



# REGLAS OFICIALES

# 2025

NACE UNA NUEVA GENERACIÓN DE ESTRELLAS DEL FÚTBOL



## **El Campo**

### **Dimensiones:**

El campo de juego tendrá las siguientes medidas a 52,0 a 60,0 m de longitud y 37,0 a 40,0 m de ancho.

El campo de juego tendrá las siguientes medidas a 27,0 a 32,0 m de longitud y 40,0 a 50,0 m de ancho. Para Categorías Sub 07.

El campo de juego tendrá las siguientes medidas a 20,0 a 25,0 m de longitud y 38,0 a 45,0 m de ancho. Para Categoría Sub 06.

### **Área de Meta y Punto de Penal:**

El área tendrá una medida máxima de 22 m x 10 m (L x C).

La marca de penal, distancia de 8,0 m de la línea de fondo.

El área tendrá una medida máxima de 18 m x 8 m (L x C). Para Categoría Sub 07 y Sub 08.

La marca de penal, distancia de 7,0 m de la línea de fondo. Para Categoría Sub 07 y Sub 08.

El área tendrá una medida máxima de 12 m x 7 m (L x C). Para Categoría Sub 06.

La marca de penal, distancia de 6,0 m de la línea de fondo. Para Categoría Sub 06.

Como continuación de la línea transversal del área, hasta las dos puntas de la cancha, se marcarán líneas punteadas para determinar la línea de offside.

### **Porterías:**

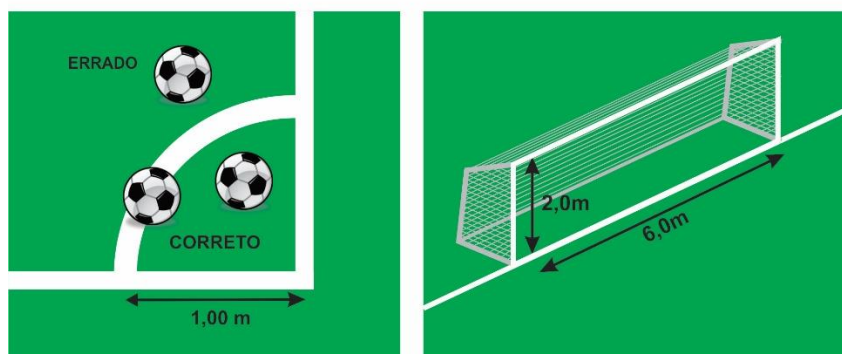
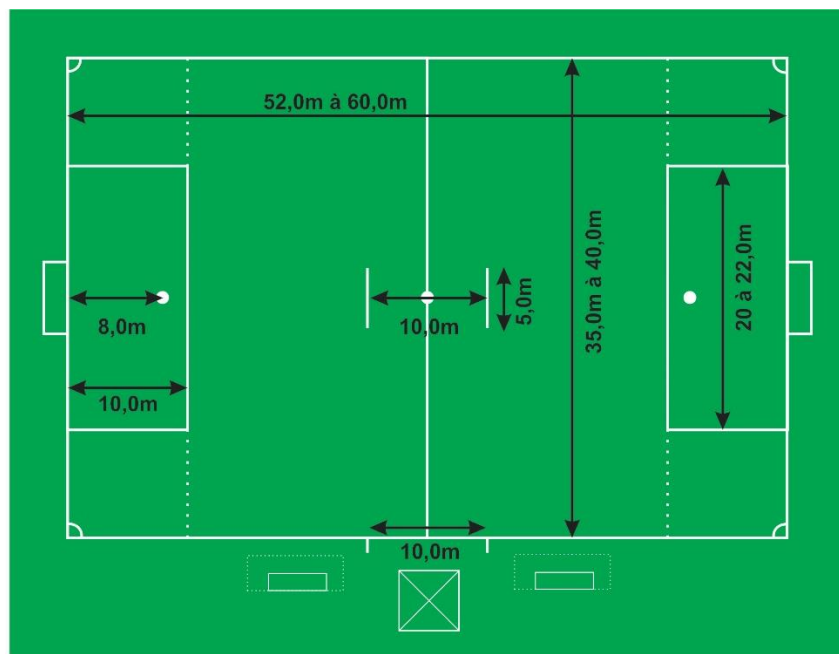
As PORTERÍAS deben ser 6,0 x 2,1 m Preferiblemente categorías menores de 12 a 15.

