



FÚTBOL PARA PERSONAS, CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL, CON SÍNDROME DE DOWN Y CON PARÁLISIS CEREBRAL

Coordinador: LUCAS PRADO

ARTICULO 1: FÚTBOL PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL (FEMENINO – MASCULINO)

a- Categorías

FÚTBOL DISC. INTELECTUAL	FEMENINO	MASCULINO
EDAD	SUB 16 (nacidos entre 2013 y 2009)	
	+ 17 (nacidos entre 2008 y 1925)	
NIVEL DE JUEGO	ÚNICO	4 niveles (A-B-C-D)

b- Modalidad Libre

Podrá participar todo deportista cuya discapacidad de base sea intelectual. Los participantes pueden provenir de: instituciones educativas especiales de la Provincia de Buenos Aires (alumnos en curso o ex - alumnos), operarios de talleres protegidos, centros de formación laboral, centros de día, hogares, centros de educación física, ONGs/fundaciones, instituciones deportivas especiales privadas, municipales, provinciales o estatales, etc.

c- Reglas generales

ASPECTOS REGLAMENTARIOS	FEMENINO	MASCULINO
Nº de jugadores	5 (4+arquera)	5 (4+arquero)
Tipo de superficie	césped natural o sintético	
Medidas - Cadetes	Ancho: min. 18m - max. 20m/Largo: min. 35m - max. 40m	
Medidas - Juveniles	Ancho: min. 20m - max. 25m/Largo: min. 40m - max. 45m	
Arco	3m x 2m	
Área - Pelota	Una sola de 7m x 4m - Pelota nº4 (medio pique)	
Tiempo de juego	2 tiempos de 20 minutos/entretiempo de 10 min.	
Cambios	Ilimitados*	



Indumentaria	Calzado: zapatillas comunes o botines de fútbol 5 Uso de canilleras obligatorio	
Clasificación a la etapa siguiente	Pasa el 1er puesto	Pasa el 1er puesto de cada nivel (A-B-C-D)

NOTA: ***CAMBIOS ILIMITADOS:** serán ilimitados, pudiendo regresar las/los jugadoras/es sustituidos. En los últimos cinco minutos del partido no se admitirá el ingreso de jugadoras, excepto por una lesión comprobada por el médico responsable de la competición. Este límite de tiempo será fijado y anunciado por la mesa de control. Los cambios se realizan con la pelota detenida y la autorización del juez, previo conocimiento de la mesa de control. En caso de que la arquera/o abandone el juego por propia voluntad (no lesión) y su equipo no posea arquera/o el arco deberá ser ocupado por un jugador de campo. El equipo continuará el partido con un jugador menos en cancha.

d- Clasificación de los niveles (fútbol Intelectual masculino)

- NIVEL A: Son jugadores de gran destreza individual y de conjunto, es el nivel de juego más alto, dominan la técnica y la táctica de fútbol 5. Tienen un gran conocimiento del reglamento y su aplicación en el desarrollo del juego.
- NIVEL B: Son de nivel inferior al anterior, dominan la técnica y táctica, pero no dominan con excelencia el juego. Siempre deben saber las nociones básicas del juego, lateral, tiro libre, córner, etc.
- NIVEL C: Siempre el nivel es inferior al anterior, tienen dificultades para dominar las técnicas individuales y de conjunto, pero deben saber las nociones básicas del juego, lateral, tiro libre, córner, etc.
- NIVEL D: Son los de menor nivel de juego tanto en lo individual como en lo grupal, aunque poseen las nociones mínimas del deporte.

NOTA: Las personas con Síndrome de Down u otros síndromes podrán participar en “Fútbol Intelectual” o en “Fútbol para Síndrome de Down”, pero no podrán competir en ambas.

e- Metodología de testeo

- En todas las Etapas (Local, Regional, Inter Regional y Final Provincial) se debe realizar el testeo a cada uno de los equipos. En la Etapa Local el testeo estará a cargo del Municipio. Es obligatoria la presentación del equipo, para el testeo en todas las etapas.
- El testeo se realiza el día del evento. Todos los equipos deben pasar por una ronda preliminar (testeo) para evaluar el nivel de habilidad de los equipos participantes y de los jugadores individualmente.
- Según la inscripción de cada institución se realizarán partidos de 10 o 15 minutos en el cual el/los veedor/es acreditados por la Coordinación de los JUEGOS BONAERENSES y encargados de la organización, observarán y evaluarán en forma individual y colectiva a cada equipo inscripto.
- El o los veedores encargados de la organización otorgaran un nivel a cada equipo, calificando a cada jugador con un puntaje del (1 al 10), para luego ubicar a cada equipo en series equitativas al nivel correspondiente.



