

Organiza



ESCUELA MODELO DE FÚTBOL Y DEPORTES  
**CLAUDIO MARANGONI**

Colabora con



para cada niño

Apoya



UNICEF/Zaidi

Auspician





## SEGUNDO TORNEO DE FÚTBOL 5 A BENEFICIO DE UNICEF

### REGLAMENTO

#### Inicio del juego

El partido comenzará con un puntapié inicial desde el punto central. El equipo encargado de efectuar el primer puntapié del juego será decidido con un sorteo (ej.: lanzamiento de una moneda). Todos los jugadores deben estar dentro de su mitad del campo de juego cuando se realice el primer puntapié. Los opositores deben estar a una distancia no menor a tres (3) metros de la pelota.

Será válido el gol convertido por un remate directo desde un saque de inicio o de reanudación del juego.

---

#### Duración del juego

Cada partido debe tener dos (2) tiempos iguales no menores que diez (10) minutos y no mayores a veinte (20) minutos separados por un entre tiempo no mayor a cinco (5) minutos. No se concederán pedidos de tiempo durante los partidos.

---

#### Cantidad de jugadores

Cada equipo podrá presentar en la cancha 5 jugadores, 4 jugadores de campo y un arquero. Y tendrá como suplentes hasta un máximo de 5 jugadores.

Equipo de los jugadores

- » En lo que respecta al calzado se permitirá el uso de zapatillas de lona y cuero blando, con suela de goma u otro material similar. El empleo de calzado es obligatorio.
  - » El guardameta está autorizado a usar pantalón largo. Además, deberá emplear colores que lo distingan de los otros jugadores y del árbitro
- 

#### Suplentes

Está permitido realizar cambios ilimitados de suplentes en cualquier momento del partido. Los cambios de suplentes deben realizarse por el medio del campo (zona de suplentes) pudiendo efectuarse sólo cuando la pelota no está en juego, previo aviso al árbitro del partido o al fiscal de campo. El jugador que ingresa debe permanecer fuera del campo de juego hasta la salida del jugador al que está reemplazando. Los jugadores reemplazados pueden reingresar.

---

#### Arqueros

Los arqueros pueden agarrar la pelota con la mano solamente en el área penal. El arquero cometerá infracción si:

- » Toca el balón con las manos después que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- » Toca el balón con las manos después de haberlo recibido de un saque de banda lanzado por un compañero.
- » En ambos casos se sancionará un tiro libre, que se ejecutará desde la línea del área penal paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde el arquero ha cometido la infracción.



## SEGUNDO TORNEO DE FÚTBOL 5 A BENEFICIO DE UNICEF

### REGLAMENTO

#### Saque de arco (o meta)

Cuando el balón ha salido del campo de juego (saque de arco o meta), o cuando el balón está en juego y es tomado por el arquero, el mismo podrá jugarlo:

- » Con lanzamiento de manos hacia cualquier lugar del campo de juego, excepto al área del equipo adversario.
- » No se podrá convertir un gol directamente de lanzamiento de manos del arquero.
- » Apoyando el balón en el piso y jugándolo con el pie ("salir jugando").

El jugador del equipo adversario debe colocarse a una distancia no menor a tres (3) metros de la línea del área penal.

No podrá realizarse saque de volea ni sobre pique.

En tal caso se sancionará un tiro libre, que se ejecutará desde la línea del área penal paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde el arquero ha cometido la infracción.

---

#### Saque lateral

Al salir la pelota del campo de juego, el jugador del equipo contrario la introducirá con el pie, colocando previamente el balón sobre o inmediatamente detrás de la línea lateral, sin pisar la línea lateral del campo de juego.

No se podrá convertir un gol directamente de saque lateral. Será válido el gol si el balón ejecutado desde un saque lateral toca en cualquier jugador (incluido el arquero) antes de ingresar al arco.

En caso que el balón ingrese directamente al arco adversario desde un saque lateral, se realizará un saque de meta a favor del equipo contrario.

En caso que el balón ingrese directamente al propio arco desde un saque lateral, se concederá un tiro de esquina para el equipo contrario.

---

#### Tiro de esquina

Los tiros de esquina son realizados normalmente con el pie. Podrá convertirse un gol directamente de saque de esquina.

---

#### Tiros libres

Todas las infracciones resultan en un tiro libre directo.

La distancia de la barrera en los tiros libres será de cuatro (4) metros desde el lugar de la ejecución.



## SEGUNDO TORNEO DE FÚTBOL 5 A BENEFICIO DE UNICEF

### REGLAMENTO

#### Penales

Los penales se ejecutarán desde la marca penal, ubicada a ocho (8) metros de la línea de gol. Serán ejecutados sin carrera previa al remate, colocando el pie de apoyo al lado del balón.

---

#### Posición adelantada

No hay posición adelantada.

---

#### Acción deslizante

Será penada con infracción la acción de entrada deslizante con los pies (barrida) a buscar el balón cuando este va a ser jugado por un adversario.

---

#### Sistema de Juego

##### - Puntos del proceso

Cada equipo participará en una serie de partidos dentro de un grupo, en donde todos los equipos jugarán contra todos los de su mismo grupo. Los puntos serán otorgados en cada partido de la siguiente forma:

- » tres (3) puntos al ganar;
- » un (1) punto al empatar;
- » cero (0) puntos al perder.

El equipo de cada grupo que haya acumulado la mayor cantidad de puntos durante el juego en su grupo, clasificará para participar en las siguientes etapas del campeonato, en las que se aplicará el sistema de eliminación directa, hasta llegar a la etapa final.

En caso que un equipo no se presente a jugar, los oponentes recibirán tres (3) puntos y en la marcación de goles se anotará 2 - 0. Los goles serán asignados al Capitán del equipo.