As PORTERÍAS deben ser 6,0 x 2,0 m Preferiblemente categorías menores de 08 a 12.

As PORTERÍAS deben ser 5,0 x 1,8 m. Para categoría Sub 07 y preferentemente Sub 08.

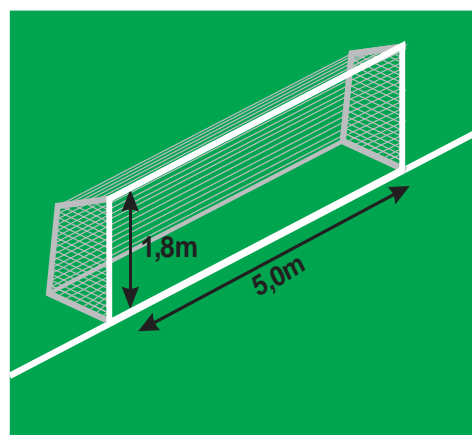
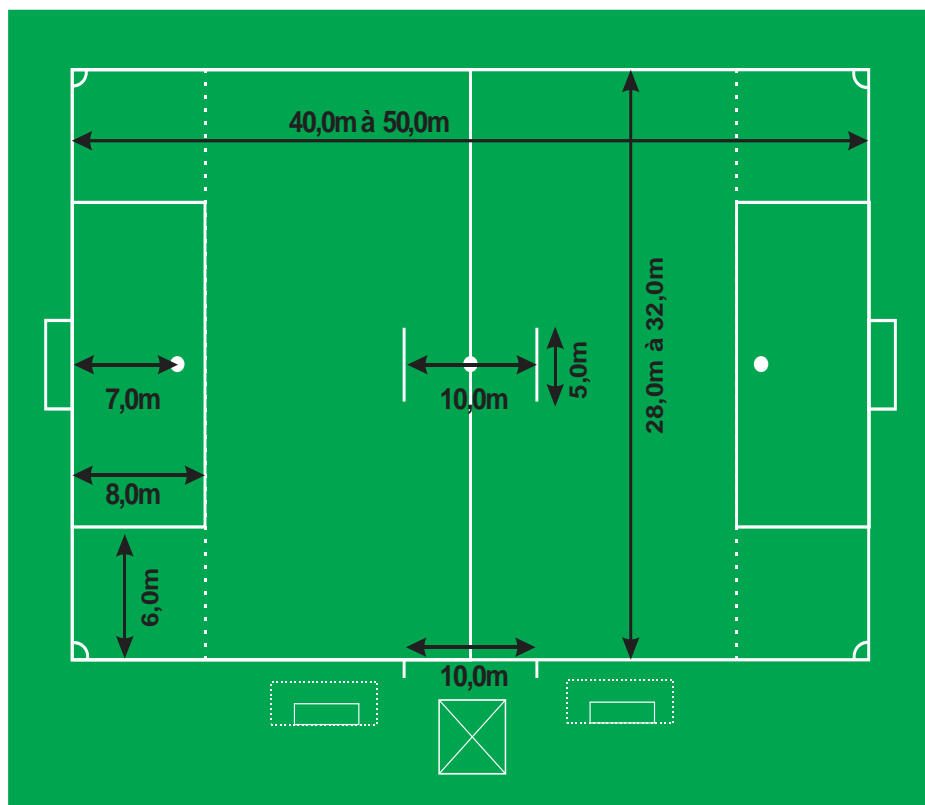
As PORTERÍAS deben ser 4,0 x 1,6 m. Para Categoría Sub 06.

