

**REGLAMENTO DE JUEGO Y CÓDIGO DE SANCIONES**  
**DEL**  
**FUTBOLITO BIMBO 2012**

**C O N T E N I D O**

- I. TERRENO DE JUEGO
- II. BALÓN
- III. PARTICIPANTES
- IV. NÚMERO DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES
- V. INSCRIPCIONES
- VI. UNIFORMES
- VII. ÁRBITROS
- VIII. DURACIÓN DEL PARTIDO
- IX. SISTEMA DE PUNTUACIÓN
- X. SAQUE DE SALIDA
- XI. FALTAS E INCORRECCIONES
- XII. CÓDIGO DE SANCIONES
- XIII. JURADO DE HONOR Y JUSTICIA
- XIV. PROTESTAS
- XV. PREMIACIÓN
- XVI. OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS
- XVII. TRANSITORIO

## **REGLAMENTO DE JUEGO Y CÓDIGO DE SANCIONES**

### **GENERALIDADES:**

Este reglamento tiene como finalidad normar y regular la realización del torneo Futbolito Bimbo 2012 en sus diferentes etapas.

### **ORGANIZACIÓN:**

El Comité Organizador nombrará a su responsable en cada ciudad. El responsable tendrá bajo su responsabilidad la problemática que resulte durante el desarrollo de la competencia y de acuerdo al reglamento.

### **I. TERRENO DE JUEGO**

1. Se jugará en canchas de futbol 7.
2. Punto de penalti a 7 mts. de la portería.

### **II. BALÓN**

Se jugará con balón del No. 4 proporcionado por el Comité Organizador.

### **III. PARTICIPANTES**

1. El evento está dirigido a niños de escuelas públicas y privadas nacidos entre el periodo del 1 de Enero del año 2001 al 31 de Diciembre del año 2002.
2. Cada escuela estará representada por un equipo.
3. El equipo estará integrado por un máximo de 12 jugadores y un mínimo de 9 jugadores.
4. Los alumnos que integran un equipo deberán ser del mismo turno y avalados por el director.
5. Cada turno se considerará como una escuela diferente.
6. Será requisito que los participantes estén registrados en su escuela en fecha anterior al inicio del torneo.
7. Se deberá presentar boleta de calificaciones del año en curso, para ver el desarrollo académico de los niños. (Promedio mínimo de 8, de lo contrario no podrá participar en el torneo).
8. Se deberá presentar la documentación requerida en la convocatoria para la inscripción del equipo:
  - Acta de nacimiento (original y copia fotostática) avalada por el Director de la escuela.
  - Boleta de calificaciones del año en curso con promedio mínimo de 8.0.
  - CURP e identificación oficial (credencial escolar).
  - Carta del consejo directivo de la escuela aceptando la participación de la misma en el torneo, incluyendo la relación de los nombres de 12 jugadores (con fecha de nacimiento), en la que se

les reconozca como alumnos de la escuela. Esta carta deberá hacerse en hoja membretada de la institución académica con sello de la misma y firma original del Director.

- Autorización por escrito de los padres o tutor de cada uno de los niños participantes.
9. El director y el entrenador (profesor) serán los responsables de la elegibilidad de los niños.
  10. El entrenador será la única persona acreditada para hacer ante el Comité Organizador las protestas y observaciones que crea convenientes, siempre y cuando se cumpla con lo estipulado en este reglamento.
  11. El cuerpo técnico de cada equipo estará integrado por un entrenador y un auxiliar.
  12. Cada equipo deberá contar cuando menos con el entrenador.
  13. El entrenador del equipo se hace acreedor al mismo premio que se otorgue a los niños por ser campeones del torneo, y en este caso no podrá ser transferido.