- A todos los equipos se le sumará además del puntaje individual de cada jugador, una calificación del 1 al 10 por el juego colectivo (si respetan los puestos en la cancha, relevos, ubicación, etc.); la cual se sumará a la puntuación total. Todos los jugadores deben ser testeados, inclusive los suplentes (jugador que no fue testeado, no puede participar una vez comenzado el torneo).
- Si el puntaje obtenido por un equipo no logra insertarse en ningún nivel (Ej.: NIVEL A Equipo 1 = 65 puntos, Equipo 2 = 64 puntos, Equipo 3 = 63.5 puntos. NIVEL B Equipo 4 = 49 puntos, Equipo 5 = 47 puntos, Equipo 6 = 45 puntos. Equipo 7 = 56 puntos) este equipo debe insertarse siempre en el nivel superior inmediato, aplicando la regla del 20 %.
- Los equipos serán agrupados acorde con la habilidad que los caracteriza, basados en la evaluación de los resultados de la ronda de observación preliminar (testeo), los de mayor riqueza técnica conformarán el nivel A, luego el nivel B, el C y el D respectivamente. Los distintos niveles quedarán determinados según la cantidad y características de los equipos inscriptos.

f- Consideraciones generales

- El equipo puede ser inscrito en un determinado nivel, pero el nivel definido para competir será el otorgado luego del testeo.
- Si un equipo no tiene competidores en la Etapa Local pasa a la siguiente Etapa sin ser evaluado. Deberá ser declarado ganador en el nivel estimado por su entrenador.
- En todas las etapas de competencia un equipo puede ser testeado por el, o los veedores acreditados por la coordinación de los JUEGOS BONAERENSES, y ser recalificado a otro Nivel superior o inferior aun cuando haya comenzado la competencia.
- En caso de que un equipo no posea las nociones mínimas básicas del juego, que permitan su ubicación en los niveles D de juveniles o cadetes, queda a criterio de la coordinación, la participación (competitiva o recreativa) del mismo en el torneo, a fin de evitar resultados abultados en su contra.
- El jugador testeado como arquero, no podrá ser jugador de campo y viceversa, siempre y cuando no hayan sido evaluados durante el testeo para dicha función.

g- Aspectos reglamentarios del juego

- Jugadoras/es: el mínimo para comenzar el partido será de cuatro (4). El equipo que quede con menos de tres (3) en la cancha perderá los puntos en juego. En caso de ir ganando o empatando, perderá por dos (2) goles a cero (0). La/el arquera/o, pondrá en juego la pelota únicamente con la mano (para reanudar el mismo cuando la pelota haya salido por la línea final del campo de juego), desde dentro de su área, sin sobrepasar la mitad del campo, por aire. De cometerse esta infracción, se penalizará con un saque lateral en mitad de cancha, para el equipo contrario. El/la arquero/a, sólo podrá jugar la pelota con el pie (cuando ésta haya llegado a sus manos producto de una acción del juego) sacándola de su área, poniéndola en situación de juego, a riesgo de su propio arco. La arquera/o, podrá convertirse en jugadora de campo al abandonar su área, en cualquier momento del partido, pero no podrá sobrepasar la mitad de cancha. El/la capitán/a del equipo deberá estar debidamente identificado/a. En caso de que el árbitro considere que haya una demora intencional en poner en juego la pelota en cualquier situación (saque del arco, lateral, tiro libre, córner, etc.), ésta será penalizada con saque lateral desde la mitad de cancha para el equipo contrario.
- Tarjetas: además de la tarjeta roja (expulsión) y amarilla (amonestación) se implementará la tarjeta "azul", la cual será descalificación con cambio (el/la jugadora no puede volver a ingresar a la cancha por el resto del partido, si podrá jugar el partido siguiente).
- La/ El arquera/o: no podrá tomar el balón con sus manos luego de un pase con el pie de su compañero de equipo.



