



TORNEO INTERCOLEGIAL DEPORTIVO 2026. **REGLAS DEL FUTBOL 7**

A continuación, encontrarán un extracto del Reglamento que todo jugador y entrenador de futbol 7 debe de conocer para el TID 2026 CUMBRES VERACRUZ.

Regla No. 1 EL BALÓN

Antes del inicio del partido el árbitro presentará 2 balones del No. 4 en buen estado e inflados de buena manera, la categoría 2020 (balón de No.3), la categoría 2011, 2008 (varonil y femenino) y 2009 femenino utilizará balón del No. 5.

Dichos balones se le entregarán a cada entrenador de cada equipo, el deberá reportar al árbitro en caso de la pérdida del balón, determinando el árbitro si fue dentro del partido.

Regla No. 2 EL NÚMERO DE JUGADORES.

El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por 7 jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta. Cada equipo iniciará el partido, al menos, con 5 jugadores, pudiéndole incorporar posteriormente los restantes debidamente registrados en mesa de control.

Se permitirá la participación de un máximo de 3 niñas por equipo REGISTRADAS y 2 jugando en cancha, las niñas que participen en rama varonil podrán ser hasta un año mayores a la categoría en la que vayan a jugar, sin embargo, la participación de niñas será bajo responsabilidad de la escuela participante que decida incluirlas.

Si dichas niñas participarán adicionalmente en rama femenino deberán estar registradas en ambos equipos en sus listas de inscripción para poder proporcionarles una credencial independiente para cada equipo.

En los partidos TODOS los jugadores deberán entregar SU CREDENCIAL a la MESA DE CONTROL que habrá en cada cancha. Esto se deberá hacer antes de que el juego comience y al finalizar el entrenador TENDRÁ LA OBLIGACIÓN DE FIRMAR LA CÉDULA PARA PODER RECOGER SUS CREDENCIALES

Cuando, durante el desarrollo del partido, por la circunstancia que sea, incluyendo las expulsiones, quedara con menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido con derrota del equipo sancionado con el resultado de tres a cero.

Los jugadores que jueguen en promoción deberán estar registrados desde la entrega de cédula de inscripción, al momento no se permitirá algún cambio o registro. Se les emitirá una credencial alterna a su Categoría con un distintivo.

2.1 Para mantener el espíritu de EQUIDAD Y SANA COMPETENCIA entre los participantes es obligatorio que todos los JUGADORES (AS) de cada equipo se encuentren debidamente matriculados en las escuelas, que van a representar en el TID 2026.

Para tal efecto se pedirá en su entrega de credenciales una constancia grupal, debidamente sellada por el director del colegio y la copia del acta de nacimiento de cada jugador.

INSTITUTO CUMBRES VERACRUZ



De encontrar alguna irregularidad o de detectar que alguna institución está participando con jugadores que no están matriculados en la institución que vienen representando nos veremos en la penosa necesidad de **EXPULSAR AL EQUIPO y DELEGACIÓN** que incurra en este tipo de prácticas del evento y perderán los partidos pendientes por default (3-0).

NO SE PERMITE QUE UN JUGADOR JUEGUE EN MAS DE 2 Categorías.

Regla 3. Los Cambios.

Los equipos podrán sustituir cuantos jugadores deseen sin ningún tipo de límite, siempre y cuando la pelota no esté en juego y el árbitro lo autorice.

Un jugador que haya sido reemplazado puede volver a participar en el partido sustituyendo a otro jugador.

El entrenador podrá estar a nivel de cancha con un auxiliar, dentro de su área técnica para poder impartir instrucciones a los jugadores.

Ninguna persona del público podrá estar dentro de la cancha.

Regla No. 4 Equipamiento DE JUGADORES.

Los jugadores deberán de vestir ropa deportiva: shorts, medias y playera con su respectivo número en la espalda en correlación a su registro de jugador.

El empleo de calzado en cancha 1(PASTO Sintético) será de SUELA LISA o MULTITACOS y de espinilleras es obligatorio. Dichas categorías a jugar en esa cancha son las siguientes: varonil 2016 y 2018, femenil 2009-2010.

