalda.
- b. El portero deberá utilizar su vestimenta con colores diferentes al uniforme del equipo contrario, árbitro central y de su propio equipo.
- c. Los jugadores deberán de portar tenis (multi tacos) y espinilleras para poder jugar, por ningún motivo podrá usar zapato de fútbol con tachones.

## **12. LOS ÁRBITROS.**

- a. Los juegos en todas las categorías, serán dirigidos por dos árbitros quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego antes, durante y después del partido.
- b. Habrá un tercer árbitro como cronometrista y este se encontrará en la caseta destinada para ello, este árbitro tiene la facultad de:
  - Llevar el control del juego en la cédula.
  - Llevar el control del tiempo y marcador.
  - Llevar el control de la caja de castigo.

## **13. TIEMPO DE JUEGO.**

- a. Cada partido constará de cuatro periodos de 10 minutos cada uno, con un descanso de 10 minutos al haber finalizado el segundo periodo.

- b. Cada vez que concluya un periodo, los equipos deberán de cambiar de portería sin descanso.
- c. Cada equipo tiene derecho a un tiempo fuera por período, este tendrá una duración de 30 segundos.
- d. El entrenador o auxiliar técnico podrán solicitar el tiempo fuera al árbitro, siempre y cuando tengan posesión del balón.
- e. El portero podrá solicitar tiempo fuera, solamente cuando tenga control del balón con las manos antes de los cinco segundos para poner en juego la pelota.
- f. Los árbitros podrán solicitar tiempo fuera, cuando así lo juzguen necesario.

#### **14. INICIO Y REANUDACIÓN DEL PARTIDO.**

- a. Se realiza:
  - Al comienzo del partido. (Inicio)
  - Tras haber marcado un gol.
  - Al comienzo de cada periodo. (alternando el saque)
- b. La pelota podrá rodar hacia cualquier dirección al ejecutarse el saque en media cancha.
- c. Podrá anotarse un gol de forma directa al iniciar o reanudar el partido.

#### **15. SAQUE DE BANDA.**

- a. Se ejecuta cuando:
  - El balón haya traspasado por encima de la pared perimetral.
  - El balón está por salir y es tocado por alguna persona de la banca.
  - El balón sale del terreno por una puerta abierta.
- b. Deberá de realizarse en el lugar donde la pelota haya salido del terreno de juego dentro de la línea de banda. El jugador tendrá 5 segundos para ejecutarlo.

#### **16. SAQUE DE ESQUINA.**

- a. Se ejecuta cuando el balón haya traspasado el frontis entre los banderines de esquina y haya sido tocado por última vez por un jugador defensivo.
- b. Se realiza con el pie desde el punto marcado en el terreno de juego para dicho fin. El ejecutante tendrá 5 segundos para efectuar el saque de esquina.

#### **17. SAQUE DEL PORTERO.**

- a. Se realizará cuando:
  - El balón haya traspasado el frontis entre los banderines de esquina y haya sido tocado por última vez por un jugador contrario.
  - El juego se reanudará con saque de manos hecho por el portero después de un tiempo fuera solicitado por el portero.
- b. El balón será lanzado con la mano por el portero defensor desde cualquier punto del área penal. Tendrá 5 segundos para ejecutarlo.

## **18. PASE DE TRES LÍNEAS**

- a. Se sancionará cuando cualquier jugador golpea el balón hacia delante, el cual cruza las dos líneas rojas y la línea media por aire sin que antes sea tocada por otro jugador, la pared del perímetro o un árbitro en el terreno de juego.
- b. Se sancionará con un tiro libre en contra de quien cometió la infracción en el punto central de la primera línea roja por la cual cruzó el balón.

## **19. TIRO PENAL.**

- a. Se concederá un tiro penal, si un jugador comete una falta dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.

