

Reglamento Oficial de la XXV Copa Faro-Giro

Art. 1) REQUISITOS PARA INSCRIBIRSE

- a) Tener pagado el 100% de los costos del evento.
- b) Inscribir a cada jugador en la página de Internet (<http://inscripciones.copafarogiro.com>) con sus datos completos y su respectiva foto digital.
- c) Las categorías para la XXV edición de la CFG son: 2007, 2006, 2005, 2004-2003; All-Star 2002-1999 y 1998-1995 en rama femenil y varonil. Es indispensable haber nacido en el año que marca la categoría o después; es decir, jugadores más jóvenes sí están permitidos. **Sólo está permitido un refuerzo que sea un año mayor por equipo.**
NOTA: No es requisito indispensable que se entregue acta de nacimiento 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 estará obligado a presentar las pruebas necesarias en el tiempo que el Comité de Honor y Justicia le asigne para acreditar que cumple con la edad (los únicos documentos válidos para esto serán el acta de nacimiento y/o el pasaporte vigente.).

Art. 2) JUGADORES

- a) Cada equipo estará integrado por un máximo de doce (12) jugadores y un mínimo de siete (7), participando dentro del terreno de juego seis (6) elementos de cuadro y el portero (1). El número mínimo de jugadores necesarios para iniciar un encuentro es de cinco (5).

*** Nota: en la rama femenil se permitirá el registro de equipos con más de 12 jugadoras, previa autorización del Comité Organizador.*

- a) Todo jugador dado de alta y que esté en la alineación de un partido, ya no se podrá cambiar de equipo. Tampoco podrá participar un mismo jugador en dos o más equipos distintos (sin importar que sea o no de una misma categoría).
- b) Al recibir sanciones y/o expulsiones, un equipo deberá contar con un mínimo de cuatro jugadores y un portero dentro del terreno de juego. De lo contrario se suspenderá el encuentro y el equipo afectado perderá por default.
- c) No podrá ingresar a la cancha ningún jugador que no esté registrado debidamente ante el Comité Organizador y debe traer consigo su credencial oficial de inscrito a la CFG.
- d) Cada equipo designará un capitán, quien será el único que podrá dirigirse a los árbitros y oficiales, haciéndolo **siempre de manera correcta y respetuosa**.
- e) 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 se tendrán que realizar a balón parado, y con pleno consentimiento del árbitro. En caso de no cumplirse, el árbitro podrá sancionar conforme a lo que dice el reglamento.
- f) Cualquier jugador podrá sustituir al portero, siempre y cuando sea durante una interrupción de juego y con previa autorización del árbitro.
- g) 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.

Art. 3) ÁRBITRO

- a) Un juez dirigirá el partido, el cual estará dentro del terreno de juego y se llamará: **árbitro**. Será el responsable de sancionar y velar por el cumplimiento del 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.

Art. 4) UNIFORMES

- a) Todos los equipos deberán presentarse con uniforme (Camisa del mismo color y tono, con número, en todos los integrantes. Los números no se pueden repetir).
- b) No se permiten camisetas con letras, número o dibujos hechos a mano. El comité organizador se reserva el derecho de negarle la posibilidad de jugar a cualquier persona.
- c) No se permiten camisetas con logotipos de empresas o patrocinadores que vayan en contra de los valores de la Copa Faro Giro, del ECyD y de los Clubes Faro y Giro.
- d) El guardameta portará colores que lo distingan de los demás jugadores y de los árbitros.
- e) Es requisito indispensable que el equipo se presente con uniforme. El equipo que no se presente con uniforme, perderá el partido por default.
- f) No podrán portar los jugadores ningún artículo que a criterio del árbitro sea peligroso (esclavas, aretes, relojes, cadenas, anillos, y/o yeso en alguna extremidad del cuerpo).
- g) 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.

- h)** Los uniformes no podrán ser intercambiados entre los jugadores del equipo en un mismo partido.
- i)** El uso de espinilleras se recomienda, sin embargo no se considera como parte indispensable del uniforme.

Art. 5) JUEGO POR DEFAULT

- a)** 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.
- b)** El equipo que por alguna razón pierda dos partidos por default, automáticamente quedará fuera del torneo.
- c)** Se considerará perdido por default:
 - 1)** No tener un mínimo de 5 jugadores en el terreno de juego.
 - 2)** No presentar credenciales antes de que inicie el segundo tiempo del partido en juego.
 - 3)** No presentarse con uniforme completo (al menos 5 integrantes).
 - 4)** Presentarse en condiciones inconvenientes. (Lesiones considerables, aliento alcohólico)

Art. 6) JUEGOS SUSPENDIDOS POR EL ÁRBITRO.

