



## Reglas generales

### Apartado I. – La cancha

**1.- La pared perimetral:** La mayor parte de la cancha de juego está rodeada por una pared perimetral: la pared lateral es considerada parte del terreno de juego. La pared ubicada en la parte lateral de las porterías se considera parte del terreno de juego, en el caso de la portería sur existe una línea que delimita la pared que es considerada parte del terreno de juego, si el balón pega en la parte superior de esta línea (pared de los baños), se marca como fuera. La red lateral o trasera de la portería no es considerada parte del terreno de juego. Si el balón toca la red de la portería se marca como saque de meta o tiro de esquina, de acuerdo con el jugador que previamente lo haya tocado. La parte lateral de la cancha, donde se encuentran las bancas, no se considera como parte del terreno de juego. Las redes que protegen la cancha no son consideradas parte del terreno de juego.

**2.- Bancas:** Las bancas de los equipos deben estar separadas por un espacio denominado caja de castigo y/o la caja de los árbitros.

**3.- Caja de castigo:** La caja de castigo deberá estar separando ambas bancas.

Los jugadores de la banca y de la caja de castigo deben de permanecer sentados, cualquier actitud contraria a esta indicación podrá ser sancionada por el árbitro auxiliar.

### Apartado II. - El balón

**4.- El balón:** Será esférico, de cuero poliuretano o de otro material adecuado, tendrá una circunferencia de 62 a 65 cm., tendrá un peso aproximado de 325 a 345 gramos al comienzo del partido, tendrá una presión equivalente de 8 a 10 lb. a nivel del mar (Balón # 4). Cada equipo deberá presentar un balón (al inicio del juego), con las características antes mencionadas. En el caso de que alguno de los equipos no cumpla con esta regla, se le aplicará la regla 22 y perderá por default, aunque el juego no se suspenda.

#### 5.- Cambio del balón:

Si el balón explota o se daña estando en juego:

- Se interrumpirá el juego.
- El juego se reanuda con un balón a tierra, en el lugar donde se dañó el anterior.

Si el balón explota o se daña no estando en juego:

- Se reanuda conforme a las reglas.

### Apartado III. - De los jugadores

**6.- Jugadores:** Un partido será jugado por dos (2) equipos, compuestos cada uno por cinco (5) jugadores en el terreno de juego, incluyendo un (1) guardameta claramente identificado. El encuentro podrá comenzar con cuatro jugadores (4) en un equipo, el cual tendrá toda la duración del partido para completar su alineación. En el caso de que algún equipo con cuatro (4) jugadores sufiera la expulsión de un jugador, será suspendido el juego y perderá el encuentro por el marcador en contra que en ese momento se registre, en caso de ir ganando o de no existir goles en el marcador, se aplicará la regla 22 con un marcador en contra de 5-0.

Los equipos que participan en el torneo mixto deben de alinear durante todo el juego a por lo menos 3 (tres) mujeres. El equipo que no cumpla con este criterio, no podrá jugar.

Para poder participar en el torneo, es requisito indispensable que cada jugador haya cumplido con el examen médico.

**7.- Registro:** Al inicio del juego, el capitán de cada equipo (o, en su defecto, uno de sus representantes) deberá entregar al

cuerpo arbitral una hoja donde aparezcan las identificaciones de todos los integrantes del equipo; en caso de no presentar dicha documentación, cada jugador deberá presentar su respectiva identificación a fin de que se verifique que los jugadores se encuentran debidamente registrados en el equipo y que no exista impedimento alguno que les permita jugar (sanciones o falta de examen médico, por ejemplo). Todo intento por infringir esta disposición será presentado ante la Comisión Disciplinaria, instancia que emitirá una resolución correspondiente.

**8.- Personal de la banca:** Todo el personal que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro incluyendo sustitutos sea o no llamado a participar en el encuentro. Esto incluye al entrenador o auxiliar. El personal técnico permitido para cada equipo será de una persona. Queda prohibido que los jugadores de la banca estén de pie o en las gradas destinadas al público espectador.

**9.- Capitán del equipo:** Un capitán deberá ser elegido por cada equipo de entre los jugadores quien llevará un brazalete en el brazo identificándolo como tal. El capitán del equipo es el único jugador autorizado para dialogar con el árbitro en representación de todo el equipo. Al capitán le son aplicables todas las disposiciones disciplinarias previstas en el presente Reglamento.

