

Reglamento Deportivo de la Copa Faro Giro Edición No. 28

TABLA DE CONTENIDOS

ART. NOMBRE DE ARTÍCULO

1. <u>EL BALÓN</u>	2
2. <u>LOS JUGADORES</u>	2
3. <u>EL EQUIPO Y EL UNIFORME</u>	3
4. <u>EL ÁRBITRO</u>	4
5. <u>LA DURACIÓN DEL PARTIDO</u>	4
6. <u>INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO</u>	5
7. <u>BALÓN EN JUEGO</u>	5
8. <u>EL RESULTADO DE UN PARTIDO</u>	5
8.1. EL GOL.....	6
8.2. JUEGO POR DEFAULT.....	6
8.3. JUEGO SUSPENDIDO POR EL ÁRBITRO.....	7
8.4. PRÓRROGA.....	8
9. <u>TANDAS DE PENALES</u>	8
10. <u>EL FUERA DE JUEGO</u>	9
11. <u>FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA</u>	9
11.1. FALTAS Y TIROS LIBRES.....	9
11.2 MEDIDAS DISCIPLINARIAS.....	10
12. <u>EL PENAL</u>	11
13. <u>EL SAQUE DE BANDA</u>	12
14. <u>EL SAQUE DE META</u>	12
15. <u>EL DESPEJE DEL PORTERO</u>	12
16. <u>EL SAQUE DE ESQUINA</u>	13
17. <u>TRANSITORIO</u>	13

ARTÍCULO 1) EL BALÓN

- a) El balón utilizado durante todos los partidos de la Copa Faro Giro debe de ser asignado a cada cancha, por el visor o árbitro. No se permite utilizar un balón distinto al de la Copa Faro Giro.

ARTÍCULO 2) LOS JUGADORES

- a) Cada equipo está integrado por un máximo de catorce jugadores y un mínimo de siete. Para la rama femenil, se permitirá la inscripción de equipos con más de catorce jugadoras, con previa autorización del Comité Organizador.
- b) Los partidos serán disputados por dos equipos, cada uno de ellos con siete jugadores, uno de los cuáles será el portero. El partido no comenzará ni se jugará si uno de los dos equipos tiene menos de cinco jugadores.
- c) Cada equipo designará un capitán, quién será el único que podrá dirigirse a los árbitros y oficiales, haciéndolo siempre de manera correcta y respetuosa.
- d) En los partidos de la Copa Faro Giro, no hay límite de sustituciones entre los jugadores. Para sustituir a un jugador, se debe:
 - i) Informar al árbitro antes de hacer el cambio.
 - ii) Esperar a que el jugador salga del terreno para que ingrese el jugador sustituto
 - iii) Las sustituciones se deben de realizar cuando el balón está detenido
- e) Cualquier jugador puede sustituir al portero, siempre y cuando esté el balón detenido y con previa autorización del árbitro. El nuevo portero debe de portar una camisa que lo distinga de los demás jugadores.
- f) Todo jugador dado de alta no se podrá cambiar de equipo. Ningún jugador puede participar en dos o más equipos distintos (sin importar la categoría).
- g) Todo jugador lesionado debe de salir del terreno de juego y no podrá reingresar hasta que el árbitro lo permita. De no hacerlo, se sancionará al jugador con una tarjeta amarilla.

- h) Dentro de la cancha, solamente pueden estar los jugadores de los dos equipos, así como sus entrenadores con su respectivo gafete (dos por equipo). Está permitido el acceso de un personal consagrado RC por equipo.