En caso que un equipo se retire después de jugar un partido, el resultado del mismo será invalidado y el equipo contrario recibirá tres (3) puntos y en la marcación de goles se anotará 3-0 a su favor.

##### - Empates en el puntaje grupal

Si dos o más equipos tienen la misma cantidad de puntos al finalizar todos los partidos de un grupo, se aplicará en orden el siguiente criterio de clasificación:

- » El/los equipo/s con la mayor diferencia de goles. La diferencia de goles para cada equipo será calculada de la siguiente manera: restando del total de los goles que el equipo haya anotado durante el torneo, el total de los goles que haya recibido.
- » El equipo con la mayor anotación de goles.
- » El resultado del juego entre los equipos empatados.
- » Definición con disparos desde el punto penal entre los equipos empatados.



## SEGUNDO TORNEO DE FÚTBOL 5 A BENEFICIO DE UNICEF

### REGLAMENTO

#### - Empates en partidos de eliminación directa

Cuando un partido finalice empatado en la etapa de eliminación directa, se realizará una definición con disparos desde el punto penal entre los equipos empatados.

#### - Empate en las finales

En caso de empate entre los equipos finalistas en cualquiera de las finales, ya sea en la etapa clasificatoria o final nacional, se jugarán dos (2) tiempos extras iguales, suplementarios de no más de cinco (5) minutos cada uno.

Si el empate continúa después del tiempo suplementario, se dispondrá la definición con disparos desde el punto penal.

Se podrá realizar el cambio de arquero previo al inicio de la ejecución de los tiros penales, pero no una vez iniciada la ejecución de los mismos.

#### - Definición con disparos desde el punto penal

Inicialmente, cada equipo tendrá tres (3) penales, los que se ejecutarán de manera alternada entre ambos equipos.

Si el empate continúa luego de la serie inicial, se llevará a cabo una serie de penales únicos alternados, hasta que haya una diferencia en el resultado. Los penales deberán ser realizados por diferentes jugadores, hasta que todos los integrantes del equipo (incluidos los suplentes y el arquero) hayan pateado. El orden será repetido hasta que un equipo resulte ganador.

---

#### Estructura y programa de los partidos: Tolerancia

Cada equipo (incluidos los suplentes) debe presentarse en la mesa de acreditación una (1) hora antes del primer partido programado de la fecha. Si un equipo no se presentara hasta un plazo de quince (15) minutos previos al horario programado de inicio del primer partido, el "Organizador" puede tomar al equipo como "no presentado" y otorgar al opositor tres (3) puntos y una anotación de 3-0. El "Organizador" se reserva el derecho de extender el límite del plazo de espera si considerase que el retraso se produjo por una situación de fuerza mayor.

Todo el Equipo deberá permanecer en la Sede de juego a la espera del siguiente partido, en caso de corresponder. En caso de haber finalizado su participación en la jornada, el Capitán / Delegado del Equipo deberá pasar por la mesa de acreditaciones a los efectos de informarse sobre las próximas etapas del Torneo.

---

#### Abandono del juego

Si se suspende el juego por mal tiempo, el partido será reprogramado para una nueva fecha en la cual se jugará durante el tiempo que hubiera restado jugar al momento de la suspensión, respetando el resultado a ese momento. Si el juego no puede ser reprogramado, el resultado será el que el partido tenía al momento de la suspensión.



## SEGUNDO TORNEO DE FÚTBOL 5 A BENEFICIO DE UNICEF

### REGLAMENTO

#### Tarjetas amarillas y rojas

Si un jugador del equipo recibe dos (2) tarjetas amarillas durante el partido, deberá abandonar el campo de juego (no podrá reingresar) y podrá ser reemplazado por otro jugador. El reemplazo se producirá pasados dos (2) minutos a la salida del jugador que recibió la segunda tarjeta amarilla. Si un jugador o integrante del equipo recibe una tarjeta roja, debe retirarse del campo de juego y no puede ser reemplazado, por lo que su equipo continuará el partido con un (1) jugador menos. Dicho jugador pierde automáticamente la posibilidad de asistir al siguiente partido. Un jugador o integrante del equipo que reciba dos (2) tarjetas rojas durante el torneo automáticamente pierde la posibilidad de asistir al resto del torneo.

#### Conducta antideportiva

En el caso que uno o más jugadores de un equipo produzcan o se encuentren involucrados en situaciones de agresión hacia compañeros, rivales, autoridades, integrantes de la Organización o público en general; antes, durante o posterior al partido, la Organización podrá determinar una sanción individual al jugador partícipe del hecho o al Equipo en su conjunto, con penas que contemplan la quita de puntos, suspensión temporal o expulsión definitiva del Torneo.

En el caso que acciones de agresión fueran producidas por simpatizantes o acompañantes identificados con un Equipo, la Organización podrá determinar una sanción al Equipo; considerando al Capitán / Delegado como responsable de la conducta de las personas que han concurrido a presenciar el partido.

El árbitro podrá suspender el partido en curso cuando considere que el hecho de agresión reviste gravedad o pudiera derivar en situaciones de mayor violencia.

En el caso que un jugador o simpatizante de un Equipo produjera daños intencionales sobre materiales y/o instalaciones de la sede de juego en toda su extensión, la Organización podrá determinar una sanción al Equipo; considerando al Capitán / Delegado como responsable por dicha situación, debiendo asumir el costo de reparación o reposición del material o instalación dañada.

El "Organizador" determinará las sanciones correspondientes frente a la presencia de conductas antideportivas por parte de los Jugadores, Delegado o Simpatizantes de un Equipo que no se encuentran expresadas en el presente Reglamento.

#### General

En caso de disputas, las decisiones del referee y/o Controlador son las finales.