



## FÚTBOL ASOCIACIÓN 2006

### 1. CATEGORÍAS Y RAMA

- 1ª Nacidos en 2000 Varonil
- 2ª Nacidos en 1999 Varonil
- 3ª Nacidos en 1998 Varonil
- 4ª Nacidos en 1997 Varonil
- 5ª Nacidos en 1996 Varonil
- 6ª Nacidos en 1995 Varonil
- 7ª Nacidos en 1994 Varonil
- 8ª Nacidos en 1993 Varonil
- 9ª Nacidos en 1992 Varonil
- 10ª Nacidos en 1991 Varonil
- 11ª Nacidos en 1990 Varonil
- 12ª Nacidos en 1989-1988-1987 Varonil

**Nota: Solamente se podrá registrar a 2 alumnos nacidos en 1987 en la categoría 12ª.**

### 2. PARTICIPANTES

Solo se podrán inscribir alumnos pertenecientes a los colegios del *Regnum Christi*. No podrán participar los clubes dirigidos por los mismos, ni ex-alumnos.

Cada equipo podrá registrar un mínimo de 11 jugadores y un máximo de 18 jugadores, un entrenador y un auxiliar.

Sólo un jugador por categoría podrá ser considerado para reforzar o completar a un equipo de una categoría mayor que lo requiera; el no respetar este punto será causa de baja del equipo que cometa infracción.

### 3. INSCRIPCIONES

Se deberán llenar las cédulas de inscripción y credenciales de identificación personales de cada participante, entrenador y/o auxiliar.

Toda aquella inscripción que no cumpla con los requisitos solicitados no se aceptará.

Las cédulas de inscripción deberán estar en poder del Comité Organizador antes del día 29 de septiembre de 2006. Después de esta fecha no se recibirá ninguna cédula de inscripción, solo se podrán hacer sustituciones de participantes ya inscritos, situación que se atenderá como máximo el 27 de octubre de 2006.

La Coordinación General Deportiva tendrá la facultad de decidir el número de equipos a participar de acuerdo a las inscripciones realizadas. El criterio que utilizará dicha Coordinación será el siguiente:

a) En caso de que dos equipos de un mismo colegio deseen inscribirse, se tomará en cuenta el número de equipos ya inscritos en la categoría. Tendrá preferencia de inscripción aquel colegio que este inscribiendo a su primer equipo. Invariablemente no podrá rebasarse el número máximo de 18 equipos por categoría.

#### **4. SISTEMA DE JUEGO**

Será de acuerdo al número de equipos inscritos y se tratará que en todas las categorías haya semifinales y finales:

a) Se aceptará un máximo de 18 equipos por categoría.

b) Para que una categoría se abra se necesitan mínimo 3 equipos.

c) Se formarán 1, 2, 3 ó 4 grupos dependiendo de la cantidad de equipos participantes por categoría.

d) Cuando el número de equipos por categoría sea de 7 o menor se jugará round robin y **semifinales** 1-4, 2-3 según la tabla de posiciones, jugando los ganadores la final y los perdedores por el tercer lugar. (En caso de que algún colegio haya inscrito dos equipos en la misma categoría deberán enfrentarse entre sí en el primer encuentro).

e) Cuando el número de equipos inscritos sea 8, 9, 10, u 11, se formará dos grupos compitiéndose en sistema de Round Robin en la primera fase clasificándose a la fase final los dos primeros lugares de cada grupo en donde bajo sistema de eliminación sencilla cruzada se obtendrá el equipo campeón y los lugares restantes.

**Nota: El sembrado de categorías puede modificarse en la junta previa dependiendo la cantidad de equipos que estén registrados.**

#### **FASE FINAL**

##### **PRIMER LUGAR DEL GRUPO A VS SEGUNDO LUGAR DEL GRUPO B**

##### **PRIMER LUGAR DEL GRUPO B VS SEGUNDO LUGAR DEL GRUPO A**

##### **LOS GANADORES COMPETIRÁN POR EL PRIMER LUGAR Y LOS PERDEDORES POR EL TERCERO**

a) Cuando el número de equipos inscritos sea 12, 13, 14, o 15, se formará tres grupos compitiéndose en sistema de Round Robin en la primera fase clasificándose a la Fase final los dos primeros lugares de cada grupo y los dos mejores terceros lugares en donde bajo sistema de eliminación sencilla se obtendrá el equipo campeón y los lugares restantes.