La cancha 2 y 3 estarán ubicadas dentro del colegio, 4-5-6 ubicadas en las canchas de La Unidad Deportiva ISSSTE y cancha 7-8-9 Campo La Planiza puede utilizarse TACOS O CUALQUIER VARIEDAD DE TACHONES. (TODAS PASTO NATURAL)

Regla No. 5 EL Árbitro

Poderes y deberes del Árbitro:

Tomará medidas contra la afición (porra) y/o los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y con respeto hacia los jugadores, cuerpo arbitral o público en general. El árbitro podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores e inclusive dar por terminado el partido favorecido al equipo contrario.

Regla No. 6 Duración DEL PARTIDO.

Periodos de juego: el tiempo de duración del juego es de 50 minutos, dividido en dos periodos 25 minutos cada uno. Habrá un breve descanso de 5 minutos para el cambio de lado.

El tiempo de tolerancia es de 5 minutos para el inicio de cada periodo de partido, el cual se descontará del tiempo activo de juego. La tolerancia se puede extender en un periodo de 5 minutos más, los cuales, si serán descontados de tiempo activo de juego, siempre y cuando uno de los equipos lo solicita y el otro da su consentimiento. En este caso, el árbitro aplicará dos partes iguales con tiempos reducidos.

INSTITUTO CUMBRES VERACRUZ



Si el equipo puntual desea marcar el default deberá notificarlo al árbitro al vencimiento de los últimos 5 minutos de tolerancia.

Al inicio de cada juego se realizará un protocolo de entrada de ambos equipos, el cual será manejado por el árbitro central. Esto con el objetivo de fomentar los valores, la sana convivencia y el juego limpio en nuestro torneo.

El partido NO se termina si hay mayoría de goles, el abandono del partido por parte de alguno de los equipos será tomado como una falta de respeto y al reglamento, y será sancionado de acuerdo al COMITÉ DEL TID.

Regla No. 7 EL FUERA DE LUGAR.

En el fútbol 7 NO EXISTE EL FUERA DE JUEGO.

Regla No. 8 Faltas y Conducta Antideportiva.

Se concederá un tiro libre directo a equipo adversario (desde el lugar donde se cometió la falta) si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
2. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
3. Saltar sobre un adversario
4. Cargar por la espalda a un adversario
5. Golpear o intentar golpear a un adversario
6. Empujar a un adversario
7. Dar una patada al adversario antes de tocar el balón.
8. Sujetar a un adversario.
9. Escupir a un adversario.
10. Tocar el balón con las manos deliberadamente

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta si un guardameta comete una de las siguientes faltas:

11. Tarda más de 6 segundos en poner el balón en el juego después de haberlo controlado con sus manos.
12. Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
13. Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie. En caso de rebote la falta no se marcará.
14. Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

NO SE PERMITEN LAS BARRIDAS

LA CONDUCTA ANTIDEPORATIVA Y LA VIOLENCIA TANTO DENTRO COMO FUERA DEL TERRENO DE JUEGO SE SANCIONARÁN A CRITERIO DEL CUERPO ARBITRAL Y ENCARGADO DE DISCIPLINA DEL TID. ESTA SANCIONES PUEDEN IR DESDE SUSPENSIÓN TEMPORAL HASTA DEFINITIVA DEL TORNEO.

INSTITUTO CUMBRES VERACRUZ



Regla No.9 LOS TIROS LIBRES

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya tocado a otro jugador.

Adicionalmente todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo 7 metros del balón hasta que esté en juego, salvo que se encuentre ubicados entre los postes sobre su propia su línea de meta.

Cuando se señale una falta el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del tiro libre siempre que el beneficiario pida pasos para distanciar la barrera. En caso contrario el juego se podrá reanudar sin necesidad de señalarlo el árbitro.

Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes faltas:

1. Culpable de conducta antideportiva.
2. Desaprobar con palabras o acciones.
3. Infringir persistentemente las reglas de juego.
4. Retardar la reanudación del juego
5. No respetar la distancia en un saque de esquina y tiro libre.
6. Entrar o volver a entrar al terreno de juego sin el permiso del árbitro
7. Abandonar deliberadamente el terreno del juego sin el permiso del árbitro.

Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes faltas:

8. Ser culpable de juego brusco grave
9. Ser culpable de conducta violenta
10. Escupir a un adversario o cualquier otra persona
11. Impedir con mano intencionada un gol o mal lograr una oportunidad manifiesta de gol (este no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)
12. Mal lograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal
13. La conducta antideportiva y la violencia tanto dentro como fuera del terreno de juego se sancionará a criterio del cuerpo arbitral y encargado de disciplina del TID.
14. Estas sanciones pueden ir desde suspensión temporal hasta definitivo del torneo.
15. **Doble tarjeta amarilla será expulsado en su partido actual, ROJA DIRECTA SE EXPULSA EL PARTIDO EN CURSO Y EL SIGUIENTE.**

Regla No.10 SAQUE DE META

Se sacará con las manos hasta el borde del área de la portería.

Regla No. 11 Clasificaciones

La clasificación de equipos se determinará atendiendo a los siguientes parámetros en el orden que se muestran:

1. Partidos jugados
2. Puntos



DESEMPATES.

En caso de empate a puntos se utilizarán los siguientes criterios de desempate:

- La diferencia general de goles.
- La diferencia de goles en los partidos disputados entre los equipos implicados.
- El número de goles marcados.
- El número de goles en contra.
- Volado.

En fase final, el desempate se definirá por tanda de penales:

3 penales iniciales.

Cancha de sintético el penal es de la línea de área.

Regla No. 12 PROTESTAS.

El costo de la protesta será de \$2,500 por algunas de las incidencias deportivas, antes mencionadas. Si la protesta en determinado caso procede la cuota será regresada, en caso contrario el COMITÉ DEL TID se quedará con el pago de la misma.

Regla No. 13 PARTIDOS POR DEFAULT.

Cuando un equipo no se presenta a jugar o se presenta con un número de jugadores registrados inferior al mínimo para poder iniciar un partido dicho equipo perderá el juego por default y el marcador oficial del juego será de 3-0. Por tanto, para efectos de tabla el ganador de un juego por default ganará los puntos del partido y se sumarán a su goleo los 3 goles del resultado oficial.

El equipo que pierda un partido por default será acreedor a una sanción inicial de la eliminación del actual torneo y será castigado prohibiéndole su participación en el torneo del siguiente año.



TORNEO INTERCOLEGIAL DEPORTIVO 2026.

REGLAS DEL FUTBOL 9.

A continuación, encontrarán un extracto del Reglamento que todo jugador y entrenador de futbol 9 debe de conocer para el TID 2026 CUMBRES VERACRUZ.

Regla No. 1 EL BALÓN

Antes del inicio del partido el árbitro presentará 2 balones del No. 4 en buen estado e inflados de buena manera las categorías 2015, 2014, 2011-2012-2013 femenil; las categorías 2013, 2012, 2010 y 2009 utilizará balón del No. 5.

Dichos balones se le entregarán a cada entrenador de cada equipo, el deberá reportar al árbitro en caso de la pérdida del balón, determinando el árbitro si fue dentro del partido.

Regla No. 2 EL NÚMERO DE JUGADORES.

El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por 9 jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta. Cada equipo iniciara el partido, al menos, con 7 jugadores, pudiéndole incorporar posteriormente los restantes debidamente registrados en mesa de control.

Se permitirá la participación de un máximo de 3 niñas por equipo REGISTRADAS y 2 jugando en cancha, las niñas que participen en rama varonil podrán ser hasta un año mayores a la categoría en la que vayan a jugar, sin embargo, la participación de niñas será bajo responsabilidad de la escuela participante que decida incluirlas.

Si dichas niñas participarán adicionalmente en rama femenil deberán estar registradas en ambos equipos en sus listas de inscripción para poder proporcionales una credencial independiente para cada equipo.

En los partidos TODOS los jugadores deberán entregar SU CREDENCIAL a la MESA DE CONTROL que habrá en cada cancha. Esto se deberá hacer antes de que el juego comience y al finalizar el entrenador TENDRÁ LA OBLIGACIÓN DE FIRMAR LA CÉDULA PARA PODER RECOGER SUS CREDENCIALES

Cuando, durante el desarrollo del partido, por la circunstancia que sea, incluyendo las expulsiones, quedara con menos de 7 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido con derrota del equipo sancionado con el resultado de tres a cero.

