



REGLAMENTO DE FÚTBOL MIDDLE SCHOOL BINATIONAL GAMES GI SCHOOL - 2024

1. NÚMERO DE JUGADORES POR EQUIPO.

Los equipos podrán estar conformados por 14 jugadores (as) como mínimo y 20 como máximo.

2. TIEMPO DE JUEGO.

- Se realizan dos tiempos de juego de 30 minutos con un descanso de 10 minutos entre tiempos.
- En semifinales; y en la disputa del 3er y 4to puesto, en caso de quedar empatados no habrá tiempo extra; se definirá el ganador con lanzamiento de tiro penal.
- El árbitro está autorizado en cancelar el partido por causa de cualquier incidente, que a su criterio no permita la continuidad normal del juego y el cumplimiento de la filosofía educativa de este evento. El comité general del evento evaluará si se puede reanudar el partido o debe reprogramarse.
- Si transcurridos los 15 minutos del segundo tiempo del partido se tiene que cancelar por motivos de fuerza mayor, el encuentro se dará por terminado y se consignará el marcador que va en ese momento; pero si el partido se cancela antes de los 15 minutos del segundo tiempo, se reprogramará el tiempo que falta y se dará continuidad al resultado que hasta el momento va, manteniendo la misma alineación.

3. SUSTITUCIONES.

En la primera ronda se pueden realizar cambios libres, a partir de la segunda ronda sólo se permite un máximo de 5 sustituciones por juego.; no se permite durante todo el torneo recambios.

4. SISTEMA DE JUEGO RAMA FEMENINA.

- **Primera ronda:** un grupo de 6, todos vs todos.
- **Segunda ronda:** se hace ranking del 1ro al 6to lugar, los impares van al grupo A y los pares al grupo B. En cada grupo se juega todos vs todos.
- **Tercera ronda:** los 3ros de cada grupo jugarán por 5to y 6to, los primeros jugarán semifinal vs los segundos del otro grupo.
- **Finales:** Los ganadores de semifinales juegan por 1ro y 2do lugar y los perdedores de semifinales por 3ro y 4to lugar.



Primary Years Programme

Diploma Programme





5. SISTEMA DE JUEGO RAMA MASCULINA.

- **Primera ronda:** dos grupos de 4 y uno de 5, todos vs todos, en los grupos de 4 se juega partido adicional posición 1 vs 3 y 2 vs 4 (posición posterior a los tres primeros juegos).
- **Segunda ronda:** se hace ranking, triangular A (1,3,5), triangular B (2,4,6), cuadrangular C (7,9,11,13) y triangular D (8,10,12).
- **Tercera ronda:** Semifinal No.1, 1a vs 2b, semifinal No.2, 1b vs 2a, 3a vs 3b juega por posición 5 y 6. 1c vs 1d juega por posición 7 y 8, 2c vs 2d por posición 9 y 10, 3c vs 4c (repechaje para definir 3c) el ganador vs 3d juega por posición 11 y 12, y 4c queda en posición 13.
- **Finales:** los ganadores de semifinales juegan por 1ro y 2do lugar y perdedores de semifinales por 3ro y 4to lugar.

6. PREMIACIÓN.

- Campeón: trofeo y medallas
- Subcampeón: trofeo y medallas
- Tercer puesto: campeón y medallas
- Goleador(a): reconocimiento
- Valla menos vencida: reconocimiento
- Dream Team: 11 medallas
- Mejor jugador(a) de la final: reconocimiento
- Mejor jugador(a) del torneo: reconocimiento

7. PUNTUACIÓN.

- Tres (3) puntos por partido ganado.
- Un (1) punto por partido empatado
- Cero (0) puntos por partido perdido

Partido perdido por WO: equipo que no se presente 15 minutos después de la hora programada perderá por "W.O" con un marcador de 3 - 0, y el equipo ganador obtendrá 3 puntos y estos goles no se podrán anotar a ningún jugador

8. DESEMPATES.

En caso de empate por puntos en la clasificación general, se definirá por:

- Juego limpio.
- Mayor número de puntos obtenidos en todos los partidos de grupo.



Primary Years Programme

Diploma Programme





- Diferencia de goles en todos los partidos de grupo.
- Mayor número de goles marcados en todos los partidos de grupo.
- Menor número de goles en contra en todos los partidos de grupo.

Si dos o más equipos obtienen el mismo resultado conforme a los cuatro criterios arriba mencionados, su posición se determinará de la siguiente manera:

- Mayor número de puntos obtenidos en los partidos de grupo entre los equipos en cuestión. (Sólo en el caso de un triple empate). Menor número de goles en contra en todos los partidos de grupo.
- Diferencia de goles en los partidos de grupo entre los equipos en cuestión.
- Mayor número de goles marcados en los encuentros de grupo entre los equipos en cuestión.
- Sorteo

Para el criterio de juego limpio se tendrá presente los siguientes criterios:

- Tarjeta roja directa (50 puntos)
- Tarjeta roja por doble amarilla (30 puntos)
- Tarjeta amarilla (10 puntos)

El puntaje se irá sumando, el equipo que más cerca a cero esté es quien tiene un mejor juego limpio.

9. UNIFORMES

- Los integrantes de cada equipo deberán presentarse debidamente uniformados, con la numeración visible.
- En caso de que ambos equipos presenten los mismos colores el equipo visitante en la programación, debe cambiarse el uniforme.
- Cada jugador debe usar medias largas, canilleras y guayos, de no ser así NO podrá actuar en el juego.
- Los uniformes deberán coincidir con el mismo diseño.
- Si la pantaloneta tiene número debe coincidir con el de la camiseta.
- No se permitirán números repetidos.
- No se permitirán números dibujados o armados con otros materiales diferentes al original estampado.
- En el congreso técnico se definirá el color de uniforme de la primera ronda.

10. DEL ORDEN DISCIPLINARIO.

- Todos los participantes del evento deben mostrar una actitud de colaboración y respeto por las reglas y normas contenidas en el presente reglamento.



Primary Years Programme

Diploma Programme





- No se aceptará por ningún motivo irrespeto de los técnicos hacia los árbitros, jueces de mesa y sus propios dirigidos y/o adversarios. Si un entrenador es expulsado en un partido, el comité técnico recibirá el informe arbitral y se aplicará la sanción correspondiente.
- El Juez está autorizado para sancionar como terminado cualquier partido por causa de algún incidente que a su criterio no garantice la normal continuidad de este y el cumplimiento de la filosofía educativa de este evento.
- Todo equipo que se retire por su propia decisión antes de terminar el partido en su tiempo reglamentario quedará excluido del torneo automáticamente.
- Los ítems no contemplados en este reglamento están se regirán por las normas de la Federación Internacional de Fútbol (FIFA), por lo tanto, cualquier duda que se presente se resolverá basada en dicho reglamento y en la carta fundamental de ACCAS.
- La comisión técnica del evento tiene la facultad para cambiar, aplazar y/o suprimir la programación o partidos según su criterio siempre y cuando estas variaciones propendan por un mejor desarrollo del evento.

11. ASPECTOS ORGANIZATIVOS.

- Se jugará en ambas ramas con balón Golty Magnum No.4
- Habrá fuera de juego.
- Cada equipo deberá presentarse al campo debidamente uniformados con quince minutos (15) antes de la hora señalada para la iniciación del partido.
- Todos los equipos sin excepción alguna deben presentar el carné oficial del evento antes de iniciar cada partido.
- Es obligación del delegado o asistente de cada equipo estar al tanto de cualquier cambio o ajuste en la programación.
- Deberán facilitar el trabajo de los jueces entregando con antelación sus nóminas y respectivas alineaciones.

Atentamente,

MIGUEL ANGEL REINA

Coordinador General del evento

ROBINSON LÓPEZ

Coordinador torneo de Fútbol



Primary Years Programme

Diploma Programme