ARTÍCULO 3) EL EQUIPO Y EL UNIFORME

- a) Los jugadores no deberán llevar equipamiento ni objetos que a criterio del árbitro sean peligrosos (esclavas, aretes, relojes, cadenas, anillos, etc.)
- b) Todos los miembros del equipo deberán presentarse con uniforme completo, el cual consiste en camisa del mismo color y tono con mangas, así como número. Todos los jugadores deben de tener número, con excepción del portero. Los números no se pueden repetir. Se permiten camisetas con números hechos a mano (dibujos con marcadores, cinta adhesiva, etc.), siempre y cuando, a criterio del árbitro, se vea claro el número.
- c) En caso de que un equipo se presente sin uniforme, perderá el partido por default.
- d) No se permiten nombres de equipo ni camisetas con logotipos de empresas o patrocinadores que vayan en contra de los valores de la Copa Faro Giro, el ECyD y los Clubes Faro y Giro. Tampoco se permiten nombres de equipo o uniformes con leyendas, frases, nombres o logotipos ofensivos o de doble sentido. Al jugador que sea sorprendido se le dará una advertencia, será sacado del terreno de juego y no podrá volver a entrar hasta que haya cubierto el logotipo/leyenda. Si el jugador vuelve a entrar al terreno de juego sin haber tapado el logotipo o leyenda, será expulsado del partido con una tarjeta roja.
- e) Se permitirá únicamente utilizar zapatos "multitaco" o "tenis". No se permite utilizar tachones, spikes, ni similares. El jugador que sea detectado con tachones, o algún similar, será sacado del terreno de juego por el árbitro, entrando otro jugador en su lugar, y no podrá volver a entrar hasta haberse cambiado el calzado. En caso de reincidencia, el jugador infractor será expulsado con una tarjeta roja.

- f) El portero deberá de usar colores que lo distingan de los demás jugadores y árbitro.
- g) Los uniformes no podrán ser intercambiados entre los jugadores del equipo en un mismo partido, a excepción de que haya un cambio de portero.

ARTÍCULO 4) EL ÁRBITRO

- a) El árbitro es la persona encargada de dirigir el partido y tiene plena autoridad sobre el mismo. Durante el desarrollo, e inmediatamente después del partido, es la máxima autoridad.
- b) El árbitro tomará decisiones según su criterio de acuerdo al reglamento y el espíritu de la Copa Faro Giro. Las decisiones tomadas por el árbitro son irrevocables, y deberán ser respetadas en todo momento.

ARTÍCULO 5) LA DURACIÓN DEL PARTIDO

- a) El partido se desarrollará en dos tiempos de 20 minutos, los cuales pueden reducirse por decisión del árbitro.
- b) Entre los dos tiempos de 20 minutos, habrá un medio tiempo, un descanso de 2 minutos, donde los equipos cambiarán de lado en el terreno de juego. El árbitro puede acortar o eliminar el medio tiempo, dependiendo de si el partido va retrasado, con previo aviso a los capitanes.
- c) El árbitro podrá prolongar la duración de cada periodo para recuperar tiempo perdido durante el partido debido a sustituciones, lesiones, goles, pérdida deliberada de tiempo, etc.
- d) En caso de que haya un tiro penal, el partido se prolongará hasta que el penal se haya completado.
- e) Para los juegos de eliminación directa (cuartos de final, semifinal y final), se aplicará una tanda de penales en caso de empate.
- f) El artículo nueve cubre todo lo relacionado a las tandas de penales.

ARTÍCULO 6) INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

- a) El juego se iniciará con un saque inicial, también conocido como saque centro, al comienzo de cada uno de los dos periodos del partido. El saque inicial se determinará por medio de un volado o de común acuerdo entre los capitanes de los dos equipos. Se cobrará también un saque inicial después de la anotación de un gol y al comienzo de los tiempos extras. El gol de saque inicial es válido de un solo toque.
- b) Cuando el árbitro detenga el juego por algún motivo no contemplado, el juego se reanudará con un balón a tierra.
- c) Los jugadores disponen de un tiempo limitado para reiniciar el juego, ya sea por un saque inicial, saque de banda, saque de meta o saque de esquina. El jugador que, a criterio del árbitro, deliberadamente tome mucho tiempo en reanudar el juego, recibirá una advertencia verbal del árbitro. En caso de reincidencia, se le dará una tarjeta amarilla, y después, una segunda tarjeta amarilla, recibiendo una tarjeta roja y siendo expulsado.

ARTÍCULO 7) BALÓN EN JUEGO

- a) El balón estará en juego en el resto de las situaciones, incluso cuando bote en un poste o un travesaño, así como un banderín de saque de esquina, siempre y cuando permanezca dentro del terreno de juego.

