



## Reglamento Oficial de la Copita FARO 2017 – 4° PRIMARIA

### REQUISITOS PARA INSCRIBIRSE

- a) Tener pagado el 100% antes de la fecha límite del evento.
- b) Entregar la hoja de inscripción debidamente firmada y llenada.
- c) Tener al menos 7 pagados en su equipo. Si algún equipo, ya con la mayoría de sus jugadores pagados, quiere inscribir a algún jugador después de la fecha límite, puede hacerlo sólo hasta el 1er día de juego (1ª jornada).
- d) Inscribir a cada jugador con sus datos completos.
- e) Ser alumno de 4° de primaria y entrar en la categoría que le corresponde. La Copita Faro no se delimita por edades sino por grado escolar. El grado escolar puede ser 4° de primaria dependiendo la edición de la Copita. La razón de ser de esta regla es porque se buscan equipos para el Club Faro no para hacer equipos de fútbol soccer.
- f) NOTA: No es requisito indispensable que se entregue boleta de calificaciones y pasaporte, antes del evento pero en caso de que algún equipo presente una queja en tiempo y forma (cfr. Otros Aspectos Disciplinarios), el jugador en cuestión está obligado a presentar estas pruebas necesarias en el tiempo que el CHJ le asigne para acreditar que cumple con los requisitos. Los únicos documentos válidos para esto serán boleta de calificación, credencial de estudiante o pasaporte.

### JUGADORES

- g) Por el tipo de evento que es esta Copita, los equipos tienen obligación de asistir a su plática formativa en el horario estipulado, de lo contrario no ganarán tres puntos extras por este concepto.
- h) Cada equipo estará integrado por un máximo de 11 jugadores y un mínimo de 7, participando dentro del terreno de juego 6 elementos de cuadro y el portero. Para iniciar un encuentro se podrá empezar con 5 jugadores.

## **Reglamento Oficial Copita Faro 2017 - 4° primaria**

- i) No podrá ingresar a la cancha ningún jugador que no esté registrado debidamente ante el Comité Organizador.
- j) Cada equipo designará un capitán, quien será el único que podrá dirigirse a los árbitros y oficiales, haciéndolo siempre de manera correcta y respetuosa.
- k) Las sustituciones durante un encuentro serán ilimitadas y el jugador entrante deberá esperar a que el jugador a sustituir abandone completamente el terreno de juego; los cambios no tienen que ser a balón parado, los cambios son realizados a cualquier momento del encuentro.
- l) Cualquier jugador podrá sustituir al portero, siempre y cuando sea durante una interrupción de juego y con previa autorización del árbitro.
- m) Todo jugador lesionado tendrá que salir del terreno de juego y no podrá reingresar hasta que el árbitro lo permita, de hacerlo se le sancionará con una tarjeta amarilla.

### **ÁRBITRO**

Un juez dirigirá el partido, el cual estará dentro del terreno del juego y se llamará árbitro. Será el responsable de sancionar y velar que se cumpla el reglamento de juego y sus decisiones serán definitivas, contando con poder discrecional para mantener el orden y la legalidad del encuentro antes, durante y posterior al juego. También puede participar un segundo juez o Visor que llevará el conteo de los goles y el tiempo del juego; podría apoyar al primer juez en ciertas decisiones.

Cualquier reclamo de jugadores o padres de jugadores favor de hacerse en privado con algún miembro del STAFF pero ninguna decisión tomada por el árbitro central podrá cambiarse.

### **UNIFORMES**

Todos los equipos deberán presentarse con un uniforme lo más parecido posible (Camisa del mismo color, de preferencia con número, en todos los integrantes).

El guardameta portará colores que lo distingan de los demás jugadores y de los árbitros.

## **Reglamento Oficial Copita Faro 2017 - 4° primaria**

No podrán portar los jugadores ningún artículo que a criterio del árbitro sea peligroso (esclavas, aretes, relojes, cadenas y/o anillos).