**10.- Sustituciones durante el juego:** Se permitirá un número ilimitado de sustituciones por jugadores elegibles. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador. Un jugador que sale de la superficie de juego deberá encontrarse fuera del terreno de juego o en la línea de protección y reanudación que le corresponde a su respectiva banca. El jugador que entra a la superficie de juego deberá encontrarse en su banca o en la línea de protección y reanudación que le corresponde a su respectiva banca. Todo jugador que entra o sale no podrá jugar o tocar el balón mientras el otro jugador no haya abandonado el terreno de juego. La sustitución se completa cuando el jugador entra en la superficie de juego momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza se convierte en sustituto.

**11.- Sustituciones con garantía:** El derecho para sustituir jugadores elegibles está "garantizado" en las circunstancias siguientes: siempre y cuando ninguno de los equipos tome más de quince (15) segundos; para hacer dicha sustitución un jugador o integrante del cuerpo técnico deberá solicitar a uno de los árbitros la garantía para sustituir jugadores y solo durante los dos últimos minutos del partido el reloj de juego se detendrá al realizarla y deberá realizarse con un mínimo de cuatro (4) jugadores en los siguientes casos:

- Después de un gol.
- Después de que se ejecute una sanción disciplinaria.
- 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 guardameta, de esquina y tiro libre siempre y cuando tenga el saque a su favor.

**12.- Sustitución del guardameta:** El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador. Esta sustitución se hará previa autorización del árbitro. La sustitución se permitirá cuando el balón no se encuentre en juego.

**13.- Guardameta suplente:** Mientras el cuerpo técnico permanezca en el terreno de juego dando atención al guardameta lesionado, otro jugador del equipo puede calentar con un balón en el terreno de juego.

**14.- Sustituciones incorrectas:** Son sustituciones incorrectas las siguientes:

- Tener demasiados jugadores en el terreno.
- Jugar sin guardameta.
- No avisar el cambio de guardameta en su oportunidad.
- Tardar más de quince (15) segundos o cambiar menos de cuatro jugadores en la sustitución con garantía.
- Cualquier jugador que ingrese al terreno de juego sin estar previamente registrado por los árbitros.
- Vestirse o hacer ejercicios de calentamiento en las gradas o a un costado del campo. Los equipos pueden ingresar a la zona de vestidores y baños, antes de iniciar el juego previo o durante el medio tiempo. Una vez que se dé el silbatazo inicial, los equipos deberán estar debidamente uniformados para iniciar el juego.

## **Apartado IV. – Equipamiento de los jugadores**

El uniforme de los jugadores consta de playera de manga corta, media o larga, short de fútbol, medias hasta la rodilla, zapatos tenis de suela lisa o con pequeños tachones. Está prohibido el uso de camisetas sin mangas. El uso de espinilleras será de

carácter obligatorio en todas las categorías. Los jugadores deberán portar un número vulcanizado o impreso en la espalda de su playera. No se permite la repetición de números en el mismo equipo, ni el intercambio de playeras entre jugadores de un mismo equipo. Los jugadores deberán de estar correctamente uniformados. Todos los jugadores deberán usar el mismo uniforme en cuanto a colores y diseño (a excepción del portero). No podrá participar en el juego quien no cumpla con este requisito.

**15.- Guardametas:** Vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros. El uniforme debe portar número. Guantes y protectores de la cabeza (uso opcional). En cualquier sustitución del guardameta, ya sea por lesión o no, el sustituto puede ingresar sin número en la playera.

**16.- Equipo peligroso:** Los jugadores no utilizarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores incluyendo cualquier tipo de joyas.

## **Apartado V. - Los árbitros**

**17.- Los árbitros:** Cada partido será controlado por dos (2) árbitros, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego antes, durante y después del partido al cual han sido designados, de los cuales uno será llamado principal y el otro auxiliar para efectos de la toma de decisiones en caso de controversia.