CATEGORIAS: SUB 08 A SUB 15



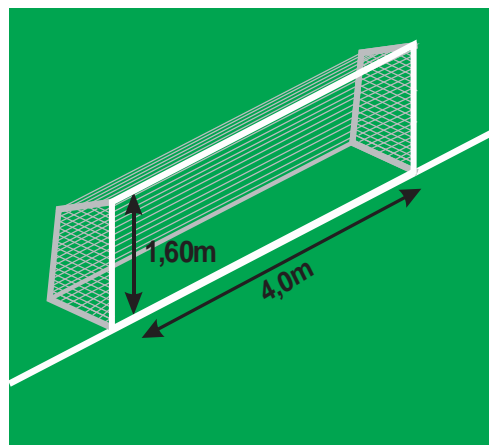
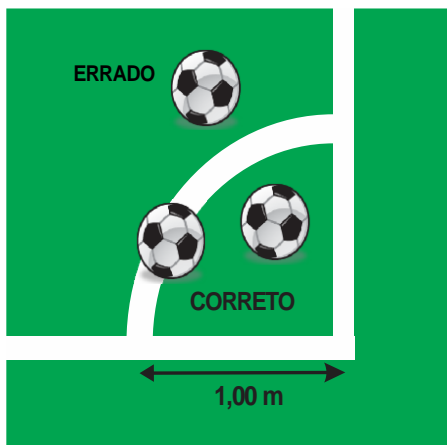
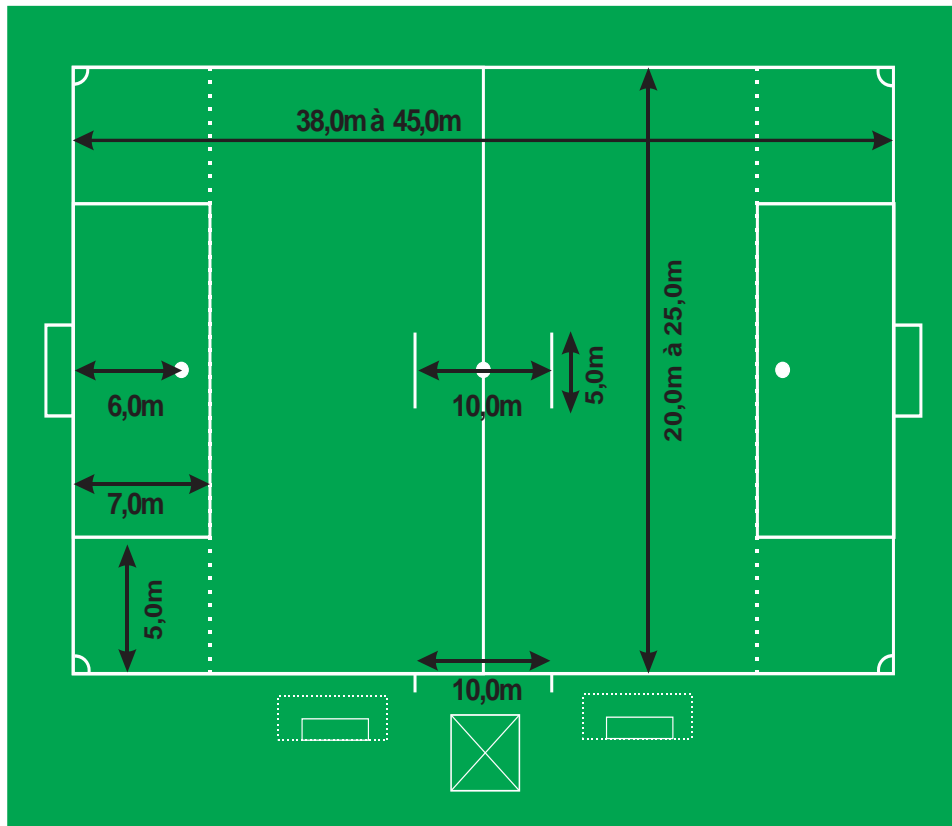
NACE UNA NUEVA GENERACIÓN DE ESTRELLAS DEL FÚTBOL

CATEGORIAS: SUB 07



NACE UNA NUEVA GENERACIÓN DE ESTRELLAS DEL FÚTBOL

**CATEGORIA: SUB 06**



NACE UNA NUEVA GENERACIÓN DE ESTRELLAS DEL FÚTBOL



## **EL BALÓN**

**Especificaciones del balón y sus Categorías:**

### **CATEGORÍAS CIRCUNFERENCIA PESO PRESIÓN**

Sub 06/Sub 07/Sub 08/Sub 09 –de 61 a 64 cm de 270 a 380 gramos de 06 a 08 libras (referencia n. 3)

Sub 10/sub 11/sub12– de 62 a 66 cm de 320 a 390 gramos de 06 a 08 libras (referencia n. 4)

Sub 13/Sub 15 – de 66 a 68 cm de 320 a 390 gramos de 06 a 08 libras (referencia n. 5)

## **NÚMERO DE JUGADORES**

Cada equipo podrá inscribir en el campeonato un número máximo de 14 y como mínimo 10 jugadores.

Un partido ha de ser disputado por dos equipos compuestos de 07 jugadores de cada uno, uno de los cuales, obligatoriamente, será el portero.

No se permitirá el inicio del partido sin que los equipos cuenten, como mínimo, 07 jugadores dentro del campo. Si el equipo no compareciera con 07 jugadores como mínimo, para el pitazo inicial, además de dar por perdido el partido, se le contará como derrota de 0 – 3

Cuando un equipo, o ambos, queden reducidos a 03 jugadores, por cualquier motivo que sea, el partido será terminado inmediatamente.

Las substituciones son ilimitadas y volantes, sin necesidad de paralizar el partido.

El comité técnico del equipo estará formado por hasta 4 miembros.

Solo 4 miembros del comité técnico pueden estar en el campo.

- El mismo miembro del comité técnico puede trabajar en más de un equipo, respetando la presencia de solo 4 miembros en el campo.

Ej: "coordinador técnico" puede trabajar en más de un equipo en el mismo club.

## **UNIFORME DE LOS JUGADORES / COMISIÓN TÉCNICA**

El uniforme consiste en: camiseta de manga corta o larga, pantalón corto, medias de caña larga, canilleras oficiales, zapatillas o botines apropiados, y pueden utilizar equipos de protección propios del deporte. No se permite jugar con pecheras.

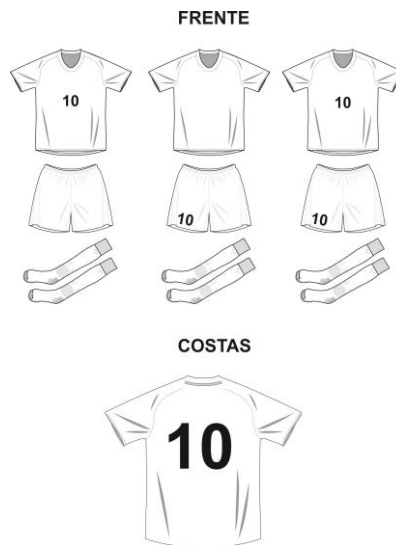
NACE UNA NUEVA GENERACIÓN DE ESTRELLAS DEL FÚTBOL

a) ES OBLIGATORIO el uso de canilleras, siendo que éstas deberán estar cubiertas por las medias.

Las camisetas deben ser numeradas de preferencia (de 01 a 99) en la espalda.

Es obligatorio el uso de pechera en los jugadores que permanecen en el banco de reserva.

El equipo visitante (aquel que consta como segundo equipo en la tabla de juegos determinada por la organización) tiene prioridad en la elección del uniforme, cabiendo la obligación de cambio al equipo mandante.



### TIEMPO DE PARTIDOS Y CATEGORIAS

Los tiempos de juego serán divididos en dos períodos iguales, de 20 minutos cada uno, para todas las categorías con 05 minutos de intervalo.

Como criterio de distinción de los límites de las categorías arriba especificadas, será considerado el AÑO de nacimiento de los jugadores.

Para las categorías:

- a) Sub 06, nacidos en los años 2019 y 2020
- b) Sub 07, nacidos en los años 2018 y 2019
- c) Sub 08, nacidos en los años 2017 y 2018
- d) Sub 09, nacidos en los años 2016 y 2017
- e) Sub 10, nacidos en los años 2015 y 2016
- f) Sub 11, nacidos en los años 2014 y 2015
- g) Sub 12, nacidos en los años 2013 y 2014
- h) Sub 13, nacidos en los años 2012 y 2013
- i) Sub 13 F, nacidos en los años 2012, 2013, 2014 y 2015
- j) Sub 15 F, nacidos en los años 2010 y 2011



Nota: Para la participación aislada de Chicas en cualquier equipo, o en equipos exclusivamente femeninos, podrá contener atletas con edad superior en 01 año al año de la categoría. Excepto en la disputa de la categoría exclusivamente femenina donde la edad será considerada la de la categoría

Nota: Si un equipo utiliza un jugador no registrado en el aclamado o jugador de edad superior a la edad de la categoría, observando las condiciones descritas anteriormente, ese equipo será excluido de la competición y todos sus juegos serán considerados WO con el marcador de referencia de 0 x 3. Incluso los juegos ya realizados.

Observación: Por motivos de seguridad, no se aceptarán inscripciones de jugadores con edad 02 años inferior a la categoría. Excepto en la categoría Sub 13 Femenina.

## **INICIO DEL PARTIDO**

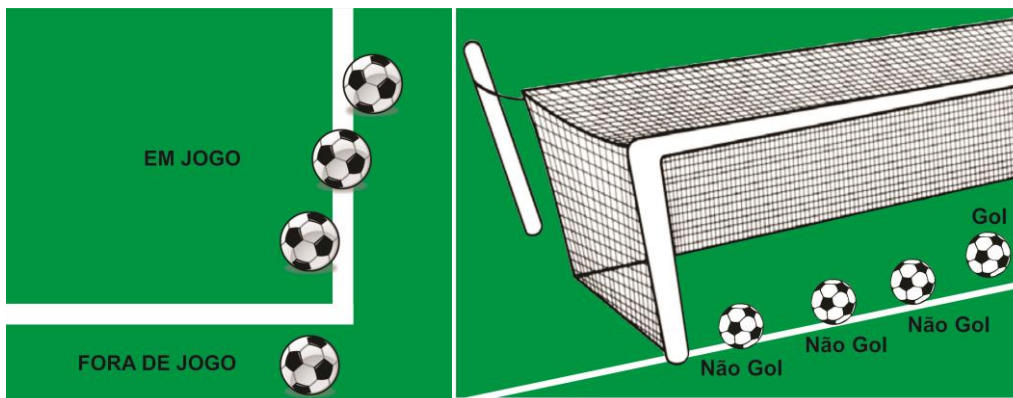
Los equipos deben presentar al árbitro de la credencial atleta proporcionada por la organización en el momento de la acreditación, los atletas que no están acreditadas no puede jugar en el partido. Este será el único documento válido.

Para el inicio del partido, la selección del campo o puntapié inicial se hará por medio de un sorteo utilizando una moneda, al vencedor le cabe elegir el lado que defenderá y el equipo perdedor del sorteo tendrá derecho al puntapié inicial.



## CONDICIONES DE JUEGO Y FUERA DE JUEGO

- k) Todos los jugadores no involucrados en la ejecución de un tiro libre directo o indirecto deben mantenerse a una distancia mínima de 5m del balón.



## TARJETAS

Quedan establecidas las siguientes tarjetas de disciplina y sus penalidades:

- TARJETA AMARILLA** – No será necesaria la sustitución del jugador amonestado y la penalidad no es acumulativa.
- TARJETA AZUL** – El jugador debe abandonar el campo por la zona de sustitución, y podrá permanecer en el banco de suplentes, siendo sustituido por otro jugador y no podrá volver a este juego, y no será suspendido para el próximo encuentro.

## SAQUE DE BANCA

Se cobrará cuando el balón haya cruzado completamente las líneas de banda.

- El ejecutor, en el momento del saque, debe estar fuera del campo, y no podrá tener parte de los pies sobre la línea.
- En el caso de un saque lateral irregular, se concederá el saque en favor del adversario. En las categorías sub 08 y sub 09, se recomienda repetir una vez la puesta en juego.

## SAQUE DE META Y LANZAMIENTO CON LAS MANOS

### SAQUE DE META.

El saque de meta debe ser ejecutado por cualquier jugador con el pie y con el balón inmóvil, desde cualquier punto del área de meta. El balón entrará en juego en cuanto pase las líneas del área de meta.

NACE UNA NUEVA GENERACIÓN DE ESTRELLAS DEL FÚTBOL

## **TIRO DE ESQUINA**

El jugador debe usar los pies. El balón estará en juego en cuanto pase las líneas demarcatorias del cuarto de círculo.

Los jugadores adversarios al ejecutor del tiro de esquina, no pueden aproximarse a menos de 5m del balón, hasta que éste esté en juego.

## **OFFSIDE**

Esta regla se aplica sólo a las categorías sub 10, sub 11, sub 12 y sub 13.

El offside se aplicará tan sólo a partir de la línea de offside.

## **DESEMPATE**

### **DECISIÓN POR PENALES**

La disputa de penales debe ser de 03 (tres) ejecuciones para cada equipo, de permanecer el empate, se cobrará alternadamente por equipo, hasta que uno obtenga ventaja sobre el otro.

Sólo los atletas que están en el campo al final del partido pueden participar en la decisión por penales.

## **DISPOSICIONES GENERALES:**

Adenda al Reglamento

- 1) Durante la fase de clasificación, en caso de interrupción simultánea de 20 o más juegos por razones climáticas o de condiciones del campo de juego, y no puedan reiniciarse en otro campo y/o fecha y hora, el resultado se considerará en el momento en que finalice el juego. fue interrumpido.
- 2) Si el partido aún no ha comenzado y los juegos no se pueden reprogramar, el resultado se considerará 0 x 0.
- 3) Los juegos podrán suspenderse temporalmente debido a condiciones climáticas o del campo de juego y su fecha y hora serán reprogramadas por la organización.
- 4) En casos concretos se podrán disputar 3 partidos en un mismo día.
- 5) En casos extraordinarios de interrupción de uno o más partidos por razones climáticas o de condiciones del campo de juego, si ya ha transcurrido al menos la primera mitad del juego, se considerará que el resultado es el del momento en que se interrumpió el juego.



6) Cualquier otra cuestión de interpretación del reglamento será determinada y decidida por el comité organizador.

La forma de clasificación se dará por el mayor número de puntos, siguiendo el orden aquí detallado.

- a) Victoria = 3 puntos
- b) Empate = 1 punto
- c) Derrota = 0 punto

En caso de empate por puntos entre dos o más equipos, la clasificación se decidirá por los siguientes criterios y orden:

- a) Saldo de goles (diferencia entre los goles a favor y los goles sufridos)
- b) Mayor número de goles marcados.
- c) Confrontación directa. (Solamente habiendo empate entre dos equipos)
- d) Sorteo (moneda).
  - a. Nota: Si hay consenso entre los equipos y hay disponibilidad de cancha y tiempo, el empate podrá desempatar mediante el cobro de penales y no mediante sorteo (moneda), siguiendo las recomendaciones de la REGLA 17.

En las etapas de Playoff no existe empate, de persistir el empate en el tiempo normal el partido se decidirá con 03 penales para cada equipo, si persistiera el empate, se pasa a los penales alternados hasta que un equipo venza la disputa.

## **JUGADORES**

1. No está permitido utilizar un jugador en dos equipos diferentes, en la misma categoría.

## **DETALLES DEL PARTIDO**

Arbitraje – Cada partido contará con 02 árbitros y 01 auxiliar de mesa.

Un árbitro será el principal y a él le cabe resolver todas las cuestiones dudosas del juego.

Todos los partidos contarán con un sumario, que deberá, obligatoriamente, ser firmado por el representante de cada equipo al final del partido.

En el sumario constarán los números y nombres de los jugadores que deberán concordar con la realidad del campo.

No puede haber 2 (dos) jugadores con el mismo número.

Ningún jugador puede cambiar de número durante el partido.

NACE UNA NUEVA GENERACIÓN DE ESTRELLAS DEL FÚTBOL



El equipo mandante tiene prioridad en la elección del uniforme, y cabe la obligación de cambio al equipo visitante.

Mandante y visitante son determinados por la organización en la confección de las tablas.

Los equipos deberán formar para entrar al campo de juego junto con los jueces.

Los equipos deben saludarse obligatoriamente antes y después del partido.

Los equipos serán responsabilizados por la conducta de sus simpatizantes y familiares presentes en el complejo deportivo.

### **CONTROL DE EDAD**

Todos los equipos son responsables por los datos registrados en la ficha de inscripción.

Todos los jugadores y comisión técnica deben hacer el registro previo antes de la abertura del GO CUP.

Todos los jugadores deberán presentar documento de identidad original con foto en el momento del registro. (CI o Pasaporte)

En el momento del registro la organización confirmará los datos que hayan rellenado con la documentación original.