Se permitirá únicamente utilizar zapatos “multitaco” o “tenis” Para cuidar la integridad física de los jugadores, NO SE PERMITE utilizar tachones, spikes ni similares. El jugador que sea detectado con tachones, será sacado del terreno de juego por el árbitro y no podrá volver a entrar hasta que se haya cambiado los zapatos. Si esto ocurre, deberá entrar otro jugador en su lugar. En el caso de reincidencia, el equipo infractor perderá el juego con las mismas consecuencias que por default.

El uso de espinilleras se recomienda, sin embargo no se considera como parte indispensable del uniforme.

### **JUEGO POR DEFAULT**

Al equipo que gane un partido por default se le contabilizarán 3 puntos, con un marcador de 3 goles a 0, y los goles le serán contabilizados al jugador que lleve más goles anotados hasta ese momento en el torneo. Si se trata del primer encuentro, los goles se adjudicarán al jugador que indique el capitán.

El equipo que por alguna razón pierda dos partidos por default, automáticamente quedará fuera del torneo.

Se considerará perdido por default:

- a) No tener un mínimo de 5 jugadores en el terreno de juego.
- b) Después de 5 minutos del tiempo establecido en el rol si el equipo no está completo también será contado por default.

### **DURACIÓN DEL JUEGO**

Se jugarán dos tiempos de 13 minutos cada uno y el medio tiempo puede ser de 1 o 2 minutos o inclusive será cambio de cancha sin descanso a criterio del árbitro.

En caso de empate en cuartos, semifinales y final habrá serie de shootouts (3 por equipo) y de seguir, muerte súbita.

Si un equipo logra una diferencia de 10 goles sobre otro en un juego, y el partido no ha terminado, el árbitro lo finalizará (como quede el resultado hasta ese momento) y los jugadores de ambos equipos jugarán un “partidito” amistoso mixto por el resto del tiempo.

### **FUERA DE LUGAR**

En el fútbol rápido no existe el fuera de lugar.

### **GOLEO**

## ***Reglamento Oficial Copita Faro 2017 - 4° primaria***

El goleo a favor y en contra cuenta por equipo y de manera individual (sólo a favor). El campeón goleador se contabilizará hasta la gran final (tipo mundial).

Error en cédula: Si la suma de los goles anotados a los jugadores es mayor que el indicado por el árbitro en "Total de Goles", el resultado del encuentro será el "Total de Goles" anotado por el árbitro. El gol o goles que en forma excedente a dicho total de goles se hubieren anotado a los jugadores, no se darán por contabilizados y se rebajarán a los jugadores conforme al delegado del equipo.

### **SAQUE INICIAL**

Se determinará por medio de un volado o de común acuerdo. El gol de saque inicial es válido de un solo toque, así como de despeje de meta.

### **TIROS LIBRES**

Para el cobro de faltas (fuera del área penal) se sancionará con tiro libre directo, es decir, de un solo toque.

Para los casos en el que el cobrador pida al árbitro la distancia de la barrera, esta será de 3 metros y deberá esperar a que el árbitro le indique que puede reanudar; si cobra antes se hará acreedor de una tarjeta amarilla y su equipo seguirá con la posesión del balón.

Para los casos en que algún jugador de la barrera se adelante y obstruya el paso del balón, para sacar ventaja desleal para su equipo, se hará acreedor de tarjeta amarilla.

Existirán tiros libres directo e indirectos (juegos peligrosos). Toda falta dentro del área será penal (excepto el juego peligroso) y de acuerdo de la gravedad de la misma se sancionará con tarjeta.

### **SHOOTOUT**

El shootout será mano a mano jugador contra portero arrancando desde la media cancha en el punto central. Se contarán 5 segundos para que el jugador que ataca pueda hacer la anotación. En caso de falta por parte del portero en el shootout, se marcará penal y tarjeta; el color de la misma depende del criterio del árbitro según la gravedad de la falta o de la acumulación de una tarjeta previa.

### **PORTERO**

Se cobrará un tiro libre de media cancha en algún extremo del campo si el portero despeja o lanza con la mano el balón y antes de media cancha no vota.