**18.- Deberes:** El principal deber del árbitro consiste en salvaguardar la aplicación del Código de Ética del Centro de Investigación y Docencia Económicas (CIDE). Asimismo, hará cumplir las reglas de juego. Controlará el partido en cooperación con el cronometrista y otros oficiales. Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la regla 2. Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla con las exigencias de la regla 4. Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego si juzga que un jugador está sólo levemente lesionado. Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido alguna lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado. Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego y se le otorgue la asistencia correspondiente. Castigará la falta más grave cuando un jugador cometa más de dos faltas al mismo tiempo. Señalará el reinicio del juego después de toda interrupción con el silbato o con la voz. El árbitro preparará un informe del juego que incluye información de cualquier opción disciplinaria tomada contra los jugadores y técnicos del equipo y cualquier otro incidente que ocurrió antes, durante, o después del juego siempre y cuando le conste al árbitro o a los otros oficiales del juego.

**19.- Poderes:** Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso que se contravenga el Código de Ética del CIDE, las reglas de juego, o por cualquier tipo de interferencia externa (por ejemplo altercados entre espectadores, condiciones meteorológicas adversas). Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se cometió una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento (**Ventaja**).

Tomar medidas disciplinarias contra jugadores que cometen faltas merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a tomar las medidas inmediatamente pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego. Actuará conforme a las indicaciones del cronometrista y otros oficiales en relación con incidentes que no ha podido observar. El árbitro no permitirá que personas sin autorización entren al terreno de juego. El personal de la banca puede entrar en el terreno de juego cerca de su banca, entre los periodos. Los árbitros podrán modificar sus decisión únicamente si se dan cuenta que es incorrecta o si lo juzga necesario, siempre que no haya reanudado aún el juego.

## **Apartado VI. - El árbitro cronometrista**

**20.- Arbitro cronometrista:** El árbitro cronometrista se colocará en la caja de árbitros fuera del terreno de juego, y adyacente al área arbitral.

### **21.- Sus deberes son:**

- Revisar el debido equipamiento de los jugadores
- Llevar el control del juego en el acta de juego
- Llevar el control del tiempo de juego y marcador
- Llevar el control a la caja de castigo
- Señalar sustituciones ilegales
- Indicar la acumulación de la tercera y quinta falta individual así como también de la sexta falta por equipo
- Indicar la acumulación de la segunda tarjeta individual
- Cerciorarse de que una herida haya dejado de sangrar y que el uniforme no se encuentre con rastros de sangre permitiendo el reingreso cuando un jugador que sufrió una hemorragia salió del terreno

- Ser el cronometrista oficial durante los shoot –outs
- Suspender un juego cuando las condiciones del entorno y climatológicas impidan que se realice la actividad de manera segura.

## **Apartado VII. - La duración del partido**

**22.- Duración del partido:** El juego tiene dos (2) períodos de 24 minutos cada uno con descanso de 5 minutos entre cada tiempo. La tolerancia para los equipos será de cinco (5) minutos a partir de la hora de inicio, recordando que esta será automática, sin la necesidad de que algún jugador la solicite. Transcurridos 2.5 minutos, si un equipo está completo pero el otro no, el equipo incompleto iniciará el juego con un gol en contra. El tiempo transcurrido será descontado del tiempo efectivo de juego, teniendo el árbitro que dividir el tiempo restante del horario programado en dos partes iguales.

Una vez agotado el tiempo de tolerancia, el cuerpo arbitral aplicará los siguientes criterios:

- a) Perder por default por no completarse el equipo: Marcador de 0-5
- b) Perder por default por no presentarse el equipo: Marcador de 0-10

No se permiten cambios de fecha ni horario de los juegos programados. Salvo en aquellos casos en que las condiciones climatológicas impidan su realización.

**23.- Intervalos de medio tiempo:** Los jugadores tienen un descanso al finalizar el primer periodo. El descanso no deberá exceder de 5 cinco minutos.

**24.- Shoot out:** En caso que se tenga que lanzar o repetir un tiro de shoot out, se prolongará el periodo hasta que la jugada termine quedando esto a discreción del árbitro.

## **Apartado X. - El gol marcado**

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado su circunferencia totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido las reglas de juego. El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será el ganador. El equipo ganador obtendrá 3 puntos. En caso de que el marcador sea empatado, cada equipo obtendrá 1 punto.