ARTÍCULO 8) EL RESULTADO DE UN PARTIDO

- a) La cédula arbitral es el único documento reconocido por la Copa Faro Giro para todos los efectos de récords, sanciones, resultados, etc. Cuando el árbitro elabore la cédula arbitral, el capitán de cada 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 analizará posteriormente el Comité de Honor y Justicia.
- b) En cada partido estará presente un visor autorizado por el comité organizador que servirá como testigo de los acontecimientos de cada

partido. El visor no tiene facultad para intervenir en las decisiones del árbitro o del partido.

8.1 El gol

- a) Se considera un gol cuando el balón cruza completamente la línea de meta dentro de la portería, siempre y cuando no se haya marcado una infracción a las reglas o una falta.
- b) El equipo que haya marcado el mayor número de goles será el ganador. Si los dos equipos marcan el mismo número de goles, el partido terminará en empate.
- c) Al equipo ganador se le darán tres puntos, mientras que al perdedor, cero. En caso de empate, se le dará un punto a cada equipo.
- d) Si la suma de goles adjudicados a los jugadores es menor que el "total de goles" anotado por el árbitro en su cédula, se va a tomar en cuenta el valor del "total de goles". En este caso, solamente se abonarán a los jugadores los goles anotados en la cédula.
- e) Si la suma de goles es mayor al indicado en "total de goles", se tomará en cuenta el resultado de "total de goles". Los goles excedentes serán rebajados conforme el capitán del equipo decida.
- f) La tabla de goleo contará con goles de la fase de grupos, así como goles en la fase final. El/los jugador(es) que anote más goles en el torneo, será el campeón goleador.

8.2 Juego por default

- a) Al equipo que gane un partido por default, se le contabilizarán 3 puntos, con un marcador de tres goles a cero.
- b) Los goles serán contabilizados al jugador que lleve más goles anotados hasta ese momento en el torneo. En caso de que sea el primer partido, los goles serán adjudicados al jugador que el capitán del equipo ganador indique.
- c) Se considerará perdido por default un partido cuando:

- i) Un equipo no tenga el mínimo de 5 jugadores en el terreno de juego.
- ii) No se presenten por lo menos 5 jugadores con credenciales antes de que inicie el partido y finalice el tiempo de prórroga.
- iii) No presentarse con uniforme completo (por lo menos 5 integrantes deben de tener uniforme completo).
- iv) Si un equipo no se completa debido a que los jugadores del equipo se presenten en condiciones inconvenientes. Un jugador que se presente en condiciones inconvenientes no puede jugar. (ej. aliento alcohólico)
- v) Un jugador es expulsado durante el partido y no se quiere retirar del terreno de juego, haciéndole caso omiso al árbitro.
- vi) Un equipo cambia de portero para la tanda de penales después de que el tiempo regular o tiempo extra del partido termine.
- vii) Cualquier caso que el Comité de Honor y Justicia considere conveniente.

8.3 Juego suspendido por el árbitro

- a) Las siguientes son causas por las que el árbitro del encuentro decida no iniciar el partido, o una vez iniciado decida detenerlo de manera temporal o definitiva:
 - i) Agresión física y/o verbal por parte de los jugadores, entrenadores y/o porra.
 - ii) Invasión al terreno de juego por jugadores en la banca, entrenadores y/o porra.
 - iii) Por alguna lesión considerable de alguno de los jugadores de ambos equipos. La severidad de la lesión queda a criterio del árbitro.
 - iv) Falta de garantías de poder mantener la integridad física del árbitro, los jugadores y/o la porra.
- b) Para el caso de la porra, el árbitro tiene la autoridad expulsar a la porra (persona o grupo).

- c) En caso de que haya algún equipo culpable de causar incidentes que causen una pausa temporal o definitiva, el caso será analizado por el Comité de Honor y Justicia, así como la cabeza del área de deportes.

8.4 Prórroga

- a) Habrá una prórroga de cinco minutos en los partidos en el caso de que alguno de los dos equipos no haya llegado al terreno de juego para la hora de comienzo.
- b) En caso de que un partido sea retrasado, el tiempo de prórroga comienza cuando el árbitro comience su reloj contando la prórroga.
- c) Si por acuerdo de los capitanes se decide esperar a que se complete el equipo perjudicado, se puede esperar hasta un máximo de quince minutos después de la hora establecida. Esta decisión reduciría el tiempo de juego del partido.
- d) Para los juegos de eliminación directa, puede haber una extensión en la prórroga. La prórroga para estos partidos va a ser determinada por los comités de deportes y estadística.

