

Reglamento Fútbol 11

Categorías U14, U16 y U18

1. El balón

1. El balón que se utilizará durante la Copa Talento Colegial, será de tamaño 5 de fútbol, uso obligatorio para esta modalidad.

2. Número de Jugadores

1. Cada equipo participante deberá completar un roster de 20 jugadores, con un mínimo de 15 participantes. De ser necesario, podrá entregar una lista de reserva con 5 jugadores donde, encaso que un jugador se pierda la temporada completa por lesión, podrá remplazar con un jugador en esa lista. El cambio de jugador solo se podrá hacer durante la Fase de Grupos.
2. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno de ellos por once (11) jugadores, uno de los cuales actuará como guardameta.
3. Cada equipo podrá iniciar el encuentro con al menos siete (7) jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.
4. Cada equipo podrá presentar antes de iniciarse el partido hasta veinte (20) jugadores, como máximo, los cuales figurarán inscritos en el acta del mismo, de manera que los nueve (9) hipotéticos suplentes puedan entrar en cualquier momento al terreno de juego.
5. Se podrán realizar cinco (5) cambios o sustituciones por tiempo, siempre y cuando se realicen de forma reglamentaria, es decir previa autorización del árbitro o del auxiliar de mesa. En el medio tiempo y previo al tiempo extra se podrán hacer cambios sin que estos influyan en la cantidad de cambios (5) del segundo tiempo. En caso que los partidos se extiendan y se tenga que jugar tiempo extra se continuará la cuenta de cambios del segundo tiempo regular (Ejemplo: Se hicieron 3 cambios en el segundo tiempo esto significa que sólo quedarán 2 disponibles para tiempo extra). Los jugadores sustituidos podrán volver al juego cuantas veces se considere conveniente.
6. Cuando durante el desarrollo de un encuentro, un equipo, por las circunstancias que fuesen, quedaran con menos de siete jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por concluido dicho partido, haciéndolo constar en el acta del mismo para que el Comité Organizador decida, en su momento, al respecto.

7. Cualquier jugador podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado, de igual manera el cambio debe ser efectuado durante una detención reglamentaria del juego.
8. Cuando cualquier jugador tenga que ser sustituido o reemplazado, tanto éste como su sustituto deberán observar los siguientes requisitos:
 - a. Que el árbitro y/o auxiliar de mesa hayan sido informados previamente de tal propuesta de cambio, no pudiendo entrar al terreno de juego el sustituto hasta tanto el sustituido lo haya abandonado y éste, reciba del árbitro o auxiliar de mesa la señal de autorización al respecto.
 - b. Que el jugador sustituto acceda al terreno de juego por la línea de medio campo, sin que para ello sea requerido o necesario que el juego sea o esté parado, salvo cuando se trate del guardameta que, reglamentariamente, será preceptivo que así se haga.
 - c. Todos los jugadores inscritos en el acta del partido, quedarán sometidos, durante todo el partido, a la autoridad y jurisdicción del árbitro, ello con independencia de su participación o no en el juego.

3. Uniforme de los Jugadores

1. Uniforme Básico. Obligatorio de un jugador y entregado por el Comité Organizador, consiste en una camiseta con mangas, su nombre, número y patrocinador en la parte trasera y en la parte delantera el logo de su colegio y un patrocinador. El pantalón corto con el logo del colegio en la parte delantera derecha y las medias. El calzado debe ser el adecuado a la superficie del terreno de juego, asimismo, deberán utilizar espinilleras.
 - 1.1. Por motivos de seguridad, ningún jugador podrá utilizar equipamiento u objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joya). El peligro de cualquier objeto lo determinarán los árbitros.
 - 1.2. Se podrá utilizar lentes, no sin antes informarle al árbitro del partido sobre los mismos.
 - 1.3. El portero vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, del árbitro y de los árbitros asistentes.
 - 1.4. Las espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias.