- a)** Las siguientes son causas por las que el árbitro del encuentro no inicie el partido o una vez iniciado puede detenerlo de manera temporal o definitiva:
1. Por causa de agresión o invasión de cancha por parte de los jugadores, entrenador, banca, y/o porra.
 2. Por alguna lesión de consideración en algún miembro de los equipos, quedará a criterio del árbitro.
 3. Por falta de garantías para el árbitro o para algún equipo que pongan en peligro la integridad física. En todos los casos se investigarán los detalles de dicho encuentro para proceder con el mayor tino. El equipo infractor o culpable de causar los incidentes perderá el juego y se analizará a juicio del C.H.J. si el equipo será expulsado de forma definitiva del torneo.
- b)** En caso de expulsar a un jugador y el árbitro decide retirarlo haciendo caso omiso, su equipo perderá el juego.

Art. 7) PRÓRROGA

- a)** Habrá prórroga de 5 minutos en los partidos. Esto quiere decir que el árbitro esperará hasta 5 minutos después de la hora programada para iniciar el partido, en caso de que un equipo no se haya presentado o completado.
- b)** Si por acuerdo de capitanes deciden esperar a que se complete el equipo afectado, podrá hacerse con un tiempo máximo de espera de 15 minutos después de la hora programada, reduciendo el tiempo de juego según se les comunique a los equipos.
- c)** Si un equipo al iniciar su primer juego no tiene las credenciales podrá

empezarlo y presentarlas al medio tiempo. En caso de no presentarlas antes de que termine el medio tiempo o participa algún jugador que no esté debidamente registrado o no presente su credencial, perderá el partido por default.

Art. 8) DURACIÓN DEL JUEGO

- a) Se jugarán dos tiempos de **20 minutos** cada uno, con un descanso de sólo **2 minutos**, al final de cada tiempo los equipos se deberán cambiar de lado y se reanudará el juego con una patada de salida, la cual la cobrará el equipo contrario al que hizo el saque inicial.
- b) El árbitro puede eliminar el descanso del medio tiempo si el partido va retrasado o hacer los tiempos más cortos, previo aviso a los capitanes. En este caso sólo habría cambio de cancha, sin descanso en el medio tiempo.
- c) En caso de empate en cuartos de final, semifinales y partido por tercer lugar, habrá serie penales (5 por equipo) y de seguir, muerte súbita.
- d) En caso de empate en finales, habrá dos tiempos extras completos de cinco minutos de juego (sin gol de oro). Si persiste el empate habrá serie penales (5 por equipo) y de seguir, muerte súbita
- e) Los jugadores que finalicen el partido dentro de la cancha, son los únicos que podrán cobrar los penales. El portero no podrá ser sustituido una vez finalizado el partido.

Art. 9) REANUDACIÓN

- a) Después de cualquier interrupción del partido por cualquier razón, el árbitro reanudará con balón en tierra; los jugadores sólo disponen de

5 segundos para reiniciar el juego después de señalado un saque de banda, de meta o tiro de esquina. En el cobro de una falta y restricciones; si contados los cinco segundos no se ha puesto en movimiento el balón, el jugador que se haya tomado más del tiempo permitido, será sancionado con una tarjeta amarilla.

- b)** Los equipos dispondrán de 30 segundos para reanudar después de un gol.
- c)** El jugador que cobre un tiro libre no podrá tocar por segunda vez el balón sin que antes haya sido tocado por otro jugador, si llegara a hacerlo el equipo será castigado con un tiro libre desde el sitio donde fue tocado por segunda ocasión el balón.

Art. 10) FUERA DE LUGAR

- a)** En el fútbol siete no existe el fuera de lugar.

Art. 11) GOLES

- a)** Si la suma de los goles adjudicados a los jugadores es menor que el "Total de Goles" anotado por el árbitro el resultado del encuentro será el "Total de Goles" que anoto el árbitro y se abonará a los jugadores únicamente los que cada uno se le hubieren anotado en la cédula.
- b)** Si la suma de los 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 le hubieren anotado a los jugadores, no se darán por realizados y se rebajarán a los jugadores conforme al delegado del equipo
- c)** La tabla de goleo contará únicamente los goles de los partidos de la

fase de grupos. Los goles en las finales no serán contados para el premio de campeón goleador.

Art. 12) SAQUES

- a)** 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.
- b)** De banda: este se realizará con ambas manos de la forma habitual y requerida, desde el lugar donde salió el balón. En caso de que el balón rebase la línea de gol sin haber tocado a algún otro jugador, no contará como anotación.
- c)** De meta: no podrá rebasar la media cancha por aire, en caso de hacerlo se reanudará con un saque de banda en media cancha del equipo contrario.
- d)** De esquina: se cobrará desde el área marcada para la ejecución propia de estos castigos.
- e)** Tiro penal: se cobrará desde el punto marcado para la ejecución del mismo, pudiendo tomar vuelo. El portero deberá de estar sobre la línea de gol sin abandonarla antes de que el tirador haga contacto con el balón.
 - 1)** Cuando un penal sea cobrado los únicos jugadores que tienen permitido estar dentro del área son: el tirador y el portero. Los otros jugadores podrán ingresar cuando el tirador haga contacto con el balón.
 - 2)** En caso de no cumplirse la norma anterior la sanción hacia el infractor quedará a disposición del árbitro según el reglamento.