Los jugadores que jueguen en promoción deberán estar registrados desde la entrega de cédula de inscripción, al momento no se permitirá algún cambio o registro. Se les emitirá una credencial alterna a su Categoría con un distintivo.

2.1 Para mantener el espíritu de EQUIDAD Y SANA COMPETENCIA entre los participantes es obligatorio que todos los JUGADORES (AS) de cada equipo se encuentren debidamente matriculados en las escuelas, que van a representar en el TID 2026.



Para tal efecto se pedirá en la entrega de credenciales una constancia de grupal, debidamente sellada por el director del colegio de su escuela y la copia del acta de nacimiento de cada jugador.

De encontrar alguna irregularidad o de detectar que alguna institución está participando con jugadores que no están matriculados en la institución que vienen representando nos veremos en la penosa necesidad de EXPULSAR AL EQUIPO y DELEGACIÓN que incurra en este tipo de prácticas del evento y perderán los partidos pendientes por default (3-0).

NO SE PERMITE QUE UN JUGADOR JUEGUE EN MAS DE 2 Categorías.

Regla 3. Los Cambios.

Los equipos podrán sustituir cuantos jugadores deseen sin ningún tipo de límite, siempre y cuando la pelota no esté en juego y el árbitro lo autorice.

Un jugador que haya sido reemplazado puede volver a participar en el partido sustituyendo a otro jugador.

El entrenador podrá estar a nivel de cancha con un auxiliar, dentro de su área técnica para poder impartir instrucciones a los jugadores.

Ninguna persona del público podrá estar dentro de la cancha.

Regla No. 4 Equipamiento DE JUGADORES.

Los jugadores deberán de vestir ropa deportiva: shorts, medias y playera con su respectivo número en la espalda en correlación a su registro de jugador.

Las canchas 2 y 3 estarán ubicadas dentro del colegio, 4-5-6 en la Unidad Deportiva del ISSSTE y 7-8-9 en Campo La Planiza en donde el calzado puede utilizarse TACOS O CUALQUIER VARIEDAD DE TACHONES. (TODAS LAS CANCHAS PASTO NATURAL)

Regla No. 5 EL ARBITRO

Poderes y deberes del Árbitro:

Tomará medidas contra la afición (porra) y/o los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y con respeto hacia los jugadores, cuerpo arbitral o público en general. El árbitro podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores e inclusive dar por terminado el partido favorecido al equipo contrario.

Regla No. 6 Duración DEL PARTIDO.

Periodos de juego: el tiempo de duración del juego es de 50 minutos, dividido en dos periodos 25 minutos cada uno. Habrá un breve descanso de 5 minutos para el cambio de lado.

El tiempo de tolerancia es de 5 minutos para el inicio de cada periodo de partido, el cual se descontará del tiempo activo en juego. La tolerancia se puede extender en un periodo de 5 minutos más, los cuales, si serán descontados de tiempo activo de juego, siempre y cuando uno de los equipos lo solicita y el otro da su consentimiento.

INSTITUTO CUMBRES VERACRUZ



En este caso, el árbitro aplicará dos partes iguales con tiempos reducidos. Si el equipo puntual desea marcar el default deberá notificarlo al árbitro al vencimiento de los últimos 5 minutos de tolerancia.

Al inicio de cada juego se realizará un protocolo de entrada de ambos equipos, el cual será manejado por el árbitro central. Esto con el objetivo de fomentar los valores, la sana convivencia y el juego limpio en nuestro torneo.

El partido NO se termina si hay mayoría de goles, el abandono del partido por parte de alguno de los equipos será tomado como una falta de respeto y al reglamento, y será sancionado de acuerdo al COMITÉ DEL TID.

Regla No. 7 EL FUERA DE LUGAR.

En el futbol 9 NO EXISTE EL FUERA DE JUEGO.

Regla No. 8 Faltas y Conducta Antideportiva.

