

Reglamento Deportivo



**MUNDIALITO
DANONE**

Regla		Página
Regla 1	El terreno de juego	3
Regla 2	El balón	3
Regla 3	El número de jugadores	3
Regla 4	El equipamiento de los jugadores	4
Regla 5	El Árbitro	4
Regla 6	La duración del partido	4
Regla 7	El inicio y la reanudación del juego	5
Regla 8	El balón en juego	5
Regla 9	El gol marcado	5
Regla 10	Faltas e incorrecciones	5
Regla 11	Tiros libres	6
Regla 12	El tiro penal	6
Regla 13	Penal especial	6
Regla 14	El saque de banda	6
Regla 15	El saque de meta	7
Regla 16	El saque de esquina	7
Regla 17	Procedimientos para determinar el ganador de un partido	7
Regla 18	Procedimiento para determinar los clasificados	8
Regla 19	Modificaciones organizativas	8
Reglamento	y torneo Fair Play	9 y 10

REGLA 1- EL TERRENO DE JUEGO

Las dimensiones del campo de juego serán entre los 44 y 49 metros de largo por 27 y 32 metros de ancho.

El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media. El círculo central tendrá un radio de 6 metros

Las áreas de penal serán determinadas por líneas a 13 metros de distancias a las líneas de gol y paralelas a esta, con un ancho de 20 metros.

El punto penal se localizará a 9 metros del arco.

Los Arcos se colocarán en el centro de la línea de meta con 6 metros de largo y 2,10 metros de alto.

Los arcos están anclados firmemente en el suelo para brindar seguridad a los participantes.

REGLA 2- EI BALON

Los partidos serán jugados con una pelota N° 4.

En cada campo de juego tendrán 3 pelotas.

REGLA 3- EL NÚMERO DE JUGADORES

Un equipo consiste en 12 jugadores.

Los partidos serán jugados por 8 jugadores por cada equipo, de los cuales uno jugará como golero.

La cantidad mínima de jugadores por equipo para comenzar un partido o para continuarlo en caso de expulsiones y/o lesiones, es de 6 jugadores.

Se podrá utilizar como máximo 4 cambios no pudiendo re-ingresar el mismo jugador que fue sustituido.

El reglamento exhorta a que todos los jugadores inscriptos deban de jugar al cabo de la primera serie clasificatoria. Quedando a criterio de los D.T en que momento de la serie ingresará cada jugador.

Procedimiento de sustitución:

- Se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución.
- El sustituto no podrá entrar al terreno de juego hasta que el jugador al que reemplaza haya abandonado el terreno de juego y recibido la señal del árbitro
- El sustituto entrará en el terreno de juego únicamente por la línea media y durante una interrupción del juego.

REGLA 4- EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Los jugadores no utilizarán ningún objeto peligroso por su seguridad.

El equipamiento básico obligatorio de un jugador comprende:

- Un chaleco, que es brindado por la organización
- Short y/o deportivo
- Medias
- Se sugiere usar Canilleras
- Calzado deportivo

Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y del árbitro.

REGLA 5- ÁRBITRO

- Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en el partido que ha sido nombrado.
- Actuará como cronometrador y tomará nota de los incidentes en el partido.
- Hará el sorteo entre capitanes, cuyo ganador elegirá la cancha en la cual quiera empezar atacando en el primer tiempo del partido. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.
- El árbitro dará la señal para el saque inicial comenzando el partido. Se efectuará por dos jugadores de uno de los dos equipos según sorteo previo. La pelota ha de ponerse en juego con un único toque de uno de los jugadores hacia adelante, a la mitad del campo ocupado por el equipo contrario.
- Interrumpirá el juego si juzga que un jugador ha sufrido una lesión grave.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

REGLA 6-LA DURACION DEL PARTIDO

La duración del partido será de 20 minutos.

Con dos tiempos iguales de 10 minutos, entre los cuales solo se podrá realizar el cambio de cancha. Sin entretiempo.

La recuperación del tiempo perdido al final de los 20 minutos de juego, no podrá excederse de un minuto.

REGLA 7- EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores del equipo contrario deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón en el saque de salida.
- El balón se hallara inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal
- El balón entrara en juego en el momento que el balón sea jugado con el pie hacia delante.

Circunstancias especiales:

El balón a tierra es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón está en juego, a causa de cualquier incidente no indicado en la reglas de juego.

REGLA 8- EL BALON EN JUEGO

El balón estará fuera de juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- El juego ha sido detenido por el árbitro.

El balón estará en juego en todo otro momento

REGLA 9- EL GOL MARCADO

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño.