## **20. SHOOT OUT.**

- a. Se sancionará con un tiro de castigo de shoot out desde el punto señalado, al equipo que cometa 6 faltas durante el transcurso del partido, salvo las faltas que fueron sancionadas con tiro penal.
- b. El portero deberá de estar tocando por lo menos con un pie la línea de meta en el momento que se va a cobrar el shoot out.
- c. Los jugadores, excepto el ejecutor del shoot out, estarán ubicados de la siguiente manera:
  - Los defensivos dentro del círculo central y atrás de la línea media y se pondrán mover al silbatazo.
  - Los ofensivos fuera del círculo central y atrás de la línea media y se podrán mover al silbatazo.
  - El balón estará en juego desde el momento que el árbitro realice el silbatazo.

## **21. EMPATES.**

- a. En caso de empates en el tiempo regular, en cualquiera de las etapas de la competencia se procederá a ejecutar tres shoot outs por equipo, teniendo 5 segundos para lograr la anotación.
- b. El cronometrista dará la señal de salida y término del tiempo para la anotación mediante silbatazos.
- c. En caso de persistir dicho empate se procederá a la muerte súbita.
- d. En la etapa de grupos, el ganador del desempate, se hará acreedor a un punto extra. En la etapa de finales (eliminación sencilla), el ganador accederá a la siguiente etapa.
- e. Cualquier falta cometida por el portero durante la ejecución de un shoot out para desempate, se sancionará con un tiro penal.
- f. Cualquier falta cometida por el jugador durante la ejecución de un shoot out para desempate, se anulará la jugada.
- g. Solo podrán cobrar los jugadores que terminaron dentro del terreno de juego incluyendo al portero (los de banca no podrán ejecutar shoot out ni en muerte súbita)

## 22. FALTAS Y CASTIGOS.

### Tiro libre:

- a. Se concederá un tiro libre al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta, si un jugador comete una de las siguientes infracciones:
  - Dar o Intentar dar una patada o zancadilla a un adversario.
  - Saltar apoyándose sobre un adversario.
  - Cargar contra un adversario.
  - 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. (Excepto el portero en su propia área penal)
  - Jugar de forma peligrosa.
  - Obstaculizar el avance de un adversario.
- b. Si un equipo comete una sustitución incorrecta, además de la sanción disciplinaria, se le sancionará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la suspensión.
- c. En casos donde el jugador que realiza la reanudación de juego toca el balón por segunda ocasión sin que otro jugador lo haya tocado, se cobrará un tiro libre en su contra en lugar donde tocó el balón por segunda vez.
- d. Si el juego es detenido por una infracción cometida en la banca o en la caja de castigo, el juego será reanudado por un jugador del equipo contrario con un tiro libre desde el lugar en donde se disputó el balón por última vez.

### Tiro penal:

- a. Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las faltas mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.

### Restricciones del Portero:

- a. Se concederá un tiro libre en la parte más lejana del área penal, al equipo adversario si un portero comete una de las siguientes restricciones dentro de su propia área penal.
  - Tardar más de cinco segundos en jugar el balón más allá de su área.
  - Tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido deliberadamente con el pie de forma directa o usando la pared.
  - Estando fuera de su área con balón en posesión, no podrá ingresarlo a su área penal y jugarlo con las manos.

### Privilegio del Portero:

- a. Por cualquier infracción que requiere un tiempo de castigo incurrida por el portero, otro jugador de su equipo de los que están en el terreno de juego o que se encuentren en la banca de suplentes, cumplirá el castigo siempre y cuando éste mismo jugador no esté cumpliendo un castigo de tiempo en la zona de castigo.

## **23. SANCIONES DISCIPLINARES.**

### Amonestación:

- a. Se mostrará tarjeta amarilla y cumplirá un tiempo de 2 minutos en la caja de castigos si un jugador comete una de las siguientes faltas en forma temeraria:
  - Juego brusco.
  - Impedir con mano intencionada un gol o una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el portero dentro de su propia área penal).
  - 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.

### Expulsión:

- a. Se mostrará tarjeta roja a un jugador y un jugador sustituto deberá cumplir 5 minutos de tiempo en la caja de castigo, si comete una de las siguientes faltas:
  - Segunda amonestación.
  - Ser culpable de juego brusco grave.
  - Cometer 5 faltas individuales durante el partido.
  - Ser culpable de conducta violenta.
  - Ser culpable de conducta grosera:  
Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera u obscena.
  - Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
  - Abandonar la caja de castigo sin haber cumplido la sanción.