## **FASE FINAL**

<b>JUEGO</b>	<b>CUARTOS DE FINAL</b>	<b>EQUIPO</b>	<b>EQUIPO</b>
1	PRIMER LUGAR GRUPO A VS TERCER LUGAR GRUPO A, B o C		
2	PRIMER LUGAR GRUPO B VS TERCER LUGAR GRUPO A, B o C		
3	PRIMER LUGAR GRUPO C VS SEGUNDO LUGAR GRUPO A		
4	SEGUNDO LUGAR GRUPO B VS SEGUNDO LUGAR GRUPO C		
	<b>SEMIFINALES</b>		
5	GANADOR JUEGO 1 VS GANADOR JUEGO 4		
6	GANADOR JUEGO 2 VS GANADOR JUEGO 3		
	<b>FINAL</b>		
7	JUEGO POR EL PRIMER Y EL SEGUNDO LUGAR GANADOR JUEGO 5 VS GANADOR JUEGO 6		
8	JUEGO POR EL TERCER Y CUARTO LUGAR PERDEDOR JUEGO 5 VS PERDEDOR JUEGO 6		

b) Cuando el número de equipos inscritos sea 16, 17, 18 se formarán 4 grupos compitiéndose en sistema de Round Robin en la primera fase clasificándose a la fase final los dos primeros lugares de cada grupo en donde bajo sistema de eliminación sencilla se obtendrá el equipo campeón y los lugares restantes.

## **FASE FINAL**

<b>JUEGO</b>	<b>CUARTOS DE FINAL</b>	<b>EQUIPO</b>	<b>EQUIPO</b>
1	PRIMER LUGAR GRUPO A VS SEGUNDO LUGAR GRUPO D		
2	PRIMER LUGAR GRUPO B VS SEGUNDO LUGAR GRUPO C		
3	PRIMER LUGAR GRUPO C VS SEGUNDO LUGAR GRUPO B		
4	PRIMER LUGAR GRUPO D VS SEGUNDO LUGAR GRUPO A		
	<b>SEMIFINALES</b>		
5	GANADOR JUEGO 1 VS GANADOR JUEGO 2		
6	GANADOR JUEGO 3 VS GANADOR JUEGO 4		
	<b>FINAL</b>		
7	JUEGO POR EL PRIMER Y EL SEGUNDO LUGAR GANADOR JUEGO 5 VS GANADOR JUEGO 6		
8	JUEGO POR EL TERCER Y CUARTO LUGAR PERDEDOR JUEGO 5 VS PERDEDOR JUEGO 6		

c) Para todas las categorías en que haya sido necesaria la formación de grupos, serán sembrados: en caso de ser dos grupos, el colegio que ocupó el primer lugar del torneo anterior y el colegio sede; si son tres o cuatro grupos, se sorteará a los colegios que ocuparon del 1° al 3° lugar en el torneo anterior y el colegio sede será la cuarta cabeza de grupo.

El sistema de juego podrá ser modificado a juicio de la Coordinación General Deportiva, con la finalidad de dar mayor promoción al evento.

## **ZONA DE CALENTAMIENTO**

El entrenador tendrá que localizar la zona de calentamiento, ya que ésta no será asignada por el Comité Organizador.

El tiempo máximo para calentamiento dentro del campo o cancha de juego será exclusivamente de 5', momento exacto en el que se dará inicio a cada partido. El entrenador es el responsable de estimar el tiempo suficiente y necesario para el calentamiento completo de su respectivo equipo, por lo que deberá de preverlo para citar y concentrar anticipadamente a sus integrantes.

## **EMPATES**

**En la ronda eliminatoria los partidos que terminen empatados se respetara el resultado final y no habrá punto extra en todas las categorías. En los partidos de cuartos de final, semifinal y final en las categorías 1°, 2°, 3° y 4° se jugará un tiempo extra de 10' con gol de plata, en caso de persistir el empate se ejecutarán series de 5 penales y muerte súbita. Para las categorías de la 5°, 6°, 7°, 8°, 9°, 10°, 11° y 12° en cuartos de final solo se jugará un tiempo extra de 10' con gol de plata en caso de subsistir el empate, se ejecutarán una serie de 5 penales y muerte súbita; para semifinal y final se jugarán 2 tiempos extras de 10' cada uno con gol de plata, en caso de persistir el empate se ejecutarán los penales correspondientes.**

## **SUSTITUCIONES**

1. Se podrán realizar hasta 7 cambios como máximo por partido.
2. Un jugador sustituido si podrá regresar al terreno de juego, que contará como cambio.
3. Cualquiera de los jugadores podrá cambiar de posición con el portero, con previa autorización del árbitro, incluido los tiros penales por un jugador que haya terminado en la cancha, cuantas veces sean los tiros penales.