En el momento del registro todos los jugadores y su comisión técnica recibirán sus credenciales, que pasarán a ser el documento obligatorio durante la competición.

En el momento del registro todos los jugadores y la comisión técnica recibirán sus pulseras de identificación. Deberán usar las pulseras de identificación hasta el fin de la competición.

Sólo las personas con la pulsera como credencial tendrán su acceso garantizado al Complejo Deportivo Fut Art y al servicio de transporte del GO CUP.

Si algún jugador o miembro de la comisión técnica perdiera la pulsera, deberá solicitar la reposición a la organización.

Los jugadores no registrados no están habilitados a participar de los partidos y no constarán en el sumario.

El equipo que utilizare jugadores no registrados será penalizado con la pérdida de los puntos, que podrá ser excluido de la competición.

### **LOS CAMPOS DE JUEGO**

Todos los campos son de césped natural.

Todos los campos están conformes a las especificaciones de tamaño y demarcaciones.

Todos los partidos se realizarán preferentemente con iluminación natural.

NACE UNA NUEVA GENERACIÓN DE ESTRELLAS DEL FÚTBOL



Los partidos se iniciarán rigurosamente en los siguientes horarios:

- a. 8:00
- b. 9:00
- c. 10:00
- d. 11:00
- e. 12:00
- f. 13:00
- g. 14:00
- h. 15:00
- i. 16:00
- j. 17:00

En casos extremos se podrá transferir eventualmente algún partido para horario nocturno, la organización informará previamente.

### **COMISIÓN ARBITRAL**

Todos los temas relacionados directamente con los partidos serán juzgados y decididos por la Comisión Arbitral, nombrada por la organización del evento.

Esta comisión es responsable de componer tablas, mudanzas de horarios, determinación de cabeza de grupos, resolver cuestiones referidas a los juegos, juzgar reclamos, y cualquier hecho o duda relacionada a los equipos.

Los reclamos deberán ser presentados por escrito. No se aceptarán reclamos referentes a decisiones del árbitro durante el partido.

La comisión estará formada por 03 miembros efectivos y 02 suplentes.

No cabe discusión a las decisiones de los árbitros.

### **ARBITRAJE**

Todos los árbitros son convalidados por la Confederación Brasileña de Fútbol 7.

### **SUSPENSIONES**

Sólo en los casos más graves la Comisión podrá juzgar la suspensión por más de un partido o hasta la exclusión del campeonato. (Cuando fuera relatado por el árbitro)

Las tarjetas amarillas no son acumulativas.

- a. si es necesario aplicar una segunda tarjeta amarilla a un mismo jugador, el árbitro mostrará la tarjeta azul.

NACE UNA NUEVA GENERACIÓN DE ESTRELLAS DEL FÚTBOL



Si un jugador suspendido entrara en campo, el equipo será penalizado con la pérdida de los puntos.

## **WO**

1) Si el equipo no asiste al campo de juego debidamente uniformado y equipado para la partida en hasta 15 minutos después del horario marcado, se asignará a la misma la derrota por el marcador de 0 - 3. Salvo si el retraso se produce por problemas en el transporte oficial de la competición, en estos casos se dará la tolerancia necesaria para la comparecencia del equipo al campo de juego, pudiendo ser remarcada la partida.

2) Si el equipo no comparece con 07 atletas para el inicio del partido, también se le atribuirá a la misma derrota por el marcador de 0 - 3.

3) Si un equipo no comparece por tres partidos, el mismo puede ser excluido del campeonato y los partidos ya realizados dentro de la fase serán anulados.

## **NORMAS DE CONDUCTA**

Los representantes de los equipos son responsables por el comportamiento de todos sus jugadores, durante todo el período del campeonato y en todas las instalaciones deportivas, hoteles y transporte.

Debemos estar cuidadosamente atentos a los horarios de las comidas.

Se recomienda a la comisión técnica no consumir bebidas alcohólicas en el complejo deportivo.

La violación de estas normas de conducta puede resultar en la exclusión del miembro del equipo y/o del equipo del campeonato.

**EL REGLAMENTO COMPLETO CON TODOS LOS ITEMS SE ENCUENTRA EN PORTUGUES EN EL SITE [WWW.GOCUP.COM.BR](http://WWW.GOCUP.COM.BR)**