#### **IV. NÚMERO DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES**

1. Un partido deberá ser jugado por 2 equipos, cada uno formado por 7 jugadores en el terreno de juego. Uno de los jugadores deberá ser portero.
2. Cada equipo nombrará un capitán, el cual tendrá el privilegio de dirigirse al árbitro en forma adecuada y con respeto.
3. Sustituciones: durante el partido, mientras la pelota esté en juego, las sustituciones serán ilimitadas, entendiéndose que ni el jugador que entra al campo como el que sale pueden participar mientras se efectúa la sustitución.
4. Los equipos podrán iniciar el partido con un mínimo de 6 jugadores, teniendo como límite el medio tiempo para completarse. En caso contrario tendrá que continuar con 6. Si el equipo con 6 jugadores sufre una expulsión podrá continuar hasta con 5 jugadores.
5. Los equipos podrán registrar un número de 12 jugadores como máximo.
6. Las bajas: podrán llevarse a cabo durante todo el torneo, quedando desiertos esos lugares.
7. Las altas: no se permitirán altas en ningún momento (los casos extraordinarios serán estudiados y resueltos por el Comité Organizador local).

#### **V. INSCRIPCIONES**

1. Se realizarán en cada ciudad participante con el coordinador del evento.
2. Deberán realizarse en forma limpia y clara en las cédulas oficiales proporcionadas por el Comité Organizador, cumpliendo con todos los requisitos de la convocatoria.
3. Se jugará con las credenciales proporcionadas por el Comité Organizador, las cuales deberán ser requisitadas con la información solicitada y cancelada la fotografía con el sello de la escuela.
4. Los entrenadores y auxiliares de los equipos no podrán ser padres de familia.

## **VI. UNIFORMES**

1. El equipo usual de un jugador consiste en camiseta o playera, short, medias o calcetas, espinilleras y tenis.
2. El portero deberá usar colores que lo distingan de los demás, incluyendo al árbitro. Cualquier jugador que reemplace al portero deberá usar un suéter.
3. Ningún jugador podrá llevar ningún objeto peligroso para los demás jugadores y para el mismo, pudiendo el árbitro si así lo considera ordenar quitárselo. Si el jugador no obedeciera no podrá tomar parte en el encuentro.
4. Ningún jugador del equipo podrá usar otro tipo de uniforme, contenga o no publicidad que no sea del patrocinador. (En casos de fuerza mayor se necesitará previa autorización del Comité Organizador).
5. Los zapatos-tenis son obligatorios y podrán ser de cualquier diseño. Bajo ninguna circunstancia se le permitirá a un jugador participar con zapatos de futbol, de vestir y mucho menos sin zapatos.

## **VII. ÁRBITROS**

1. Tendrá el poder y la autoridad otorgada por el reglamento de competencia. El ejercicio de su poder empezará en el momento que entra en el terreno de juego. El árbitro es responsable del buen desarrollo del juego.
2. La facultad del árbitro se extenderá a sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón está fuera de juego.
3. Para interrupciones y suspensiones del juego, el árbitro tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores u otros motivos. En tales casos hará llegar un informe al Comité Organizador exponiendo la causa de dicha suspensión, o en su caso deberá reponer el tiempo perdido bajo su criterio.
4. Desde que ingrese al terreno de juego, el árbitro amonestará a todo jugador en el que observe una conducta inconveniente o incorrecta. Si reincide, lo expulsará reportando el nombre del jugador al Comité Organizador.
5. Se interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido lesiones de importancia. En este caso, lo hará transportar fuera del terreno de juego para ser atendido y reanudará el mismo inmediatamente con balón en tierra.
6. Se expulsará del terreno de juego e instalaciones a todo jugador, entrenador o padre de familia que en su opinión sea culpable de conducta violenta, de juego grave, o si actúa con propósitos injuriosos o groseros.
7. Para la realización de los juegos se contará con el árbitro central y un anotador cronometrista, el cual tomará nota de cada estadística en el juego.
8. Las actas de juego deberán ser firmadas por los árbitros. En el reverso de las mismas se reportarán los incidentes del juego si los hubo.

## VIII. DURACIÓN DEL PARTIDO

La duración del partido es de 2 tiempos de 20 minutos cada uno, por cinco de descanso para un total de 45 minutos por juego. Sujeto a lo siguiente:

1. El tiempo es corrido y el reloj deberá detenerse cuando el árbitro así lo consideré, agregando el tiempo de compensación pertinente de acuerdo a su criterio.
2. Si es necesario, la duración de cada periodo deberá ser prolongado, a fin de permitir la ejecución de alguna falta o un tiro penal.
3. El árbitro podrá detener el juego (tiempo fuera del árbitro) en cualquier situación dentro del juego.