- Los/Las jugadores/jugadoras: no podrán lanzarse al piso para disputar el balón (acción conocida como "barrida") a excepción del/la arquero/a dentro de su propia área. Tampoco se cobrará dicha infracción a un/a jugador/a de campo cuando dicha acción no presuponga riesgo de embestir a un rival.
- Penal: se ejecutará sin carrera previa; el punto del penal estará a seis (6) metros de la línea del arco.
- Tiro libre: todos los tiros libres serán indirectos, a excepción del penal y el tiro de esquina.
- La barrera, en todos los tiros libres, se formará a cuatro (4) pasos de la pelota.
- Tiro de esquina: se ejecutarán sin carrera previa.
- Gol: será válido pasando la mitad de la cancha, a excepción del gol de cabeza o gol en contra. No será válido el gol de saque de inicio, en forma directa.
- Saque lateral: el reingreso de la pelota será únicamente con el pie, sin carrera previa y con pelota detenida sobre la línea; el balón no podrá ingresar directamente al área rival.
- Diferencia de ocho goles: se establece el resultado 8-0, etc., como tope en un partido cuando aún no haya finalizado el partido y se observen diferencias de nivel de juego que puedan perjudicar la faz emocional de sus integrantes. El encuentro se seguirá desarrollando, pero el marcador del mismo será de ocho goles de diferencia.
- Puntaje: se otorgarán tres (3) puntos por partido ganado, uno (1) por partido empatado y cero (0) por partido perdido. En toda instancia de clasificación, posterior a la Etapa Local, y producto de la incidencia que la diferencia de gol tiene en las posiciones finales, en el caso que un equipo no se presente a jugar, el resultado de dicho encuentro será 0-2. Si un equipo es descalificado del torneo, o no se presentara, o llegara después de los 15 minutos de tolerancia, en un partido en la etapa clasificatoria el resultado de todos los partidos que haya disputado será 0-2. En caso de inconvenientes de traslado, deberá comunicarse con el responsable del torneo en esa etapa.
- Desempates: en cualquier instancia del Torneo, en caso de igualdad en puntos entre dos o más equipos, se procederá a clasificar con el siguiente orden: 1. Diferencia de goles. 2. Goles a favor. 3. Resultado entre sí. 4. Sorteo, o remates desde el punto del penal, de ser posible.
- Definición por penales: serán ejecutados por aquellos jugadores/as que hayan finalizado el encuentro dentro del campo de juego. La posición del arquero/a es inmodificable en esta situación: Debe ser quien haya finalizado el partido en esta posición. La cantidad de penales será de 5(cinco), o sea 1(un) por cada jugador/a, excepto que algún equipo haya terminado con menos de 5(cinco) jugadores; en este caso el número de ejecutantes lo dará el equipo con menor cantidad de jugadores. En caso de persistir la igualdad se ejecutarán series de 1(un) penal hasta desempatar, sin tener en cuenta el orden de ejecución de la serie de 5 penales.
- Detención del tiempo de juego: cada técnico podrá pedir un minuto por tiempo (dos minutos por partido).
- Autoridades: la única autoridad del partido será el árbitro, con la colaboración de la mesa de control.
- Sanciones disciplinarias Cualquier jugador/a que reciba dos (2) amonestaciones (tarjeta amarilla) o una tarjeta roja durante el torneo perderá automáticamente la oportunidad de jugar el próximo partido de su equipo; Cualquier jugador/a que reciba dos (2) tarjetas rojas en cualquier etapa no podrá seguir compitiendo en dicho torneo; las tarjetas se irán acumulando a lo largo de la fase de grupos y volverán a cero al pasar a las semifinales.
- La organización de la competición tiene potestad para imponer sanciones posteriores en aquellos casos de conducta inadecuada tanto antes como después del partido.
- Camisetas: en la Etapa Regional, Inter Regional y Final Provincial, deberán ser numeradas. Para la Final Provincial, los equipos deben concurrir con dos juegos de camisetas, de colores diferentes.



h- **Información de resultados:** Tanto en la instancia Municipal como en la Regional e Inter-Regional, el Municipio organizado debe enviar la planilla oficial de control de resultados, informando los primeros puestos a la coordinación.