**38.- Un gol podrá lograrse directamente:** De un saque de inicio o reinicio, incluyendo el balón a tierra, saque de banda, saque de guardameta, saque de esquina y cualquier otro tiro libre, siempre y cuando cumpla con los siguientes criterios:

- A. El disparo sea después de la línea de media cancha
- B. En el caso de que el disparo sea antes de la línea de media cancha, el balón deberá ser desviado por algún jugador del mismo equipo o contrario (incluyendo al portero).

**39.- Un gol no se concederá por:** Si un objeto extraño altera la trayectoria del balón en su camino hacia la línea de meta. El balón no ha traspasado la línea de gol y el árbitro silba el final del periodo o juego.

## **Apartado XI. - Faltas y castigos**

Las faltas se sancionarán de la siguiente manera:

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

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario
2. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
3. Saltar apoyándose sobre un adversario
4. Cargar contra un adversario
5. Golpear o intentar golpear a un adversario
6. Empujar a un adversario
7. Sujetar a un adversario
8. Escupir a un adversario
9. Tocar el balón con las manos deliberadamente (excepto el guardameta en su propia área penal). En la rama femenil o de las mujeres en equipos mixtos se permite el toque del balón con las manos o brazos siempre que se encuentren pegados al cuerpo para protección del pecho
10. Jugar de forma peligrosa
11. Obstaculizar el avance de un adversario

12. Realizar una barrida (las cuales están estrictamente prohibidas)

**41.- Tiro penal:** Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las 12 faltas mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.

**42.- Shoot out directo:** Se sancionará con un tiro de castigo de shoot out directo por impedir una oportunidad manifiesta de gol.

**43.- Shoot out de sexta falta:** Se sancionará con un tiro de castigo de shoot out por cada falta adicional a la quinta.

**44.- Restricciones del guardameta:** Se concederá un tiro libre en la parte más alta del área penal al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes restricciones dentro de su propia área penal.

1. Tardar más de cinco segundos en jugar el balón más allá de su área o que se lo pase a otro jugador, después de haberlo controlado con sus manos, así como también cuando realiza un saque de meta.
2. 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.
3. Estando fuera de su área con balón en posesión, no podrá ingresarlo a su área penal y jugarlo con las manos.

**45.- Privilegio del guardameta:** Por cualquier infracción que requiere un tiempo de castigo incurrida por el guardameta, 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 el área de castigo.

**46.- Restricciones de los jugadores (incluye al guardameta):**

1. Tardar más de cinco segundos en jugar el balón en cualquier reanudación de juego (saques de banda, esquina, meta, de inicio, tiros libres), se sancionará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón, si el balón estaba en posesión del guardameta se cobrará el tiro en la parte más alta del área penal.
2. Si un equipo comete una sustitución incorrecta que afecta el curso del juego, 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.
3. 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.
4. 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.

#### **SANCCIONES DISCIPLINARIAS**

- Contravenir el Código de Ética del CIDE
- Conducta antideportiva
- Desaprobar al árbitro con palabras o acciones, siempre que sean irrespetuosas y provenientes de un jugador distinto al capitán de equipo
- Realizar una sustitución incorrecta
- No respetar la distancia reglamentaria en tiros libres
- Infringir con persistencia las reglas de juego (cometer 3 faltas en cada medio tiempo)
- No acatar diligentemente una disposición de los árbitros
- Retardar la reanudación del juego
- Entrar al área arbitral sin permiso de los árbitros
- No cumplir con el equipamiento de los jugadores
- Cuando se abandona la banca sin autorización del árbitro e ingresa al terreno de juego
- Uno o más jugadores no identificables de la banca del equipo desaprueban verbalmente al árbitro
- Que los jugadores de banca o caja de castigo, se encuentren de pie o en las gradas

**47.- Amonestaciones:** Se mostrará la **TARJETA AZUL** y cumplirá un tiempo de 2 minutos en la caja de castigo si un jugador comete una de las siguientes faltas:

- Conducta antideportiva
- Desaprobar al árbitro con palabras o acciones
- Realizar una sustitución incorrecta si de ello se obtiene una ventaja
- No respetar la distancia reglamentaria en tiros libres
- Infringir con persistencia las reglas de juego
- No acatar diligentemente una disposición de los árbitros

- Retardar la reanudación del juego
- Entrar al área arbitral sin permiso de los árbitros
- No cumplir con el equipamiento de los jugadores
- Cuando se abandona la banca sin autorización del árbitro e ingresa al terreno de juego

Se mostrará la **TARJETA AMARILLA** y cumplirá un tiempo de 3 minutos en la caja de castigo si un jugador comete una de las siguientes faltas con exceso de fuerza:

- Juego brusco
- Impedir con mano intencionada un gol o una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta 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.