## IX. SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

1.- El sistema de puntuación para la calificación será el siguiente:

**Juego Ganado..... 3 Puntos**

**Juego Empatado..... 1 Puntos**

**Juego Perdido..... 0 Puntos**

- a) **Round Robin:** En las rondas de eliminación tipo Round Robin (todos contra todos) se decidirá el primer lugar por los siguientes criterios:
  - Criterio 1: Equipo que mayor cantidad de puntos haya obtenido dentro de su eliminatoria.
  - Criterio 2: Equipo que tenga la mejor diferencia de goles anotados contra goles recibidos.
  - Criterio 3: Equipo que haya anotado el mayor número de goles a favor.
  - Criterio 4: Ganador de partido entre sí.
  - Criterio 5: Sorteo.
- b) **Eliminación Directa:** En las rondas de eliminación directa o en semifinales y finales deberá de existir un ganador, para lo que se emplearán los siguientes criterios de desempate:
  - Si persiste el empate al terminar el tiempo reglamentario se procederá a 3 tiros penales por equipo con diferentes jugadores (alternadamente).
  - Se sorteará (mediante una moneda) el orden en que se ejecutarán los tiros. Aquel que gane el sorteo decidirá si tira o para.
  - Si persiste el empate se tirará un penal en forma alterna hasta que uno de los equipos falle (muerte súbita).
  - Todos los jugadores que terminaron el partido, ya sea en el campo y los de la banca (excepto expulsados), podrán formar parte en la ejecución de los tiros a condición de que el árbitro sea debidamente informado.
  - El portero no podrá ser sustituido después de haber finalizado el tiempo reglamentario (definición de tiros penales).

- Ningún jugador podrá repetir un tiro hasta que todos los jugadores de su equipo lo hayan realizado (doce jugadores o los registrados, a excepción de los expulsados).

## **X. SAQUE DE SALIDA (INICIO DE JUEGO)**

1. Saque de salida y saque por anotación en el inicio del juego. El juego comenzará con un saque a balón parado desde el centro del terreno de juego, es decir, dando un puntapié al balón a cualquier dirección. Cada jugador del equipo contrario deberá permanecer fuera del círculo central y no podrá penetrar en ningún momento de donde se saque.
2. El balón no se considera en juego hasta que no se haya viajado la mitad de la distancia de la circunferencia. El jugador que ejecute el saque de salida no podrá tocar de nuevo el balón. Un gol es válido si se anota directamente desde un saque inicial.

**Castigo:** Por violación a esta regla se repetirá el saque de salida, excepto si el jugador que lo efectuó toca dos veces el balón antes de haber sido tocado por cualquier otro jugador. En este caso se le otorga al equipo adversario un saque libre desde el sitio donde se cometió la violación.

3. Saque de banda: Éste se hará con las manos, es decir, lanzándolo con ambas manos con el balón atrás de la cabeza, con los pies juntos y no levantándolos o saltando al momento de sacar.
4. Balón a tierra: Para reanudar el juego después de una interrupción temporal provocada por algún motivo que no haya sido previsto en las reglas. Siempre que esto suceda mientras el balón está en disputa, el árbitro deberá dejar caer a tierra el balón en el lugar donde se estaba jugando cuando se interrumpió el partido. Cuando la interrupción suceda en un momento en el que el balón esté dentro del área penal, el balón se dejará caer fuera de esta área. Cuando la interrupción suceda en un momento en el que el equipo tenga una clara posesión del balón, la reanudación la efectuará el mismo equipo en el lugar donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción.
5. El tanto anotado: Se concederá un tanto cuando un balón haya traspasado la línea de gol, entre los postes y por debajo del travesaño, sin que haya sido lanzado o intencionalmente golpeado con la mano o brazo por cualquier jugador del equipo atacante. Excepto en caso de que lo haga el guardameta dentro de su propia área.
6. Tiro libre directo: A 7 metros de distancia de la barrera al balón.
7. Tiro penal: A 7 metros de distancia de la portería al punto penalti.