4. Infracciones y Sanciones

1. Las sanciones por infracciones cometidas dentro del terreno de juego, tanto para titulares como suplentes, se comprenderán de la siguiente manera:
 - 1.1. Dos (2) amarillas en un mismo partido sufrirá una tarjeta roja y expulsión automática por el partido. Adicional equivale a un (1) partido de suspensión.
 - 1.2. Tarjeta roja directa equivale a un (1) partido de suspensión. Si la tarjeta roja se da por una agresión física, verbal y/o disciplinario, el Comité Organizador evaluará si la suspensión será mayor a un partido.
 - 1.3. Si un jugador/a acumula tres (3) tarjetas amarillas durante la Fase de Grupos, el jugador sufrirá una suspensión de un (1) partido.
 - 1.4. En la Fase Eliminatoria, se eliminarán las tarjetas amarillas acumuladas, exceptuando el caso en que el jugador/a haya sufrido la tercera amarilla en su último partido de Fase de Grupos.
2. Si un jugador entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro o auxiliar de mesa:
 - 2.1. Se interrumpirá el juego.
 - 2.2. Se le otorgará una tarjeta amarilla al jugador.
 - 2.3. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se encontraba el balón.
3. Si un jugador no cumple con las reglas de vestimenta establecidas en el artículo anterior, el árbitro ordenará que abandone el terreno de juego, o permitirá su reemplazo para que ponga en orden su equipamiento o algún elemento que le falte.
 - 3.1. Si un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción a esta regla reingresa en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, provocando una interrupción del juego, será sancionado con una tarjeta amarilla y un tiro libre indirecto, ejecutado desde el lugar dónde se encontraba el balón en el momento de la interrupción.
4. Para cualquier infracción de fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se cometió la infracción.
5. El jugador, entrenador o director deportivo que escupa, haga daño físico o insulte a cualquier jugador, entrenador, director deportivo, árbitro o asistente al evento será sancionado de 2 a 5 partidos o la expulsión del torneo, dependiendo de la gravedad de la infracción cometida. La gravedad será determinada por el Comité Organizador.

6. Las sanciones interpuestas por el Comité Organizador a nivel disciplinario se deberán cumplir en su totalidad. Esto quiere decir que su alcance va más allá de una temporada y puede ser aplicada en otra categoría. (Ej.: Jugador sancionado por 5 partidos en su penúltimo juego de la temporada actual se perderá el último juego y los 4 primeros de la temporada siguiente).

5. Fuera de Juego

1. Posición de Fuera de Juego. El hecho de estar en una posición de fuera de juego no constituye una infracción en sí. Un jugador estará en posición de fuera de juego si:

1.1. Se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.

1.2. Un jugador no estará en posición de fuera de juego si:

1.2.1. Se encuentra en su propia mitad de campo.

1.2.2. Está a la misma altura que el penúltimo adversario o;

1.2.3 Está a la misma altura que los dos últimos adversarios.

2. Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si en el momento en que el balón toca o es jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro, implicado en el juego activo:

2.1. Interfiriendo en el juego.

2.2. Interfiriendo a un adversario o;

2.3. Ganando ventaja de dicha posición.

3. No existirá infracción de fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de:

3.1. Un saque de meta.

3.2. Un saque de banda o;

3.3. Un saque de esquina

4. Infracciones y Sanciones. Para cualquier infracción de fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se cometió la infracción.

6. Duración del Partido y otras determinaciones

1. El partido durará dos tiempos iguales:

1.1. En Fase de Grupos, estos períodos de tiempo serán de veinticinco (25) minutos cada uno.

1.2. En Cuartos de Final, Repechaje, Semifinales y Final, estos períodos de tiempo serán de treinta (30) minutos cada uno.

2. El árbitro podrá añadir a cada período de tiempo, aquél que considere oportuno en razón al tiempo que se hubiese perdido a consecuencia de lesiones y asistencia a jugadores que la necesiten, pérdidas de tiempo u otras causas.

3. En Fase Regular, en caso de empate en el marcador, el resultado terminará de esa manera.

4. En Semifinales y Final, en caso de empate en tiempo regular, se jugará 1 tiempo extra de 15 minutos. En caso de persistir el empate, una vez culminado el tiempo extra, se irá directamente a los penaltis (5 por equipo).

5. En Cuartos de Final y Repechaje en caso de empate en tiempo regular, se irá directamente a los penaltis (5 por equipo).

6. Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo de cinco (5) minutos de cada partido.