Art. 13) TIROS LIBRES

- a) Para el cobro de todas faltas (fuera del área penal) se sancionará con tiro libre directo, es decir, de un solo toque.
- b) Para los casos en el que el cobrador **pida al árbitro** la distancia de la barrera, ésta será de seis 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.
- c) 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.
- d) Sólo existirán tiros libres directo. Toda falta dentro del área será penal y de acuerdo de la gravedad de la misma se podrá sancionar con tarjeta amarilla o roja.

Art. 14) PORTERO

- a) El saque de meta no podrá rebasar la media cancha por aire, en caso de hacerlo se reanudará con un saque de banda en media cancha del equipo contrario.
- b) Se cobrará un tiro libre del punto central (media cancha) del campo si el portero despeja y antes de media cancha no bota fuera de su área.
- c) Cuando el portero tiene posesión del balón nadie puede obstruirlo ni estar dentro del área. Al momento que deje el balón en el suelo los otros jugadores pueden disputar el balón.
- d) El portero es el ÚNICO que puede usar adjetivos posesivos dentro de

la cancha.

e) Se sancionará con un tiro libre desde los linderos del área en los siguientes casos:

- 1) Cuando se suelta el balón y se vuelve a levantar con las manos.
- 2) 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. Siempre y cuando el pase sea intencional.
- 3) Cuando teniendo posesión del balón con las manos o con el pie dentro del área y lo retarde más de siete segundos.

Art. 15) SANCIONES Y SUSPENSIONES

a) Las sanciones y suspensiones disciplinarias serán analizadas por el CHJ y sus decisiones son inapelables. El Comité Organizador y el CHJ tienen la facultad de suspender y/o tomar las medidas necesarias ante cualquier situación de indisciplina, faltas de caridad o deportivas, salvaguardando y velando por el objetivo primordial de este evento.

Art. 16) TARJETAS

a) El jugador que reciba tarjeta amarilla por primera vez, se quedará en la cancha en calidad de “amonestado”. El jugador que sea acreedor a una segunda tarjeta amarilla, será sancionado con tarjeta roja.

b) El jugador que reciba tarjeta roja (segunda amarilla o directa) deberá abandonar el partido definitivamente sin poder ser reemplazado. Toda

expulsión tendrá por lo menos un partido de castigo. (El jugador está obligado a cumplir la suspensión sin previo aviso). La Comisión Disciplinaria analizará cada caso y decidirá si procede una suspensión mayor o no.

- c) Si el jugador expulsado juega el partido posterior a su expulsión será sancionado gravemente. Su gafete será retirado y su caso quedará en manos del Comité de Honor y Justicia. Se le notificará su penalización.

Art. 17) ROLES DE JUEGO Y CAMBIOS DE HORARIO

- a) 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 organizador.

Art. 18) REFUERZOS

- a) 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.

Art. 19) SISTEMA DE COMPETENCIA Y FINALES

- a) Al equipo que gana se le acreditan 3 puntos, al que empata 1 punto y al que pierde 0 puntos.
- b) Dado que las categorías varían en número de equipos, cada categoría tendrá una forma de clasificación distinta. El Comité Organizador publicará oportunamente en el rol de juegos la forma en que se clasificarán a la siguiente ronda.

- c) CRITERIO DE DESEMPATE:** Si hay equipos con la misma cantidad de puntos los criterios serán, en este mismo orden:
- 1)** El equipo con mayor diferencia de goles.
 - 2)** Mayor número de goles a favor.
 - 3)** El menor número de goles recibidos.
 - 4)** El ganador del juego entre sí. (Solamente si es posible, de no serlo se continuará al inciso #5)
 - 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 eliminado.

Art. 20) TRANSITORIOS

- a)** De lo no previsto en el presente reglamento de competencia será resuelto por el CHJ (Comité de Honor y Justicia) y sus fallos serán inapelables.

Art. 21) CÉDULA ARBITRAL

- a)** La cédula arbitral es el único documento reconocido por la Copa Faro Giro Nacional para todos los efectos de récords, sanciones, etc. Cuando el árbitro elabore el reporte final el capitán del equipo deberá firmar la hoja como conformidad con el resultado. Los comentarios y testimonios de los visores serán tomados en cuenta para efectos de sanciones, reportes o protestas que analizarán posteriormente el CHJ.