## **XI. FALTAS, INCORRECCIONES E INDISCIPLINAS**

Será castigado con un tiro libre directo concedido al equipo contrario, en el sitio en donde la falta fue cometida, si un jugador incurre intencionalmente en alguna de las siguientes faltas:

1. Dar o intentar una patada a un adversario.
2. Poner una zancadilla a un contrario, es decir, hacerle caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o enganchándole delante de ella.
3. Cargar violentamente o peligrosamente a un adversario.
4. Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
5. Golpear o intentar golpear a un contrario o escupir.
6. Sujetar a un adversario.

7. Empujar a un adversario.
8. Jugar el balón con la mano (salvo el portero dentro de su área penal).
9. Jugar en forma peligrosa a criterio del árbitro, como intentar dar una patada al balón cuando esté en posesión del portero.
10. Cargar ilegalmente, es decir, con el hombro cuando el balón no se está disputando.
11. Sin jugar el balón, obstruir intencionalmente a un contrario, es decir, correr entre éste y el balón o interponerse de manera que construya un obstáculo para el adversario.
12. Cargar al portero salvo que éste:
  - a. Se halle en posesión del balón.
  - b. Obstruya a un adversario
  - c. Esté fuera del área de meta.

En todos los casos anteriores será sancionado con un tiro penal si la falta es cometida dentro del área penal (sin importar la posesión del balón al momento de la falta), y siempre que el balón esté en juego.

La distancia para la barrera en los tiros de castigo será de 7 metros para marcar la ubicación de la barrera, así como la distancia del tiro penal.

### **CASTIGO POR ACUMULACIÓN DE FALTAS**

El castigo por acumulación de las primeras 6 faltas será un penalti. A partir de ese momento, por la acumulación de cada 3 faltas se realizará un penalti.

#### **El Guardameta.**

1. El portero no podrá tomar el balón con las manos si un compañero se la devuelve en forma intencional o en saque de banda (excepto cuando se lo regresen con la cabeza, pecho o muslo).
2. El saque de meta el portero lo hará únicamente lanzándolo con las manos.

#### **Amonestaciones.**

Si el árbitro detuviera el juego para efectuar una amonestación, lo reanudará por medio de un tiro libre directo a favor del equipo contrario, desde el lugar donde se cometió la infracción. Un jugador será amonestado si:

1. Infringe con persistencia las reglas del juego.
2. Desaprueba con palabras o señas cualquier decisión del árbitro.
3. Por conducta incorrecta o palabras altisonantes.

#### **Expulsiones.**

Todos los casos de conducta incorrecta por parte del equipo y jugadores serán reportados en la cédula arbitral y los infractores que sean expulsados definitivamente del terreno de juego por el árbitro, no podrán ser sustituidos.

El juego se reanudará con un tiro libre directo. Un jugador será expulsado definitivamente del juego si a criterio del árbitro:

1. Es culpable de conducta violenta o juego brusco grave.
2. Actúa con propósitos injuriosos o groseros.
3. Incorre nuevamente en conducta incorrecta, después de haber recibido una amonestación.
4. El jugador expulsado no puede ser sustituido.
5. Si un entrenador está cumpliendo un castigo en las gradas y las abandona para discutir decisiones o tener un enfrentamiento con el árbitro, debe considerarse como falta grave y será expulsado de las instalaciones del juego.
6. Si en el transcurso de una jugada se comete una falta que amerite amonestación por cualquier jugador y el árbitro aplica la ley de la ventaja, la amonestación se aplicará una vez que haya terminado la jugada.

**Las amonestaciones** serán indicadas con tarjeta amarilla.

**Las expulsiones** serán indicadas con tarjeta roja.

**Default:** El equipo que no se presente o no cumpla con lo estipulado para su juego perderá por ausencia (default), ganando el rival tres puntos y con un marcador de 3-0. Al perdedor no se le acreditarán puntos.