ARTÍCULO 2: FÚTBOL REDUCIDO PARA PERSONAS CON SÍNDROME DE DOWN (MIXTO o FEMENINO o MASCULINO)

a- Categorías

FÚTBOL P/ SÍNDROME DE DOWN	MIXTO o FEMENINO o MASCULINO
EDAD	ÚNICA + 15 (nacidos entre 2010 y 1925)
NIVEL DE JUEGO	ÚNICO

a- Modalidad: LIBRE

b- Participantes:

Podrán participar atletas con discapacidad intelectual con Síndrome de Down (Trisomía par 21). Los participantes pueden provenir de: instituciones educativas especiales de la Provincia de Buenos Aires (alumnos en curso o ex - alumnos), operarios de talleres protegidos, centros de formación laboral, centros de día, hogares, centros de educación física, ONGs/fundaciones, instituciones deportivas especiales privadas, municipales, provinciales o estatales.

NOTA: Las Personas con Síndrome de Down u otros Síndromes podrán participar en "Fútbol para Personas con Discapacidad Intelectual", pero no podrán competir en ambos. Deberán presentar, sin excepción, el Certificado Único de Discapacidad (C.U.D.) para confirmar su participación.

c- Reglas generales

ASPECTOS REGLAMENTARIOS	MIXTO o FEMENINO o MASCULINO
Nº de jugadores	5 (4+arquero)
Tipo de superficie	césped natural o sintético
Medidas	Ancho: min. 18m - max. 20m/Largo: min. 35m - max. 40m
Arco	3m x 2m
Área - Pelota	Una sola de 7m x 4m - Pelota nº4 (medio pique)



Tiempo de juego	2 tiempos de 20 minutos/entretiempo de 10 min.
Cambios	Ilimitados*
Indumentaria	Calzado: zapatillas comunes o botines de fútbol 5 Uso de canilleras obligatorio
(Clasificación a la etapa siguiente)	Pasa el 1er puesto

NOTA: *CAMBIOS ILIMITADOS: serán ilimitados, pudiendo regresar las/los jugadoras/es sustituidos. En los últimos cinco minutos del partido no se admitirá el ingreso de jugadores, excepto por una lesión comprobada por el médico responsable de la competición. Este límite de tiempo será fijado y anunciado por la mesa de control. Los cambios se realizan con la pelota detenida y la autorización del juez, previo conocimiento de la mesa de control. En caso de que el/la arquero/a abandone el juego por propia voluntad (no lesión) y su equipo no posea arquero el arco deberá ser ocupado por un jugador de campo. El equipo continuará el partido con un jugador menos en cancha.

d- Aspectos reglamentarios del juego

- La lista de buena fe será constituida por 7 participantes, pueden ser del mismo sexo o mixto.
- Jugadoras/es: el mínimo para comenzar el partido será de cuatro (4). El equipo que quede con menos de tres (3) en la cancha perderá los puntos en juego. En caso de ir ganando o empatando, perderá por dos (2) goles a cero (0). La/el arquero/a, pondrá en juego la pelota únicamente con la mano (para reanudar el mismo cuando la pelota haya salido por la línea final del campo de juego), desde dentro de su área, sin sobrepasar la mitad del campo, por aire. De cometerse esta infracción, se penalizará con un saque lateral en mitad de cancha, para el equipo contrario. El/la arquero/a, sólo podrá jugar la pelota con el pie (cuando ésta haya llegado a sus manos producto de una acción del juego) sacándola de su área, poniéndola en situación de juego, a riesgo de su propio arco. El /la arquero/a, podrá convertirse en jugadora de campo al abandonar su área, en cualquier momento del partido, pero no podrá sobrepasar la mitad de cancha, y, además, podrá tomar la pelota con sus manos dentro de su propia área, después de un pase de una compañera. El/la capitán/a del equipo deberá estar debidamente identificado/a. En caso de que el árbitro considere que haya una demora intencional en poner en juego la pelota en cualquier situación (saque del arco, lateral, tiro libre, córner, etc.), ésta será penalizada con saque lateral desde la mitad de cancha para el equipo contrario.
- Tarjetas: además de la tarjeta roja (expulsión) y amarilla (amonestación) se implementará la tarjeta "azul", la cual será descalificación con cambio (el/la jugadora no puede volver a ingresar a la cancha por el resto del partido, si podrá jugar el partido siguiente).
- Penal: se ejecutará sin carrera previa; el punto del penal estará a seis (6) metros de la línea del arco.
- El arquero no podrá tomar el balón con sus manos luego de un pase con el pie de su compañero de equipo.
- Los/Las jugadores/jugadoras no podrán lanzarse al piso para disputar el balón (acción conocida como "barrida") a excepción del/la arquero/a dentro de su propia área. Tampoco se cobrará dicha infracción a un/a jugador/a de campo cuando dicha acción no presuponga riesgo de embestir a un rival.
- Tiro libre: todos los tiros libres serán indirectos, a excepción del penal y el tiro de esquina.
- La barrera, en todos los tiros libres, se formará a cuatro (4) pasos de la pelota.