## **5. SISTEMA DE PUNTUACIÓN**

El sistema de puntuación será el siguiente:

Juego Ganado: 3 puntos

Juego Empatado: 2 puntos

Juego Perdido en la cancha: 1 punto

Juego Perdido por default: 0 puntos

**En caso de empate en puntos entre 2 o más equipos, para la definición de las posiciones al finalizar las eliminatorias, se procederá con el siguiente criterio:**

A) Mayor diferencia de goles (a favor y en contra).

B) Mayor cantidad de goles anotados.

C) Resultados entre ellos.

D) Fair Play (menos expulsados y menos amonestados).

Para definición de los mejores terceros lugares entre grupos se utilizará el siguiente criterio:

A) Promedio de puntos ganados por partido.

B) Promedio de diferencia de goles a favor por partido.

C) Promedio de goles anotados.

D) Volado.

Los penales no cuentan ni para el goleo individual ni para la diferencia de goles de los equipos. En caso de existir el DEFAULT el marcador oficial seria 2 – 0 sin asignar los goles a ningún jugador solo al equipo.

**El sistema de puntuación para el ranking de colegios será de la siguiente manera:**

1er lugar	7 puntos
2do lugar	5 puntos
3er lugar	4 puntos
4to lugar	3 puntos
5to lugar	2 puntos
6to lugar	1 punto

## **6. PREMIACIÓN**

Se llevará a cabo inmediatamente después de terminar el juego por el 1º y 2º lugar. Se les informará a los equipos que ocupen el 1º, 2º y 3er lugar para que estén pendientes sus jugadores y se dirijan al centro de premiación.

Se premiará de la manera siguiente:

1. Medalla individual a cada competidor del 1º, 2º y 3er lugar.
2. Trofeo de equipo al 1º, 2º y 3er lugar.
3. Trofeo individual al campeón goleador por categoría (torneo regular)

## **7. TIEMPO DE JUEGO**

CATEGORÍAS 2 TIEMPOS DE: DESCANSO DE:

1ª y 2ª	20 MINUTOS	10 MINUTOS
3ª ,4ª, 5ª y 6º	25 MINUTOS	10 MINUTOS
7º, 8ª y 9º	30 MINUTOS	10 MINUTOS
10ª,11ª y 12º	35 MINUTOS	10 MINUTOS

El Comité Organizador se reserva el derecho de reducir el tiempo de calentamiento dentro de la cancha o campo de juego en beneficio de la organización del evento, esto cuando haya retraso del programa. El tiempo mínimo que se autorizará será de 2'.

Cada juego dará inicio exactamente a la hora prevista dentro del programa que haya entregado el Comité Organizador.

## **8. UNIFORMES DE LOS COMPETIDORES**

Todos los equipos deberán presentarse en el terreno de juego con el uniforme reglamentario (Short, playera con número visible en la espalda, calcetas, espinilleras y zapatos con tacos) el capitán del equipo deberá llevar gafete de identificación.

1. El calzado en todas las categorías deberá ser zapato con tacos de plástico (no se permitirá el uso de tacos intercambiables o de tenis)

2. El portero deberá utilizar en su uniforme colores diferentes al resto de sus compañeros y del equipo contrario.
3. Todos los equipos deberán traer dos uniformes distintos, para que, cuando el árbitro considere que se presten a confusiones, por medio de un volado, se determine quien hace cambio de colores.
4. Los jugadores no podrán llevar, durante los partidos, ningún objeto que sea ajeno a su indumentaria deportiva y que pueda poner en peligro su integridad física y la de sus compañeros (anillos, relojes, pulseras, medallas)
5. Es obligatorio el uso de espinilleras.

## **9. TERRENO DE JUEGO**

El terreno de juego, así como las porterías, tendrán dimensiones específicas para cada categoría.

<b>Nº categoría</b>	<b>Nacidos</b>	<b>Tamaño de terreno</b>	<b>Nº Cancha</b>	<b>Tamaño de portería</b>
1ª	2000	44 * 23 m.	1 y 12	4.0 * 1.75 m.
2ª	99	50 * 30 m.	2	5.0 * 1.75 m.
3ª y 4ª	98 y 97	55 * 35 m.	3 y 4	5.0 * 2.0 m.
5ª	96	68 * 40 m.	5 y 6	6.50 * 2.10 m.
6ª	95	70 * 40 m	7	6.50 * 2.10 m.
7ª	94	80 * 40 m	8	6.50 * 2.10 m.
8ª	93	100 * 49	9, 10,11 y 12	7.32 * 2.44 m.
9ª	92	105 * 57	9, 10,11 y 12	7.32 * 2.44 m.
10ª	91	105 * 57	9, 10,11 y 12	7.32 * 2.44 m.
11º	90	105 * 57	9, 10,11 y 12	7.32 * 2.44 m.
12ª	89-88	105 * 57	9, 10,11 y 12	7.32 * 2.44 m.

## **10. BALONES DE JUEGO**

Los balones a utilizarse durante los encuentros serán proporcionados por el Comité

Organizador a través de los árbitros.

El tamaño del balón será el siguiente:

- Balón del No. 3 PRIMERA Y SEGUNDA
- Balón del No. 4 TERCERA, CUARTA Y QUINTA
- Balón del No. 5 SEXTA, SÉPTIMA, OCTAVA, NOVENA, DÉCIMA, DÉCIMA PRIMERA y DECIMA SEGUNDA.

## **11. ARBITRAJE**

Todos los partidos serán dirigidos por un árbitro central y dos jueces de línea, miembros del cuerpo de árbitros de la Federación Mexicana de Fútbol, y se regirán por los reglamentos marcados por la misma Federación y con las adecuaciones hechas para este evento:

- A) El árbitro será la máxima autoridad dentro del terreno de juego y sus decisiones serán inapelables.
- B) Su principal función será la aplicación de las reglas vigentes en los estatutos de la FMF, con las adecuaciones realizadas para este evento.

- C) Sancionará o expulsará del terreno de juego al jugador, entrenador, auxiliar, padre de Familia o espectador que, en su opinión, manifieste conducta violenta, antideportiva o que altere el buen desarrollo del Torneo.
- D) No permitirá que nadie, fuera de los jugadores suplentes, del entrenador y del auxiliar, se coloque en la banca.
- E) Interrumpirá la continuidad del partido si considera que algún jugador ha sufrido alguna lesión.
- F) Cualquier situación especial será solucionada por la Coordinación General deportiva, quien dictaminará de acuerdo al informe de la cédula arbitral.
- G) Todos aquellos aspectos no especificados en la presente se regirán por el reglamento actual de la FMF.

## **JUECES DE LINEA**

Se designarán dos jueces de línea que tengan la misión de indicar al árbitro todas las infracciones, las reglas de juego, el mal comportamiento de los jugadores y banca de suplentes que consideren, si el árbitro no se ha percatado de ello. Ayudará al árbitro a dirigir el juego conforme a las reglas.

## **12. DISPOSICIONES GENERALES**

### **A) PARA LOS EQUIPOS**

1. Se concederá una prórroga de 15'. Sólo en los partidos que inicien la jornada, exclusivamente cuando no tengan el mínimo de jugadores (8 permitidos).
2. Deberán presentarse 15' antes de la hora programada para su partido, ya que solamente habrá tolerancia (tiempo de espera) en el 1er. partido de cada jornada.
3. Deberán presentarse uniformados con playera, short y calcetas idénticas.
4. Para iniciar el juego es necesario, por lo menos, la presencia de ocho jugadores.
5. Al inicio y al final de cada partido los jugadores deberán de saludarse como signo de AMISTAD.

### **B) PARA LOS JUGADORES Y ENTRENADORES**

1. Deberán presentar su credencial al inicio del juego, así como el entrenador y el auxiliar y entregarla al árbitro en turno.
2. Ningún jugador podrá participar en el juego si no se presenta con zapatos de fútbol y espinilleras.
3. Solo un jugador podrá reforzar a una categoría superior a su año de nacimiento además de participar con su categoría en la cual fue inscrito, de igual deberá darse de alta en la otra categoría.
4. En la banca podrán estar únicamente el entrenador, el auxiliar y los jugadores suplentes.
5. Solo el entrenador y un auxiliar podrán dirigir y dar voces al equipo.
6. En caso de expulsión, ningún jugador o técnico podrá permanecer en la banca de suplentes.
7. En caso de expulsión del entrenador del equipo, el auxiliar tomará su lugar.
8. Toda acción de la banca de suplentes, será responsabilidad del entrenador.

9. Las tarjetas acumuladas por los jugadores a partir de la segunda ronda, serán borradas y no se volverán a tomar en cuenta para las siguientes rondas.

10. No se permitirá la participación de jugadores que se presenten con aretes, cabello teñido o algún atuendo que no aporte ningún beneficio a la imagen del Torneo.

11. No se permitirá que participen jugadores que estén enyesados de alguna parte del cuerpo.

### **13. CÓDIGO DISCIPLINARIO**

Artículo 1º. Amerita sanción toda falta, incorrección, incumplimiento o indisciplina cometida por cualquier integrante de alguno de los equipos y/o cuerpo técnico que a juicio del árbitro del partido, Comisión Disciplinaria o Coordinación General Deportiva, constituya una infracción a las reglas de juego o reglamento de competencia.

Artículo 2º. Las infracciones cometidas por alguna de las personas señaladas en el artículo anterior, serán sancionadas de conformidad al siguiente tabulador de sanciones:

Será acreedor de amonestación el jugador o técnico que:

- a) Rehusé vestirse adecuadamente.
- b) Rehusé despojarse de objetos ajenos al juego.
- c) Proteste las decisiones arbitrales.
- d) Incurra en conducta incorrecta o indisciplina.
- e) Incurra en juego violento.
- f) Finja una lesión o incurra en conducta injuriosa.
- g) Haga tiempo deliberado o retrase el juego.
- h) Cuando proceda y la amonestación sea a la porra o padre de familia, se hará la amonestación a través del delegado del colegio involucrado. Si llegare a existir una segunda amonestación en ese sentido, el equipo será dado de baja.

Artículo 3º. Amerita un partido de suspensión el jugador o técnico que:

- a) Haya sido expulsado por cualquier motivo.
- b) Acumule 3 tarjetas amarillas en la ronda eliminatoria.
- c) Insulte al árbitro o un jugador contrario.
- d) Sea reportado por juego violento mal intencionado.
- e) Sea reportado por conducta antideportiva.
- f) Sea expulsado por cualquier motivo.
- g) Insista en permanecer en la banca de suplentes después de haber sido expulsado.

Artículo 4º. Amerita dos partidos de suspensión el jugador o técnico que:

- a) Intente agredir a un contrario.
- b) Prosiga con provocaciones al cuerpo de árbitros o a elementos del equipo contrario una vez terminado el encuentro o después de haber sido expulsado.
- c) Amenace a los elementos del cuerpo de árbitros.
- d) Conteste una agresión.

Artículo 5º. Amerita tres partidos de suspensión el jugador o técnico que:

- a) Agreda a un jugador sin estar en disputa el balón.
- b) Cometa agresión simultánea entre dos a más jugadores.

- c) Provoquen la suspensión de un juego.
  - d) Incite a sus compañeros a insultar o golpear a un contrario.
  - e) Invada la cancha de juego y suspenda temporal o totalmente el partido.
  - f) Participe en una riña colectiva.
  - g) Substraiga sin permiso la cédula arbitral.
  - h) Agreda en cualquiera de las tres modalidades (física, verbal o de actitudes) a sus contrarios, al árbitro o al público.
- Artículo 6°. Un equipo perderá por default cuando:
- a) No esté a la hora de inicio de sus juegos, habrá tolerancia de 15 min. solamente en el primer partido de cada jornada.
  - b) No estén todos los jugadores uniformados.
  - c) No se encuentren como mínimo ocho jugadores, excepto en el caso de una suspensión que serán siete.
  - d) Alinear un jugador suspendido.
  - e) Su capitán se niegue a firmar la cédula arbitral.
  - f) Inicie riña colectiva.
  - g) Su entrenador invada la cancha y suspenda el juego.
  - h) No presenten credenciales.
  - i) Alineen a un jugador que no pertenezca al equipo.
  - j) Cuando la actitud de la porra sea una ofensa grave para los jugadores.

#### **14. PROTESTAS**

Toda protesta deberá presentarse por escrito a la Coordinación General Deportiva en las hojas que para efecto serán entregadas a cada colegio, debidamente fundamentadas y firmada. El plazo para presentar las protestas será de 30' después de concluido el encuentro y deberán ir acompañadas de \$500.00 (Quinientos Pesos 00/100), M.N. En caso de que el fallo sea a favor, la cantidad aportada les será devuelta. Deberán ser presentadas por el delegado del colegio y además tendrá que validarla el director del colegio mediante su firma. Los videos no serán tomados en cuenta para efectos de protesta.

#### **15. JURADO DE APELACIÓN**

Estará integrado por el Comité Organizador y la Coordinación General Deportiva, teniendo éstos la facultad de citar a los involucrados cuando lo consideren necesario. Todas sus decisiones se entregarán por escrito a los colegios involucrados y serán inapelables.

#### **16. TRANSITORIOS**

Todo aquello que no se contemple en la presente convocatoria, ni en el reglamento, será decidido por el Comité Organizador y por la Coordinación General Deportiva.