REGLA 10- FALTAS, INCORRECCIONES Y SANCIONES DISCIPLINARIAS

Idéntico a los del fútbol de 11 jugadores, con la excepción de los siguientes cambios:

Todos los tiros libres dados como sanciones o para reanudar el juego, son directos.

En los casos en que el árbitro juzgue que un equipo está realizando acciones para atentar notoriamente contra el espíritu de fair play (ver reglamento fair play), el árbitro sancionará con un tiro libre directo sin barrera en su contra, y sancionará al jugador infractor con una doble amarilla, que implica que el sancionado debe ser sustituido, por otro jugador de su equipo. En caso de que el árbitro considere que la acción del jugador atente notoriamente contra las reglas de fair play y cometa una falta totalmente antideportiva se sancionará con una tarjeta roja directa, donde será expulsado de la cancha.

El árbitro tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias, a partir del momento en que entra en el terreno de juego y hasta que lo abandona después del silbato final.

Solo se podrá mostrar tarjetas amarilla, y rojas a los jugadores, sustitutos o sustituidos.

La organización del Torneo se reserva el derecho de incrementar la penalidad si encontrase gravedad en algún caso, ya sea faltas del equipo (jugadores y D.T.) dentro de la cancha como fuera de ella, como aquellas personas de su parcialidad.

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

- tiro libre
- tiro penal
- penal especial

REGLA 11- TIRO LIBRE

Todos los tiros libres, son directos y sin barrera.

REGLA 12- TIRO PENAL

Todas las **faltas cometidas dentro del área** de 13 metros por el equipo defensor serán castigadas con un **tiro penal** a favor del equipo atacante.

Los **tiros penales** serán ejecutados **desde el punto penal**, situado a una distancia de 9 metros de la línea de gol.

REGLA 13- PENAL ESPECIAL

Se concederá tiro **penal especial** al equipo adversario, si el arquero comete una de las siguientes faltas dentro de su propia área penal:

- Tardar más de 6 segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.
- Volver a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego con los pies sin que un jugador adversario lo haya tocado.
- Jugar el balón de bolea o sobre pique después de tenerlo controlado con sus manos.
- Tomar el balón en sus manos un pase voluntario con el pie de un compañero.

Los tiros **penales especiales** serán otorgados por el árbitro, se ejecutarán a **13 metros de distancia de la línea de gol** del equipo penalizado y **sin barrera**.

REGLA 14- EL SAQUE DE BANDA

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Se concederá saque de banda:

- cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire.
- se lanzará desde el punto por donde franqueó la línea de banda
- a los adversarios del jugador que tocó por último el balón

REGLA 15- EL SAQUE DE META

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo contrario.

Para el saque de meta el balón será posicionado frente al arco a una distancia de 9 metros de la línea de gol, a la derecha o a la izquierda del punto penal.

REGLA 16- EL SAQUE DE ESQUINA

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

En los tiros de esquina los jugadores del equipo contrario deben mantener una distancia de 6 metros a la pelota.

REGLA 17- PROCEDIMIENTOS PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO.

La escala de puntuación será la siguiente:

Partido Ganado: 3 puntos

Partido Ganado por walkover: 3 puntos (3 - 0 victoria)

Partido Empatado: 1 punto

Partido Perdido: 0 punto

Partido Perdido por walkover: 0 puntos (3 - 0 derrota)

Walkover

Si uno de los equipos no está listo en el campo de juego a la hora de comienzo del partido, se le contará como partido perdido con 3 goles en contra, y si el otro equipo sí estuviese, sumará 3 puntos y 3 goles a favor contándosele como partido ganado.

DEFINICIÓN DE LOS PARTIDOS EMPATADOS.

En caso de empate inmediatamente después del partido se realizará una sesión de 3 tiros penales por equipo en una meta dispuesta especialmente para ello. De persistir la igualdad seguirán ejecutando un penal por equipo hasta desempatar. Su resultado y saldo de goles podrán ser contados a la hora de determinar los clasificados a segunda fase cuando los equipos estén empatados en todas las categorías puntuables.

El equipo que salga vencedor de la definición por penales será el ganador del encuentro.

Habr  un  rbitro espec fico para la definici n por penales que controlar  su correcta ejecuci n y justo desarrollo conforme al reglamento. Ser  encargado tambi n de, previamente a la ejecuci n de penales, sortear entre los dos equipos cu l de ellos ejecuta primero. El ganador del sorteo decidir  si ejecuta el primer o segundo tiro.

Solo los jugadores que estuvieron hasta el final del partido en el campo de juego estar n habilitados para participar en los tiros penales
Cada penal ser  ejecutado por un jugador distinto. Solo cuando todos los jugadores autorizados de un equipo, incluyendo el arquero, han realizado su tiro, un jugador puede patear una segunda vez y se repetir  el mismo orden de ejecuci n anterior.