Art. 22) RIESGO DEPORTIVO

- a) La UDEM y FORMADORES MEXICANOS, AC, (Club Giro y Club Faro), no se hacen responsables por lesiones o accidentes que ocurran durante y/o después del partido por considerarlo riesgo deportivo. Aunque se ha contratado un seguro contra accidentes (a reembolso), este seguro es **limitado** y la responsabilidad de responder por el siniestro ocurrido será exclusivamente de la aseguradora. Por esta razón se recomienda que todos los jugadores cuenten con seguro de Gastos Médicos vigente contratado por sus padres o tutores.

Art. 23) PROTESTAS

- a) Invitamos a todos los equipos a no hacer protestas y dejar trabajar al STAFF de jóvenes con la mejor intención. En 24 ediciones de la CFG han habido muy pocas protestas. Sin embargo, en caso de que alguien quiera hacerlo tendrá que cumplir los siguientes requisitos:
- 1) Se entregará por escrito en hoja blanca sencilla, dirigida al Comité de Honor y Justicia, máximo una hora después de terminado el partido de la protesta.
 - 2) No se analizarán reclamos de incumbencia exclusiva del árbitro.
 - 3) Sólo lo puede redactar el capitán del equipo.
 - 4) Anexar \$500 pesos que serán devueltos si procede la apelación. En caso de no proceder, el dinero no se devolverá.
 - 5) La resolución del Comité de Honor y Justicia será inapelable.
 - 6) Una vez terminado el último partido; no se podrán presentar

quejas.

Art. 24) OTROS ASPECTOS DISCIPLINARIOS

- a)** Todas las faltas de respeto o caridad contra cualquier persona durante o entre los partidos será analizada por el CHJ y ésta podrá expulsar parcial o totalmente del torneo a la persona(s) involucrada(s).
- b)** Queda estrictamente prohibido tomar o portar bebidas alcohólicas dentro de las instalaciones de la UDEM.
- c)** Está prohibido jugar con uniformes pintados a mano o con leyendas ofensivas o de doble sentido.
- d)** Está prohibido fumar en las instalaciones de la UDEM. Las sanciones serán determinadas por el CHJ pudiendo ameritar la suspensión.
- e)** Todas las expulsiones tienen como castigo mínimo un partido de suspensión y además serán analizadas por el CHJ y ésta determinará si procede o no un castigo mayor. También pueden redimir el castigo partido de expulsión.
- f)** Cualquier entrenador o delegado que sea expulsado de un partido o sorprendido con una actitud negativa será analizado por el CHJ y ésta podrá expulsarlo definitivamente del torneo.
- g)** El primer partido se podrá jugar sin credencial. Para todos los demás partidos será obligatorio presentar la credencial con fotografía. En caso de alinear a alguien indebidamente en el primer partido la Comisión Disciplinaria podrá aplicar una sanción al equipo. En caso de extraviar la credencial, tendrá que pedir una reposición en Acreditaciones, y tendrá un costo de \$200 pesos y el C.O. no se

compromete a entregar la credencial de forma inmediata, aunque hará todo lo posible para hacerlo.

- h)** Cada jugador solamente podrá jugar con un equipo.
- i)** No se permitirá el acceso a la cancha con alimentos ni bebidas.
- j)** Se le negará el acceso a las instalaciones a cualquier persona que se encuentre en estado inconveniente o con actitud negativa y/o agresiva.
- k)** En cada partido estará presente un visor autorizado por el comité organizador que servirá como testigo para las apelaciones. Este visor no tiene facultad para intervenir en las decisiones del árbitro.
- l)** Cualquier equipo que se vea involucrado en una pelea será sujeto a sanciones por parte del CHJ. Estas sanciones podrán ser:
 - 1)** Suspensión temporal o definitiva.
 - 2)** Reducción del puntaje.
 - 3)** Expulsión del equipo.
- m)** El comité organizador se reserva el derecho de admisión.
- n)** El COMITÉ DE HONOR Y JUSTICIA (CHJ) estará integrada por cinco miembros y será la máxima autoridad en el torneo.
- o)** Las decisiones de la CHJ son definitivas e inapelables.
- p)** Lo no previsto en el presente reglamento de competencia será resuelto por el CHJ y sus fallos serán inapelables.

- q) Solamente podrán estar en el área entre las canchas los jugadores registrados del equipo que estén jugando y sus 2 entrenadores. Si esto no se cumple, se detendrá el juego. Si no se puede seguir el juego, puede ser afectado el equipo a quien el involucrado esté apoyando.
- r) Padres y consagradas(os) podrán estar apoyando a sus delegaciones dentro de la cancha. Solamente está permitido uno de ellos por cancha por equipo.

**El desconocimiento de este reglamento no exime su incumplimiento.
Última actualización: 4 de febrero de 2020.**