Se concederá un tiro libre directo a equipo adversario (desde el lugar donde se cometió la falta) si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
2. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
3. Saltar sobre un adversario
4. Cargar por la espalda a un adversario
5. Golpear o intentar golpear a un adversario
6. Empujar a un adversario
7. Dar una patada al adversario antes de tocar el balón.
8. Sujetar a un adversario.
9. Escupir a un adversario.
10. Tocar el balón con las manos deliberadamente

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta si un guardameta comete una de las siguientes faltas:

11. Tarda más de 6 segundos en poner el balón en el juego después de haberlo controlado con sus manos.
12. Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
13. Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie. En caso de rebote la falta no se marcará.
14. Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

SI SE PERMITEN LAS BARRIDAS



LA CONDUCTA ANTIDEPORATIVA Y LA VIOLENCIA TANTO DENTRO COMO FUERA DEL TERRENO DE JUEGO SE SANCIONARÁN A CRITERIO DEL CUERPO ARBITRAL Y ENCARGADO DE DISCIPLINA DEL TID. ESTA SANCIONES PUEDEN IR DESDE SUSPENSIÓN TEMPORAL HASTA DEFINITIVA DEL TORNEO.

Regla No.9 LOS TIROS LIBRES

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya tocado a otro jugador.

Adicionalmente todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 7 metros del balón hasta que esté en juego, salvo que se encuentre ubicados entre los postes sobre su propia su línea de meta.

Cuando se señale una falta el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del tiro libre siempre que el beneficiario pida pasos para distanciar la barrera. En caso contrario el juego se podrá reanudar sin necesidad de señalarlo el árbitro.

Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes faltas:

1. Culpable de conducta antideportiva.
2. Desaprobar con palabras o acciones.
3. Infringir persistentemente las reglas de juego.
4. Retardar la reanudación del juego
5. No respetar la distancia en un saque de esquina y tiro libre.
6. Entrar o volver a entrar al terreno de juego sin el permiso del arbitro
7. Abandonar deliberadamente el terreno del juego sin el permiso del árbitro.

Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes faltas:

8. Ser culpable de juego brusco grave
9. Ser culpable de conducta violenta
10. Escupir a un adversario o cualquier otra persona
11. Impedir con mano intencionada un gol o mal lograr una oportunidad manifiesta de gol (este no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)
12. Mal lograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal
13. La conducta antideportiva y la violencia tanto dentro como fuera del terreno de juego se sancionará a criterio del cuerpo arbitral y encargado de disciplina del TID.
14. Estas sanciones pueden ir desde suspensión temporal hasta definitivo del torneo.
15. **Doble tarjeta amarilla será expulsado en su partido actual, ROJA DIRECTA SE EXPULSA EL PARTIDO EN CURSO Y EL SIGUIENTE.**

Regla No.10 SAQUE DE META

Se sacará con el pie hasta el borde del área de la portería.

Regla No. 11 Clasificaciones

La clasificación de equipos se determinará atendiendo a los siguientes parámetros en el orden que se muestran:

1. Partidos jugados
2. Puntos



Desempates.

En caso de empate a puntos se utilizarán los siguientes criterios de desempate:

- La diferencia general de goles.
- La diferencia de goles en los partidos disputados entre los equipos implicados.
- El número de goles marcados.
- El número de goles en contra.
- Volado.

En fase final, el desempate se definirá por tanda de penales: 5 penales iniciales.

Regla No. 12 PROTESTAS.

El costo de la protesta será de \$2,500 por algunas de las incidencias deportivas, antes mencionadas. Si la protesta en determinado caso procede la cuota será regresada, en caso contrario el COMITÉ DEL TID se quedará con el pago de la misma.

Regla No. 13 PARTIDOS POR DEFAULT.

Cuando un equipo no se presenta a jugar o se presenta con un número de jugadores registrados inferior al mínimo para poder iniciar un partido dicho equipo perderá el juego por default y el marcador oficial del juego será de 3-0. Por tanto, para efectos de tabla el ganador de un juego por default ganará los puntos del partido y se sumarán a su goleo los 3 goles del resultado oficial.

El equipo que pierda un partido por default será acreedor a una sanción inicial de la eliminación del actual torneo y será castigado prohibiéndole su participación en el torneo del siguiente año.