## ***Reglamento Oficial Copita Faro 2017 - 4° primaria***

Cuando el portero trae el balón nadie puede obstruirlo dentro del área pero al momento de que deje el balón en el suelo los otros jugadores pueden disputar el balón. Si el portero lo toma de nuevo será tiro indirecto dentro del área.

Se sancionará con un tiro libre desde el punto marcado en los linderos del área penal (restricción) en los siguientes casos:

- Cuando se suelta el balón y se vuelve a levantar con las manos.
- Cuando un jugador del propio equipo haya cedido el balón, con el pie o con cualquier parte del cuerpo debajo de la cintura, a su portero y este lo toca con las manos.
- Cuando teniendo posesión del balón con las manos o con el pie dentro del área y lo retarde más de seis segundos.

### **TARJETAS**

- a) AMARILLA: Es acumulable. El jugador que reciba tarjeta amarilla por primera vez, tendrá que retirarse por 2 minutos del campo de juego (sin ser substituido). A la segunda tarjeta amarilla, se sacará la roja.
- b) ROJA: El jugador que reciba la tarjeta roja (directa o doble amarilla) tendrá que retirarse por todo el juego del campo (sin ser substituido). Después de 5 minutos otro jugador puede substituirlo. La cantidad de partidos que se le castiguen a dicho jugador (posterior al encuentro jugado), dependerá del Comité de Honor y Justicia y puede ir de ningún (0) juego hasta la expulsión definitiva del torneo. La decisión es inapelable.

### **ROLES DE JUEGO Y CAMBIOS DE HORARIO**

Una vez publicado el rol de juegos no se le harán modificaciones al mismo, a no ser que aparezca algún error cometido por el comité.

### **REFUERZOS**

No se permite que participen jugadores no registrados ante el Comité Organizador. Ningún jugador que haya participado con un equipo puede reforzar a otro o participar en dos equipos a la vez, ni siquiera de diferentes categorías. La falta a este punto tendrá consecuencias graves que serán a criterio del CHJ.

### **FINALES**

**CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN:** Se dará a conocer durante la copita.

## ***Reglamento Oficial Copita Faro 2017 - 4° primaria***

CRITERIO DE DESEMPATE: En caso de existir un empate en puntos calificará:

- 1) el equipo con mejor diferencia de goles,
- 2) luego mayor número de goles anotados,
- 3) de seguir empatados se tomará en cuenta el menor número de goles recibidos y
- 4) si prosiguiera el empate se definirá por el ganador del juego entre sí.
- 5) En caso de continuar empatados o que no haya habido juego entre sí, se realizará un sorteo con la presencia de los capitanes de los equipos involucrados; si algún capitán no se presenta, su equipo será el eliminado.

### **CÉDULA ARBITRAL**

La cédula arbitral es el único documento reconocido para todos los efectos de récords, sanciones, etc. Cuando el árbitro elabore el reporte final el único que podrá estar próximo a dicha elaboración será el capitán del equipo quien deberá firmar la hoja. Los comentarios y testimonios de los visores serán tomados en cuenta para efectos de sanciones, reportes o protestas.

### **PROTESTAS**

Invitamos a todos los equipos a no hacer protestas y dejar trabajar al STAFF de jóvenes con la mejor intención. Sin embargo, en caso de que alguien quiera hacerlo tendrá que cumplir los siguientes requisitos:

- Se entrega por escrito en hoja blanca sencilla máximo una hora después de terminado el partido de la protesta.
- Las protestas relacionadas con el grado escolar de algún jugador sólo se aceptarán previo al primer partido de cuartos de final o repechaje, según sea el caso. (Antes de que se publique quién clasifica)
- No se podrán presentar protestas de ningún tipo durante los juegos de semi-final y final.
- No se analizarán reclamos de incumbencia exclusiva del árbitro.
- Sólo lo puede redactar el capitán del equipo.
- Se entrega junto con \$500 pesos. En caso de ganar la protesta se regresan en caso contrario no se regresarán.
- La resolución del Comité de Honor y Justicia será inapelable.