- Tiro de esquina: se ejecutarán sin carrera previa.
- Gol: será válido pasando la mitad de la cancha, a excepción del gol de cabeza o gol en contra. No será válido el gol de saque de inicio, en forma directa.
- Saque lateral: el reingreso de la pelota será únicamente con el pie, sin carrera previa y con pelota detenida sobre la línea; el balón no podrá ingresar directamente al área rival.
- Diferencia de ocho goles: se establece el resultado 8-0, como tope en un partido cuando aún no haya finalizado el partido y se observen diferencias de nivel de juego que puedan perjudicar la faz emocional de sus integrantes. El encuentro se seguirá desarrollando, pero el marcador del mismo será de ocho goles de diferencia.
- Puntaje: se otorgarán tres (3) puntos por partido ganado, uno (1) por partido empatado y cero (0) por partido perdido. En toda instancia de clasificación, posterior a la Etapa Local, y producto de la incidencia que la diferencia de gol tiene en las posiciones finales, en el caso que un equipo no se presente a jugar, el resultado de dicho encuentro será 0-2. Si un equipo es descalificado del torneo en la etapa clasificatoria el resultado de todos los partidos que haya disputado será 0-2. Si un equipo es descalificado del torneo, o no se presentara, o llegara después de los 15 minutos de tolerancia, en un partido en la etapa clasificatoria el resultado de todos los partidos que haya disputado será 0-2. En caso de inconvenientes de traslado, deberá comunicarse con el responsable del torneo, en esa etapa.
- Desempates: en cualquier instancia del Torneo, en caso de igualdad en puntos entre dos o más equipos, se procederá a clasificar con el siguiente orden: 1. Diferencia de goles. 2. Goles a favor. 3. Resultado entre sí. 4. Sorteo, o remates desde el punto del penal, de ser posible.
- Definición por penales: serán ejecutados por aquellos jugadores/as que hayan finalizado el encuentro dentro del campo de juego. La posición del arquero/a es inmodificable en esta situación: Debe ser quien haya finalizado el partido en esta posición. La cantidad de penales será de 5(cinco), o sea 1(un) por cada jugador/a, excepto que algún equipo haya terminado con menos de 5(cinco) jugadores; en este caso el número de ejecutantes lo dará el equipo con menor cantidad de jugadores. En caso de persistir la igualdad se ejecutarán series de
- 1(un) penal hasta desempatar, sin tener en cuenta el orden de ejecución de la serie de 5 penales.
- Detención del tiempo de juego: cada técnico podrá pedir un minuto por tiempo (dos minutos por partido).
- Autoridades: la única autoridad del partido será el árbitro, con la colaboración de la mesa de control.
- Sanciones disciplinarias Cualquier jugador/a que reciba dos (2) amonestaciones (tarjeta amarilla) o una tarjeta roja durante el torneo perderá automáticamente la oportunidad de jugar el próximo partido de su equipo; Cualquier jugador/a que reciba dos (2) tarjetas rojas en cualquier etapa no podrá seguir compitiendo en dicho torneo; las tarjetas se irán acumulando a lo largo de la fase de grupos y volverán a cero al pasar a las semifinales.
- La organización de la competición tiene potestad para imponer sanciones posteriores en aquellos casos de conducta inadecuada tanto antes como después del partido.
- Camisetas: en la Etapa Regional, Inter Regional y Final Provincial, deberán ser numeradas. Para la Final Provincial, los equipos deben concurrir con dos juegos de camisetas, de colores diferentes.

e- **Información de resultados:**

Tanto en la instancia Municipal como en la Regional e Inter-Regional, el Municipio organizado debe enviar la planilla oficial de control de resultados, informando los primeros puestos a la coordinación.

ARTICULO 3: FÚTBOL PARA PERSONAS CON PARÁLISIS CEREBRAL (FEMENINO – MASCULINO)



a- Participantes:

Podrán participar las personas cuya discapacidad de base sea Parálisis Cerebral (lesión cerebral no progresiva, con disfunción locomotriz, lesión cerebral traumática, ataque cerebral (apoplejía) o condiciones similares). Los participantes deberán poseer capacidad de comprender el reglamento del deporte y no tener compromiso intelectual. Todos los participantes deberán poseer una clasificación funcional realizada por clasificadores.

b- Categorías:

FÚTBOL PC	FEMENINO	MASCULINO
EDAD	ÚNICA + 16 (nacidos entre 2009 y 1925)	ÚNICA + 16 (nacidos entre 2009 y 1925)
INSCRIPCIÓN*	7 jugadoras (5+2) /1 técnico	7 jugadores (5+2) /1 técnico

*Mínimo 5 jugadores

c- Modalidad : LIBRE

d- Clasificación funcional:

- Es responsabilidad de los directivos del equipo, asegurar que los atletas estén disponibles y presentes durante la clasificación. Los atletas deben estar presentes durante la evaluación con indumentaria deportiva. Para la clasificación funcional solo se permitirá el ingreso de un acompañante por jugador. En fútbol, estará limitado a las clases FT1, FT2 y FT3. Cada equipo debería tener al menos una clase FT1 en todo momento en el campo de juego si no lo tuviera jugará con un jugador menos y no más de un FT3. La Coordinación de la Disciplina de los JUEGOS BONAERENSES, será la responsable del control técnico y dirección del campeonato.

e- Reglas Generales:

ASPECTOS REGLAMENTARIOS	FEMENINO	MASCULINO
Nº de jugadores	5 (4+arquera)	5 (4+arquero)
Tipo de superficie	césped natural o sintético	
Medidas - Cadetes	Mín. 20m x 40m - Máx. 27m x 40m	
Medidas - Juveniles		
Círculo central	4 mts de radio	
Área chica	9mts x 4mts	
Área grande	17mts x 9mts	
Arco	3m x 2m	



Pelota	Nº5 (medio pique)
Tiempo de juego	2 tiempos de 15 minutos/entretiempo de 10 min.
Cambios	Limitados (2)
Indumentaria	Según FIFA
Clasificación a la etapa siguiente	Pasa el 1º puesto

- **Números de jugadores:** cada equipo estará formado por hasta cinco jugadores, uno de los cuales será el arquero. No podrá darse el inicio de un partido si alguno de los equipos estuviera formado por menos de (3) tres jugadores. Este deporte está limitado a jugadores de las clases FT1, FT2 y FT3. En todo momento del juego debe haber al menos (1) un jugador categoría FT1 dentro del campo de juego o el equipo jugará con un jugador menos. Solo puede haber (1) un jugador de categoría FT3 dentro del campo de juego. Si un jugador categoría FT3 es expulsado no puede ingresar otro jugador categoría FT3.
- **Cambios:** solo se podrán realizar (2) dos cambios teniendo en cuenta lo siguiente:
 - a) El jugador que salió no puede volver a entrar dentro del mismo partido. Por razones de identificación, cada jugador deberá llevar un número en la espalda de su camiseta.
 - b) El jugador deberá utilizar este número a lo largo de toda la competición.
- **Árbitro:** Cumplirá con las leyes de la FIFA en cuanto a sus obligaciones, etc.
- **Tiempo:** Cada partido está compuesto por dos periodos iguales de (15) quince minutos de duración con un intervalo de (10) diez minutos.
- **Reglas según lo establecido por la FIFA:**
 - a) EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES
 - b) BALON DENTRO Y FUERA DEL TERRENO DE JUEGO
 - c) INICIO Y REINICIO DEL PARTIDO (excepción: los jugadores contrarios deberán estar situados a 5 metros del balón)
 - d) FORMA DE PUNTUACIÓN
 - e) SOLICITAR EL TIEMPO PERDIDO
 - f) PENALES LIBRES (excepción: ubicación de los contrarios, que deben estar situados al menos a 3 metros del balón)
 - g) LANZAMIENTO DE PENALES
 - h) FALTAS Y CONDUCTA INDEBIDA
 - i) LANZAMIENTO DE GOL
 - j) LANZAMIENTO DE CÓRNER (excepción: el contrario deberá situarse a tres (3) metros de la persona que va a lanzar)
 - k) SAQUE DE BANDA (excepción: un jugador puede decidir la introducción del balón al terreno de juego CON UNA MANO. En este caso, el balón deberá tocar el terreno de juego de manera inmediata tras salir de la mano del jugador)
 - l) NO existe el fuera de juego
- **Competición de equipo:**
 - a) Al inicio de cada competición deberá presentarse una lista con la composición del equipo. Solo podrán participar en la competición aquellos jugadores que estén en la lista y que sean aprobados al inicio de la competición. La lista del equipo estará formada por un máximo de siete (7) nombres
 - b) La lista del equipo será presentada antes de cada partido a la mesa de control.