## **24. JUGADORES DESIGNADOS PARA SANCIONES.**

- a. Un jugador podrá ser designado para cumplir las sanciones de tiempo del portero o de los jugadores que hayan recibido tarjeta roja.
- b. En cualquiera de los casos el jugador designado no podrá ser uno que se encuentre cumpliendo una sanción de tiempo y estas no se anotarán en su record personal sino en aquellos de los jugadores sancionados.

## **25. EXCEPCIONES A LAS SANCIONES DISCIPLINARES.**

- a. Los castigos de tiempo expiran antes de concluir, ó su duración es retrasada cuando:
  - Si es anotado un gol al equipo cuyo jugador está cumpliendo un castigo de tiempo.
  - Cuando un jugador es expulsado por 5 faltas durante el partido, el sustituto cumplirá un tiempo de 2 minutos en la caja de castigo.



- Por cada sanción de tiempo, el equipo castigado jugará con un jugador menos hasta el término de la sanción a menos que el equipo tenga cuatro jugadores en la cancha por tener dos jugadores en la caja de castigo, en este caso el equipo seguirá con cuatro jugadores y al término del castigo del primer jugador amonestado, este entrará a la cancha y el jugador que permaneció en ella después de haber sido sancionado comenzará a cumplir su castigo. Si un equipo no tiene más jugadores para cumplir con el requisito mínimo de cuatro jugadores, el juego se dará por finalizado.

## **26. AMONESTACIONES SIMULTANEAS.**

- a. Si derivado de la misma acción de juego dos o más jugadores adversarios son amonestados, estos cumplirán el castigo de tiempo completo y no podrán regresar al terreno de juego aun cuando se anoten goles en contra de su equipo.

## **27. PROTESTAS.**

- a. Toda protesta deberá presentarse por escrito al comité organizador y además tendrá que validarla el director del colegio mediante su firma.
- b. El plazo para presentar las protestas será de 30 minutos, después de concluido el juego, anexando las pruebas que juzguen necesarias debidamente fundamentadas y firmadas.
- c. Deberán ir acompañadas de \$1,500.00 pesos (Un Mil quinientos pesos M/N), en caso de que el fallo sea favorable, la cantidad aportada les será devuelta.
- d. El árbitro deberá acentuar en la cédula que existe una protesta, para darle seguimiento a la misma.
- e. Los videos no serán tomados en cuenta para efectos de protesta.

Los casos no previstos en el código disciplinario serán resueltos por el comité organizador, siendo la decisión inapelable.

## **28. COMITÉ DE HONOR Y JUSTICIA.**

- a. Estará integrado por las personas que designe el comité organizador, teniendo la facultad de citar a los involucrados cuando lo considere necesario.
- b. Todas sus decisiones se entregarán por escrito a los colegios involucrados y serán inapelables.

## **29. PREMIACIÓN.**

- a. Se llevará a cabo en el lugar y la hora que el comité organizador determine.

- b. Se premiará con trofeo al equipo y medallas individuales a los jugadores que ocupen los tres primeros lugares de cada categoría. Asimismo se otorgará medalla al entrenador y al auxiliar, si estos están registrados.
- c. Se premiará al campeón goleador por categoría.

### **30. JUNTA PREVIA.**

- a. Se llevará a cabo el día, **viernes 20 de octubre del 2017 a partir de las 10:00 am.** en las instalaciones del Instituto Andes de Puebla
- b. Ahí se entregaran los roles de juego y la información de pormenores para el desarrollo de esta competencia.
- c. Los delegados de los colegios que no asistan, se sujetarán a las decisiones que se tomen en la junta previa, sin posibilidad de opinar posteriormente a probables cambios de lo acordado.

#### ***Junta de sorteo:***

Antes de la junta previa se realizarán los sorteos para formar los grupos de competencia. Se invitará con oportunidad a todos los delegados para que puedan participar en el sorteo de modo virtual, se colocarán (sembrado) en grupos diferentes a los colegios de la misma ciudad o estado.

### **31. TRANSITORIOS.**

- a. Todos los puntos no contemplados en el presente reglamento y en la convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador.