



REGLAMENTO DE LA COPA NACIONAL LOBOS BUAP

- Regla 1.- El terreno de juego serán en las canchas del CEFOR LOBOS BUAP Dimensiones.
 - En las categorías 1998-2005 el campo de juego será un rectángulo de una longitud no mayor de 120 m. ni menor de 90 m y una anchura no mayor de 90 m ni menor de 45 m.
 - En las categorías 2006-2009 se jugará en mitad de cancha en forma horizontal.
 - La categoría 2010-2011 se jugará en una cancha de 1/3 de cancha en forma horizontal igualmente haciendo una cancha de futbol-7.
- Regla 2.- El balón, se jugará solo con el balón que se regale por su inscripción al torneo. En caso de perderlo tendrá que dirigirse a las oficinas del Club Lobos BUAP a comprar otro para poder jugar sus partidos. Además, en caso de no presentar su balón perderán su partido por default o se llegara a un acuerdo con el equipo rival.
 - Balón del número 5 en las categorías 1998-2005
 - Balón del número 4 en las categorías 2006-2011
- Regla 3.- Podrá participar todo jugador que esté debidamente inscrito con su equipo y en la categoría que corresponde, además podrá participar niñas en los equipos de rama varonil con la ventaja de ser un año más grande que la categoría.

Los requisitos para que el jugador o jugadora este registrado son:

- Llenar cedula de inscripción con foto actual y parecida a la foto de la constancia o credencial escolar con un mínimo de 11 jugadores
- Original y copia de acta de nacimiento
- Original y copia de constancia de estudios con foto o credencial escolar con foto o pasaporte vigente
- Copia del curp
- Responsiva del club
- **NOTA:** Si el jugador no se parece a la foto de su credencial de juego no podrá participar en el partido, por eso la importancia que la foto sea actualizada y parecida a la de la constancia o credencial escolar.

- El equipo se presentará 20 min antes de su encuentro con el árbitro y este revisará la cedula y verificará que el jugador registrado es el que se está presentado al juego.

- Regla 4.- Número de jugadores y sustituciones

CATEGORÍA	Mínimo de jugadores en cancha	Máximo de jugadores en cancha	Cambios	Forma de cambio
2010-2011	5	7	ilimitados	Pueden entrar y salir del campo con autorización del arbitro
2008-2009	8	11	ilimitados	Pueden entrar y salir del campo con autorización del arbitro
2006-20007	8	11	Ilimitados y se realizará con papeleta de cambio con número y nombre	El jugador que sale ya no puede volver a ingresar a la cancha
2005-2004	8	11	Ilimitados y se realizará con papeleta de cambio con número y nombre	El jugador que sale ya no puede volver a ingresar a la cancha
2002-2003	8	11	Ilimitados y se realizará con papeleta de cambio con número y nombre	El jugador que sale ya no puede volver a ingresar a la cancha
2000-2001	8	11	Ilimitados y se realizará con papeleta de cambio con número y nombre	El jugador que sale ya no puede volver a ingresar a la cancha
1998-1999	8	11	Ilimitado y se realizará con papeleta de cambio con número y nombre	El jugador que sale ya no puede volver a ingresar a la cancha

- Regla 5.- Equipamiento y uniformes
 - Cada equipo deberá presentarse a su encuentro debidamente uniformado: playera, short y medias del mismo color, los números deberán estar adheridos, estampados o cosidos, no se permitirán números con masquen, o pintados con plumón. En caso contrario el jugador no podrá participar.
 - El portero deberá usar colores que lo distingan de los demás, incluyendo al árbitro. Cualquier jugador que reemplace al portero deberá usar un suéter.
 - Ningún jugador podrá llevar ningún objeto peligroso para los demás jugadores y para el mismo, pudiendo el árbitro si así lo considera ordenar, quitárselo. Si el jugador no obedeciera no podrá formar parte en el encuentro.
 - Implementos obligatorios: espinilleras, tenis o tacos (no intercambiables de aluminio o fierro).
- Regla 6.- Arbitro
 - Un árbitro será designado para dirigir cada partido:
 - Será el encargado de revisar la cedula de los equipos y verificar que el jugador presentado este en la documentación para poder ingresar al partido, ya sea de inicio o cambio.
 - Cuidará de la aplicación de las reglas de juego y resolverá todos los casos dudosos o litigios. Sus poderes empezarán en el momento en que este esté revisando las cedulas y su facultad de imponer sanciones a las infracciones cometidas desde ese momento hasta el final del partido.
 - Tomará nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrar y cuidar de que el partido tenga la duración reglamentaria.
 - Tendrá poder discrecional para el juego cuando se cometan infracciones a las reglas, para suspender e interrumpir definitivamente el partido cuando lo estime necesario o a causa de los elementos de la intervención de los espectadores u otras causas.
 - Desde el momento en el que él penetre en el campo de juego, tendrá la facultad discrecional de amonestar a todo jugador que proceda con conducta inconveniente a esta pudiera impedirle tomar parte en el partido en caso de reincidencia.
 - No se permitirá a personas ajenas dentro del campo de juego durante el encuentro.
 - Tendrá poder discrecional para expulsar definitivamente del campo sin advertencia previa a todo jugador culpable de conducta violenta.
 - Se expulsará del terreno de juego e instalaciones a todo jugador, entrenador o padre de familia que en su opinión sea culpable de conducta violenta, de juego grave, o si actúa con propósitos injuriosos o groseros.
 - Dará la señal para reanudar el juego después de todas las interrupciones.

- Regla 7.- Duración del partido **ES IMPORTANTE PRESENTARSE 20 MIN ANTES DEL ENCUENTRO PARA REVISAR LA CEDULA DE INSCRIPCIÓN, EL QUE EQUIPO TENDRÁ 10 MIN. DE TOLERANCIA EN EL CUAL SE TOMARÁ A CUENTA DE LA MITAD DEL DESCANSO Y DEL JUEGO, SI NO LLEGARA A LLEGAR SE MARCARÍA POR DEFAULT CON UN MARCADOR DE 2-0 EN CONTRA**

CATEGORÍA	DURACIÓN	DESCANSO
2010/2011	2 tiempos de 20 minutos	10 minutos
2008/2009 /2006/2007	2 tiempos de 25 minutos	10 minutos
2005/2004 /2003/2002	2 tiempos de 30 minutos	10 minutos
2001/2000 /1999/1998	2 tiempos de 35 minutos	10 minutos

- Regla 8.-Saque de salida
 - Al iniciarse el partido la elección de campos y del saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El bando favorecido por la suerte tendrá el derecho de escoger, bien sea su campo o el saque inicial.
 - En el segundo tiempo los papeles dan la vuelta. Se considera en juego el balón una vez que haya recorrido la distancia de su circunferencia.
- Regla 9.- Balón en juego o fuera del campo
 - El balón esta fuera del juego:
 - Cuando el balón pase íntegramente una línea de banda y se reanuda con un saque de banda dando dos oportunidades de hacerlo si lo llegará hacer mal.
 - Cuando el balón pase tu línea de meta tocando al último el balón el contrario ya sea por aire o tierra se reanuda con un saque al piso a tu favor dentro del área grande.
 - Cuando el balón pase tu línea de meta tocando al último el balón un jugador de tu equipo ya sea por aire o por tierra se reanuda con un saque de tiro de esquina a favor del equipo contrario.
 - Cuando haya una infracción en el campo se reanuda con un cobro de tiro de libre o indirecto.
 - Cuando la falta sea dentro de tu área grande se infraccionará como penal en contra.
 - Cuando haya una anotación se reanuda el juego con un saque de media cancha.

- Regla 10.- Tanto marcado
 - Salvo las excepciones previstas en este reglamento, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero sin que haya sido llevado o lanzado o intencionalmente golpeando con la mano o el brazo.
 - El equipo que haya conseguido más goles es el ganador del partido.
- Regla 11.- Fuera de juego **SOLO APLICARÁ PARA LA CATEGORÍA 2007-1998**
 - 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:
 - Se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.
 - Un jugador no estará en posición de fuera de juego si:
Se encuentra en su propia mitad de campo o está a la misma altura que el penúltimo adversario o está a la misma altura que los dos últimos adversarios
- Regla 12.- Faltas e indisciplinas

Será castigado con un tiro libre directo concedido al equipo contrario, en el sitio en donde la falta fue cometida, si un jugador incurre intencionalmente en alguna de las siguientes faltas:

 - Dar o intentar una patada a un adversario.
 - Poner una zancadilla a un contrario, es decir, hacerle caer o intentarlo, sea por medio de la pierna enganchándole delante de ella.
 - Cargar violentamente o peligrosamente a un adversario.
 - Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
 - Golpear o intentar golpear a un contrario o escupir.
 - Sujetar a un adversario.
 - Empujar a un adversario.
 - Jugar el balón con la mano (salvo el portero dentro de su área penal).
 - En todos los casos anteriores será sancionado con un tiro penal si la falta es cometida dentro del área penal (sin importar la posesión del balón al momento de la falta), y siempre que el balón esté en juego
 - Será castigado con un tiro libre indirecto concedido al equipo contrario, en el sitio en donde la falta fue cometida, si un jugador incurre intencionalmente en alguna de las siguientes faltas:
 - Jugar en forma peligrosa a criterio del árbitro, como intentar dar una patada al balón cuando esté en posesión del portero.

- Cargar ilegalmente, es decir, con el hombro cuando el balón no se está disputando.
- Sin jugar el balón, obstruir intencionalmente a un contrario, es decir, correr entre éste y el balón o interponerse de manera que construya un obstáculo para el adversario.
- Cargar al portero salvo que éste:
 - Se halle en posesión del balón.
 - Obstruya a un adversario
 - Esté fuera del área de meta.
- La distancia para la barrera en los tiros de castigo será de 8 metros para marcar la ubicación de la barrera.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN Y PUNTUACIÓN

- La COPA NACIONAL LOBOS BUAP se desarrollará en dos fases, una de fase de grupos y otra de Finales.
 - En la Fase de grupos se basará en el sistema de puntos, jugándose Round-Robin a una vuelta.
- La ubicación en la tabla de posiciones de Grupos y de Clasificación General se sujeta a lo siguiente:

Por juego ganado	3 puntos
Por juego empatado	1 punto
Por juego perdido	0 puntos
- Si al terminar la Fase de grupos, dos o más equipos estuvieran empatados en puntos en su respectiva tabla de posiciones, se aplicarán los siguientes criterios para definir la ubicación de los equipos.
 1. Diferencia entre goles anotados y recibidos
 2. Mayor número de goles anotados
 3. Menor número de goles recibidos
 4. Resultado entre si
 5. Jugador con mayor número de goles
 6. Sorteo
- Califican a la Fase Final los equipos que ocupen el Primer lugar y Segundo lugar de su respectivo Grupo.
 - En algunos casos podrán calificar mejores Terceros lugares de Grupo, depende del número de grupos que existan la decisión se tomará dependiendo del número de equipos inscritos y se dará a conocer 1 semana antes del torneo.

- Se colocarán en una tabla de posiciones general los equipos calificados del primero al último bajo los criterios establecidos anteriormente, de igual forma será para jugar cuartos y/o semifinales y final
- Cuartos de final: Califican equipos que avanzaron de la ronda de fase de grupos
- Semifinal: califican los ganadores de los partidos de Cuartos de Final.
- Final: califican los ganadores de Semifinal.



REGLAMENTO PARA PADRES DE FAMILIA O PORRAS DEL EQUIPO PARTICIPANTE

1. Respetar las instalaciones del CEFOR Lobos BUAP, evitando el acceso a canchas que son exclusivas para alumnos y entrenadores.
2. Se colocarán alrededor de la cancha para poder observar la participación de sus equipos, es decir a una distancia de 6 metros de la misma.
3. Evitar el uso de vocabulario soez y/o de actitudes incorrectas contra árbitros, padres de familia del mismo equipo o contrario, entrenadores, jugadores propios y contrarios en los partidos de la COPA NACIONAL LOBOS BUAP.
4. Podrán apoyar a sus hijos sin interferir con el trabajo de los entrenadores; además de evitar hacer comentarios y recomendaciones técnico-tácticas a sus hijos en los partidos. Es suficiente con animarlos y alentarlos mediante porras.

SANCIONES

1. Se le hará una llamada de atención a la persona que corrompa alguna regla de las antes mencionadas.
2. En caso de seguir con la misma conducta se le comunicará al delegado o encargado del equipo participante para que pueda tranquilizar a su porra.

3. Si continua con la misma conducta se tendrá que retirar de las instalaciones del CEFOR Lobos BUAP y en caso de no aceptar, se suspenderá el partido de su equipo hasta que se retire esta persona, de lo contrario su equipo perderá por marcador de 2 goles a 0.

PROTESTAS

- Se presentarán por escrito con firma del entrenador al término del encuentro en las oficinas del CLUB LOBOS BUAP, ante el organizador de dicho evento y dirigida al comité organizador. La respuesta se dará a conocer ante la presencia de los dos entrenadores que tuvieron el encuentro de fútbol.
- Toda protesta realizada tendrá un costo de \$150 pesos sin importar la resolución que se llegará a tomar.
- No habrá protestas sobre el arbitraje.

TODOS LOS CASOS NO PREVISTOS EN EL PRESENTE REGLAMENTO Y EN EL REGLAMENTO DE COMPETENCIA SERÁN RESUELTOS POR EL COMITÉ ORGANIZADOR.

Para más información puedes ponerte en contacto al correo: emiliano.dirzo95@gmail.com o al celular: 22 25 19 49 63.