Un arquero lesionado durante los tiros de penal que no pueda continuar jugando debido a su lesi n, podr  ser reemplazado por otro jugador en cancha o suplente del equipo.

Durante los tiros de penal, exceptuando al jugador que est  pateando desde el punto de penal y los dos arqueros, los jugadores de cada equipo deben permanecer todos juntos, a una distancia de la meta predeterminada por la organizaci n con su D.T. responsable.

REGLA 18: PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR LOS CLASIFICADOS.

Para la **clasificaci n de los equipos** a la segunda fase y en la **definici n final** del *Pre-clasificatorio Abierto de Montevideo*, se consideraran las siguientes categor as puntuables:

- A) Puntos
- B) Diferencia de goles
- C) Goles a favor
- D) Goles en contra
- E) Resultado entre ellos (si existiese encuentro)
- F) Saldo definici n por penales. Si los equipos a desigualar hubieran definido uno o m s partidos por penales, se consideran la menor cantidad de partidos definidos de esta forma por uno de los dos equipos y su orden natural (si un equipo "A" defini  dos partidos por penales y "B" solo uno, se contar  la primera de las definiciones de A) Para desigualar se calcular  el saldo de los penales ejecutados por cada equipo, contando como un gol a favor los detenidos por su guardameta.

Una vez jugados todos los partidos de las series, tanto en primera como en segunda fase, si persistiese la igualdad entre dos equipos se definir  mediante un penal por equipo hasta que surja un ganador.

Si el empate es entre tres o m s equipos entonces definiremos por sorteo.

REGLA 19

La organizaci n puede sin previo aviso, hacer los cambios que considere necesarios en este reglamento.

REGLAMENTO FAIR PLAY

Son motivos de sanción y/o sustitución

Jugadores

- a) Romper continuamente las reglas del juego.
- b) Actuar voluntariamente en contra del espíritu de juego.
- c) Desaprobar la decisión del árbitro oralmente o mediante gestos.
- d) Ser partícipe de juego brusco, entendido como contacto físico agresivo para con los jugadores del otro equipo.
- e) Actuar de forma agresiva para con sus compañeros de equipo, técnico, público, jugadores del otro equipo, staff, y/o árbitro. Esto se define por dichos, gestos, y/o actos impropios.
- f) Entrar al terreno de juego sin autorización del árbitro en una sustitución o en caso de lesión.
- g) No ingresar al terreno de juego por la línea medianera en una sustitución.
- h) Cambiar su posición con el guardameta sin previo aviso o sin el respectivo cambio de uniforme.
- i) Abandonar el terreno de juego sin autorización del árbitro.
- j) Incorporarse o reincorporarse a su equipo sin autorización del árbitro.
- k) No colocarse a la distancia reglamentaria o acortarla en un tiro libre o de esquina en su contra deliberadamente.
- l) Perder tiempo en forma deliberada.
- m) Demorar la iniciación o reanudación del juego.
- n) Impedir que el guardameta despeje el balón.
- o) Obstaculizar la ejecución de una pena máxima, un tiro libre, saque de banda, de esquina o pelota a tierra en su contra.
- p) Llevarse o alejar la pelota después de marcada una falta contra su equipo.

- q) Provocar a un adversario.
- r) Engañar o tratar de engañar con la voz a un adversario.
- s) Fingir una lesión o falta.

Técnico

- a) Actuar voluntariamente en contra del espíritu de juego.
- b) Desaprobar la decisión del árbitro oralmente o mediante gestos.
- c) Dirigirse irrespetuosamente a sus jugadores de equipo, público, técnico y jugadores del otro equipo, staff, y/o árbitro. Esto se define por dichos, gestos, y/o actos impropios.
- d) Entrar al terreno de juego sin autorización del árbitro en una sustitución o en caso de lesión.
- e) Permitir, incentivar, o no tomar los recaudos para que sus jugadores no cometan las faltas prevista en el Reglamento Fair Play para Jugadores.

Público

- a) Actuar voluntariamente en contra del espíritu de juego.
- b) Desaprobar la decisión del árbitro oralmente o mediante gestos.
- c) Dirigirse irrespetuosamente a los jugadores de cualquier equipo, público, técnico, staff, y/o árbitro. Esto se define por dichos, gestos, y/o actos impropios.
- d) Entrar al terreno de juego bajo cualquier circunstancia.
- e) Incentivar a que sus jugadores cometan las faltas prevista en el Reglamento Fair Play para Jugadores.