ARTÍCULO 9) TANDA DE PENALES

- a) En caso de que un partido termine empatado en fase de eliminatoria, habrá una serie de penales (tres por equipo) y en caso de empate, muerte súbita.
- b) El procedimiento de la tanda de penales es el siguiente:
 - i) El árbitro realizará un sorteo para definir que equipo ejecutará primero en la tanda de penales.
 - ii) Cada equipo debe decidir el orden en el que tiraron los penales.
 - iii) Los jugadores que finalicen el partido dentro de la cancha son los únicos que podrán cobrar los penales.
 - iv) Ningún jugador puede volver a tirar un penal en la tanda sin que todos los jugadores que acabaron el partido hayan tirado antes.
 - v) En caso de que los siete jugadores que terminaron el partido hayan pateado su penal, vuelven a patear en el mismo orden, hasta que haya un ganador.

- vi) El portero no podrá ser sustituido una vez finalizado el partido en tiempo regular. Si el portero se lesiona durante la tanda de penales, se puede realizar un cambio de portero (por un jugador de la banca), con autorización del árbitro.
- vii) Si un jugador cobrador se lesiona y no puede seguir, ningún jugador toma su lugar, solamente se reduce a seis el número de cobradores.

ARTÍCULO 10) EL FUERA DE JUEGO

- a) En la Copa Faro Giro no existe el fuera de lugar.

ARTÍCULO 11) FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

11.1 Faltas y Tiros Libres

- a) Los tiros libres solamente se pueden conceder con el balón en juego. Para el cobro de todas las faltas, se sancionará con tiro libre directo (un sólo toque).
- b) Para los casos en el que el cobrador pida al árbitro la barrera, ésta será de seis metros. El cobrador deberá esperar a la indicación del árbitro para cobrar el tiro libre.
 - i) Si cobra antes, se le dará una tarjeta amarilla y su equipo seguirá con la posesión del balón.
 - ii) En caso de que algún jugador de la barrera se adelante para sacar ventaja desleal, se le dará una tarjeta amarilla.
- c) No todos los contactos del balón con la mano o el brazo constituyen una infracción.
- d) Toda falta dentro del área será penal. Pueden haber casos en los que haya un incidente dentro del área que no sea penal. En estos casos, se cobrará un tiro libre directo en los linderos del área.
 - i) Cuando el portero suelta el balón (después de tener posesión) y lo vuelve a levantar con las manos.
 - ii) El portero toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie intencionalmente.

- iii) El portero toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
- iv) El portero vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que ningún otro jugador lo haya tocado.
- v) Ocurre un foul técnico (falta de jugador que no implica contacto y es de carácter conductual).

11.2 Medidas Disciplinarias

- a) El árbitro tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias dentro del terreno de juego, antes, durante e inmediatamente después del partido.
- b) El jugador que reciba una tarjeta amarilla por primera vez, se quedará en la cancha en calidad de amonestado. Estas son algunas (no todas) acciones sancionables con una tarjeta amarilla:
 - i) Retrasar la reanudación del juego (porteros incluidos).
 - ii) Mostrar desaprobación con palabras, acciones y/o gestos.
 - iii) No respetar la distancia de la barrera.
 - iv) Conducta antideportiva (queda a criterio del árbitro).
 - v) Fingir una falta.
 - vi) Frenar un contragolpe del equipo contrario.
 - vii) Tocar el balón con la mano intencionalmente (a excepción del portero).
 - viii) Iniciar una acción que trate de burlar alguna regla.
 - ix) Celebraciones obscenas (queda a criterio del árbitro).
 - x) Cualquier acción que a criterio del árbitro sea merecedora de una tarjeta amarilla.
- c) El jugador que sea acreedor a una segunda tarjeta amarilla, será sancionado con una tarjeta roja.
- d) El jugador que reciba una tarjeta roja (segunda amarilla o roja directa), deberá abandonar el partido inmediatamente sin poder ser reemplazado. Toda expulsión tendrá por lo menos un partido de castigo (adicional al partido donde el jugador fue expulsado). El Comité de

Honor y Justicia analizará cada caso y decidirá si procede una suspensión mayor o no. Las siguientes son algunas (no todas) acciones sancionables con una expulsión:

- i) Impedir mediante una falta o mano (a excepción del portero) un gol o una ocasión de gol.
 - ii) Juego brusco y grave.
 - iii) Escupir o morder a alguien.
 - iv) Conducta violenta.
 - v) Conducta antideportiva
 - vi) Emplear lenguaje ofensivo, insultante o humillante, ya sea al árbitro, a otro jugador, a la porra o “al aire” (queda a criterio del árbitro).
 - vii) Cualquier acción que a criterio del árbitro sea merecedora de una tarjeta roja.
- e) La penalización hacia el jugador queda completamente a criterio del árbitro, y sus decisiones son inapelables.
- f) En caso de que un jugador juegue el partido posterior a su expulsión, su equipo perderá el partido por default. Su credencial de jugador será retirada y el caso quedará en manos del Comité de Honor y Justicia.
- g) Las sanciones y suspensiones disciplinarias serán analizadas por el Comité de Honor y Justicia (CHJ). Las decisiones del CHJ son inapelables.

ARTÍCULO 12) EL PENAL

- a) Se concederá un tiro penal cuando un jugador cometa una infracción sancionable con un tiro directo dentro de su propia área penal.
- b) El penal se debe de cobrar desde el punto asignado (manchón penal).
- c) El balón debe de estar inmóvil en el punto penal.
- d) El portero debe de mantenerse en su propia línea de meta, entre los dos postes de la portería.
- e) Todos los jugadores deben de estar detrás del punto penal a la distancia que el árbitro marque. En el caso de una tanda de penales, todos los jugadores deben de estar detrás de la media cancha, a excepción del portero y el cobrador.

- f) El cobrador de penal no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador (no aplica para tandas de penales).
- g) En caso de no cumplirse alguna condición anterior, la sanción al infractor queda a criterio del árbitro.

ARTÍCULO 13) EL SAQUE DE BANDA

- a) Se dará un saque de banda al equipo contrario al último jugador que haya tocado el balón antes de salir por la línea de banda, ya sea rodando o por aire.
- b) Si se realiza un saque de banda, y el balón nunca entra al terreno de juego, ya sea por aire o tierra, el saque de banda se repite.
- c) No está permitido anotar gol directamente por saque de banda sin que ningún jugador haya hecho contacto. En caso de que suceda, se cobrará un saque de meta para el equipo contrario.
- d) En caso de que algún jugador cometa erróneamente un saque de banda, el equipo contrincante será el nuevo acreedor al saque de banda, en la misma posición.
- e) El jugador que cobre el saque de banda no podrá tocar el balón hasta que algún otro jugador lo toque.

ARTÍCULO 14) EL SAQUE DE META

- a) Se dará un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, siempre y cuando el último en tocar la bola haya sido un jugador del equipo atacante y no se haya marcado gol.
- b) El saque de meta no podrá rebasar la media cancha por aire, en caso de hacerlo, el partido se reanudará con un saque de banda en la mitad de la cancha para el equipo contrario.
- c) El balón debe de estar inmóvil a la hora del cobro del saque de meta.

ARTÍCULO 15) EL DESPEJE DEL PORTERO

- a) Ocurre cuando el portero obtiene posesión del balón y despeja el balón usando su pie (normalmente empuja) o mano (aventar el balón).

- b) Se cobrará un saque de banda en la media cancha para el equipo contrario, si el portero despeja y el balón rebasa la media cancha por aire sin haber botado antes.
- c) Cuando el portero tiene posesión del balón nadie puede obstruir 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 jugador que puede usar adjetivos posesivos dentro de la cancha (voy, mía, déjala, etc.).

ARTÍCULO 16) EL SAQUE DE ESQUINA

- a) Se dará un saque de esquina cuando el balón haya cruzado la línea de meta, siempre y cuando el último jugador en tocar el balón haya sido del equipo defensor y no se haya marcado gol.
- b) El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al lugar donde el balón cruzó la línea de meta.
- c) El balón debe de estar inmóvil al momento de la ejecución del saque de esquina.

ARTÍCULO 17) TRANSITORIO

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

El desconocimiento de este reglamento no exime su incumplimiento.

Última actualización: 9 de abril de 2024