**48.- Expulsiones:** Se mostrará la **TARJETA ROJA** a un jugador y saldrá del juego sin posibilidad de sustitución si comete una de las siguientes faltas con exceso de fuerza:

- 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 para reingresar al juego sin autorización

Las sanciones o castigos serán aplicados no importando el tipo de juego de que se trate: torneo regular, liguilla o finales. Su aplicación puede ser a cada jugador por uno o varios partidos, incluso la expulsión definitiva del torneo. En su caso, puede aplicarse la baja definitiva del equipo.

## **Apartado XII. - Tiro penal**

**49.- Tiro de penal:** Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las 11 faltas que entrañan un tiro libre, dentro de su propia área penal mientras el balón esté en juego sin importar donde se encontraba al momento de la infracción. Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

**Procedimiento:** 1) El balón se coloca en el punto de tiro penal, 2) el balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento, 3) el ejecutor del tiro penal deberá ser debidamente identificado, 4) tendrá cinco (5) segundos para ejecutar el tiro, 5) deberá patear el balón hacia delante, 6) el ejecutor no podrá volver a tocar el balón hasta que sea tocado por otro jugador, o rebote de la pared o la portería.

El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:

- En el terreno de juego
- Fuera del área penal
- A un mínimo de 5 mts detrás del punto penal

Cuando se efectúa un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado, con el objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro penal, se concederá un gol, si antes de pasar entre los postes y el travesaño:

- El balón toca uno o ambos postes, el travesaño, el guardameta o pega en el frontis posteriormente en el arquero y se introduce en la portería

Los árbitros:

- No darán la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la regla
- Decidirán cuando se ha consumado el tiro penal
- Determinarán las violaciones al área en el tiro penal

Jugador defensivo:

- Si el tiro no se convierte en gol, por intromisión de un jugador defensivo, se repetirá su ejecución y el jugador será amonestado por conducta antideportiva

Compañero del atacante:

- Si el tiro se convierte en gol, se anulará el resultado y se repetirá la ejecución por intromisión indebida del compañero atacante. Si el tiro rebota en el portero o la pared y es tocado por el jugador infractor se marcará un tiro libre a favor del equipo defensivo donde se cometió la infracción. El jugador será amonestado por conducta antideportiva.

Jugadores de ambos equipos:

- Sin importar el resultado, ante la intromisión de jugadores de ambos equipos se anulará la ejecución y se repetirá el tiro penal, los jugadores serán amonestados por conducta antideportiva.

### **Apartado XIII. - Shoot out**

#### **50.- Shoot out:**

El tiro de castigo shoot out se efectuará por las siguientes causas:

- a) Acumulación de seis faltas y, después de ello, cada falta subsecuente
- b) Shoot out directo por cualquier falta cometida dentro de su mitad de campo impidiendo con esta infracción la consecución de un posible gol
- c) Por definición de juego (ver apartado 7)

**Procedimiento:** 1) El balón se colocará en el punto marcado en el centro de la cancha, 2) el balón se considerará en juego al momento que el árbitro da el silbatazo.

El ejecutor del shoot out:

- Deberá ser bien identificado
- Deberá poner el balón en movimiento con el pie
- Tratará de anotar con todos los recursos permitidos por las reglas

El guardameta defensor deberá permanecer sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta la señal del árbitro.

Los jugadores, excepto el ejecutor del shoot out, estarán ubicados:

- 3 metros atrás de la línea media.
- El balón estará en juego desde el momento que el árbitro da la señal de ejecución.

Los árbitros:

No darán la señal para ejecutar el shoot out hasta que todos los jugadores estén ubicados conforme a la regla.

**Cualquier aspecto no considerado en estas reglas, será revisado y dictaminado por el Comité Organizador, la Comisión de Arbitraje y la Comisión Disciplinaria.**