## XII. CÓDIGO DE SANCIONES

Los integrantes de los equipos, dirigentes y jugadores se someten a las normas que rigen este evento.

Alinear un jugador inelegible	Pérdida de juegos y exclusión del equipo del torneo
No alinear como mínimo 6 jugadores al inicio del juego	Pérdida de juego = 0 puntos
Agresión a otro jugador	Dos juegos de suspensión
Participar en riña colectiva	Tres juegos de suspensión
Intento de agresión al árbitro	Seis juegos de suspensión
Agresión al árbitro o autoridad	Un año de suspensión
Insultar a un contrario	Un juego de suspensión
Jugador expulsado del juego	Sólo en el juego de la expulsión

### Sanciones

Pierde el juego el equipo que:

1. El equipo que no presente sus registros debidamente autorizados hasta el término del primer tiempo.
2. El equipo que no presente como mínimo a 6 jugadores al inicio del partido.

Causará baja definitiva el equipo que:

1. Altere o falsifique la cédula con fotografía y firmas.
2. Sustituya a un jugador por otro que no esté debidamente registrado.
3. Participe con un jugador que no esté registrado en la cédula de inscripción.
4. Las infracciones no marcadas en este código, serán sancionadas por el Comité Organizador y el Tribunal de Penas de cada sede del evento.

### **XIII. JURADO DE HONOR Y JUSTICIA**

Será el Comité Organizador y será el único organismo habilitado para sancionar los juegos en su aspecto disciplinario, debiendo resolver las protestas de acuerdo al reglamento.

### **XIV. PROTESTAS**

1. Se presentarán dentro de los primeros 30 minutos al término del partido que las ocasione ante los árbitros y dirigida al Comité Organizador Local y Comité Organizador Nacional. La respuesta se dará por escrito con copia a BIMBO, esta se hará en la cédula de juego correspondiente aportando la cantidad de \$500.00 (quinientos pesos 00/100 MN), dicha cantidad será donada a alguna Fundación que Bimbo designe.
2. No se aceptarán protestas sobre el arbitraje.
3. Las protestas solamente se aceptarán si vienen firmadas por el entrenador registrado en la cédula y acompañada de \$500.00 (quinientos pesos 00/100 MN), no procediendo si no cumplen este requisito. La única persona acreditada ante el Comité Organizador es la registrada en la cédula (en ningún caso un padre de familia).
4. Sobre la elegibilidad de los participantes, las protestas se podrán realizar en cualquier momento del torneo (inicio-término del torneo), debiendo presentar pruebas que las acrediten y que apoyen a las mismas para poder darles curso y que cumplan con los requisitos de las mismas.
5. En caso de encontrarse en algún equipo, jugadores inelegibles (cachirules), la institución será castigada, así como el entrenador por un lapso de 5 años.

### **XV. PREMIACIÓN**

Se realizará de acuerdo a la convocatoria de este evento.

### **XVI. OBLIGACIONES**

- **Obligaciones de los equipos:**
  - Registrar oportunamente a los integrantes de su equipo.
  - Acatar y hacer cumplir las sanciones que se impongan a sus elementos por faltas a los reglamentos del torneo.
  - Cumplir con todo lo dispuesto en los reglamentos del torneo y disposiciones dictadas por el Comité Organizador.
  - Respetar y cuidar la instalación de la cancha.

- Guardar comportamiento correcto respetando al público asistente, directivos, árbitros y equipos.
- Jugar respetando las reglas de juego acatando las indicaciones de los árbitros.
- No introducir bebidas alcohólicas ni animales a las instalaciones de la cancha. Los equipos deberán hacer extensivo a sus porras esta prohibición.
- Está prohibido fumar dentro o cerca de la cancha. Esta prohibición deberán hacerla extensiva a sus porras.
- En las bancas designadas a los equipos no deberán permanecer personas que no estén debidamente acreditadas como jugadores o cuerpo técnico.

#### **TRANSITORIO**

Todos los casos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por el Comité Organizador.

**Comité Organizador**