- Puntuación:
 - a) Partido ganado: 3 puntos
 - b) Partido empatado: 1 punto
 - c) Partido perdido: 0 puntos
- f- Formato de la Competición:
 - Para la Etapa Final, la Coordinación de la Disciplina determinará los detalles de cada competición teniendo en cuenta factores como el número de equipos que compitan y el formato que será utilizado. El formato de competición será por sorteo. Si dos o más equipos están igualados, los puestos definitivos se determinarán de la siguiente manera:
 - a) Mayoría de puntos obtenidos en todos los partidos de grupos que incluyan a los respectivos equipos.
 - b) Diferencia de goles en todos los partidos de grupo entre los respectivos equipos.
 - c) Mayoría de goles anotados en todos los partidos de grupo entre los equipos que corresponda.

Si todavía persiste un empate se decidirá el ganador mediante el lanzamiento de penal siguiendo las reglas FIFA. Si los dos (2) equipos permanecen igual al término de los partidos preliminares de la clasificación a otra ronda, entonces ambos equipos jugarán un partido a penales. Este partido seguirá las reglas de la FIFA. Los cinco (5) jugadores elegibles. Para participar en este partido serán nominados de entre los que figuren en la lista del equipo.

- Tiempo suplementario: si las puntuaciones están niveladas en todos los partidos de desempate o finales, se jugarán dos (2) por periodos de tiempos extra de cinco minutos.
- Empate: en este caso, tras un tiempo suplementario de tiempo la competición se continuará por el lanzamiento de penales para decidir el equipo ganador (de acuerdo con lo establecido por la FIFA).
- En todas las competencias, se permitirá un número máximo de diez goles a favor en cualquier partido.

g- Disciplina:

- cualquier jugador que reciba dos (2) amonestaciones (tarjeta amarilla) o una tarjeta roja durante el torneo perderá automáticamente la oportunidad de jugar el próximo partido de su equipo;
- cualquier jugador que reciba dos (2) tarjetas rojas en cualquier etapa no podrá seguir compitiendo en dicho torneo;
- las tarjetas se irán acumulando a lo largo del torneo;

h- El comité organizador / de competición tiene potestad para imponer sanciones posteriores en aquellos casos de conducta inadecuada tanto antes como después del partido. Clasificación Funcional: Todo equipo que participe de la Etapa Final Provincial, será evaluado o clasificado por la Coordinación de la Disciplina, si no fue clasificado en alguna etapa regional por un evaluador o clasificador acreditado por la organización. Aquel equipo que no cumpla con los requisitos de los ítems descritos anteriormente, a saber: PARTICIPANTES, CLASIFICACIÓN; NÚMERO DE JUGADORES quedará fuera de la competencia.

i- Información de resultados:

Tanto en la instancia Municipal como en la Regional e Inter-Regional, el Municipio organizado debe enviar la planilla oficial de control de resultados, informando los primeros puestos a la coordinación.

ARTÍCULO 4: Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la coordinación de los Juegos Bonaerenses.