

Torneo Colegio Papas San Felipe Diacono 2026

REGLAMENTO 2026



Reglas torneo Baby Fútbol / Arbitraje

Torneo Colegio Papás San Felipe Diácono 2026

1. Jugadores en cancha

- Se juega 5 contra 5: 4 jugadores de campo + 1 arquero.
- Se puede comenzar un partido con mínimo 3 jugadores.
- Cambios ilimitados y rotativos, siempre con autorización del árbitro y por zona designada. Nadie puede ingresar sin aviso.

2. Duración del partido

- 2 tiempos de 25 minutos.
- 5 minutos de descanso entre tiempos.
- Se juega tiempo corrido, salvo que el árbitro determine detenerlo.
- El árbitro maneja los tiempos de inicio y reanudación del partido.
- El final del partido es determinado por el árbitro.

3. Balón y cancha

- Balón N°4, de rebote bajo.
- Superficie habitual: multicancha, cemento o similar.
- Arcos aproximados: 3 metros de ancho por 2 de alto.

4. Inicio del partido

- Sorteo con moneda (cara y sello) para definir saque inicial y lado de cancha.
- Saque desde el centro del campo. No se puede hacer gol directo desde el saque inicial.

5. Goles válidos

- Los goles solo son válidos dentro del área.
- Excepción: valen autogoles y goles de cabeza desde fuera del área.
- No valen goles directos desde fuera del área, saque de arco o saque inicial.
- No se permiten goles de taco.

6. Área

- Solo el arquero puede usar las manos dentro de su área.
- Los jugadores pueden entrar al área rival mientras el balón esté en juego, incluso cuando lo tenga el arquero.
- El arquero no puede salir del área con el balón en las manos.
- El arquero no puede lanzar con la mano y pasar directamente la mitad de la cancha.
- El arquero no puede avanzar con el balón dominado con los pies pasado media cancha.

- El arquero no puede despejar con los puños.
- En saque de arco, el arquero puede pasar la mitad de cancha con el pie solo si la pelota está en el suelo (bote y chuteo) y esta en juego.

7. Saque de arco o de fondo

- Cuando el balón sale por el fondo, el arquero o un jugador debe ponerlo en juego con el pie de dentro del área. El balón debe salir del área para estar en juego.
- No se puede hacer gol directo desde el saque de arco.
- El saque de fondo no se puede hacer con las manos.

8. Saques laterales y de esquina

- Se realizan con la mano.
- El jugador debe estar fuera de la cancha o sobre la línea al hacerlo.
- Desde la propia mitad: no se puede enviar el balón directamente por encima de la línea de mitad de cancha hacia el lado rival.
- Desde la mitad rival: el saque es libre hacia cualquier zona, incluso hacia el propio portero.
- Excepción: no se puede enviar el balón directamente al área rival; si ocurre, se cobrará saque de fondo a favor del rival.
- El saque de esquina: también es con la mano, debe ser ejecutado de la cintura para arriba, si el jugador saca bajo la línea de la cintura será tiro de fondo para el equipo rival.

9. Faltas y tarjetas

- Se sancionan empujones, patadas, uso excesivo del cuerpo, manos intencionales que alteren la trayectoria del balón o manos que no estén pegadas al cuerpo.
- Dos tarjetas amarillas durante el partido = una roja.
- Roja (sea doble amarilla o directa): implica expulsión por 5 minutos. El jugador sancionado no puede reingresar a ese partido, debe ser reemplazado por otro posterior a los 5 minutos.

10. Tiros libres, penales y manos

- Los tiros libres solo pueden ser indirectos.
- La barrera debe estar al menos a 3 pasos del balón (tres metros aprox).
- Penal: desde 5 metros aprox. O donde este indicando en punto penal del área.
- Se ejecuta con el pie de apoyo al lado del balón.
- Se cobrará penal cuando haya mano intencional en el área propia o falta física fuerte, según criterio del árbitro.

11. Otras reglas importantes

- No hay fuera de juego (offside).
- El arquero tiene máximo 7 segundos para jugar el balón con manos o pies.
- Si el balón toca el techo o estructura, el saque se reinicia desde el lateral más cercano.

12. Funciones y recordatorios del árbitro

- Autorizar cada cambio de jugador.
- Determinar si un equipo debe usar petos para distinguir colores.
- Manejar los tiempos de inicio, reanudación y final del partido.
- Recordar antes de cada partido la importancia del juego limpio y la colaboración.
- En caso de errores arbitrales, se recuerda a todos los equipos mantener la calma y el respeto, entendiendo que el árbitro puede equivocarse.

13. Barridas

- La barrida puede ameritar tarjeta según la gravedad o intención de quién la comete.
- Se respetará la decisión del árbitro cualquiera sea esta.

14. Sanciones por expulsiones y acumulación de tarjetas

- Expulsión por doble amarilla durante el partido = 1 fecha de suspensión (partido siguiente).
- Expulsión por roja directa durante el partido: = 2 fechas de suspensión (partidos siguientes).
- Dos tarjetas amarillas acumuladas durante el torneo = 1 fecha de suspensión (partido siguiente).
- Para el cambio de fase se reiniciará la acumulación de tarjetas amarillas, pero no anulará las suspensiones vigentes.

15. Apelaciones

- No hay apelaciones por tarjetas, suspensiones o cualquier decisión que tomado el árbitro durante el partido.

16. Casos excepcionales

- Si se amerita, se citará a sesión extraordinaria de capitanes para decidir continuidad/sanción de jugadores o equipos.
- Para cualquier vacío reglamentario, que no se haya considerado en este documento o en las bases del campeonato, podrá ser considerado caso excepcional y de ser necesario se evaluará citar a sesión.

