

NEYMAR JR'S FIVE 2018

REGLAS DE JUEGO

REGLAS DE JUEGO DE NEYMAR JR'S FIVE*

| | |
|--|----|
| 1. ¡ACABA CON TODOS!..... | 3 |
| 2. TERRENO DE JUEGO | 3 |
| 3. META..... | 4 |
| 4. NÚMERO DE JUGADORES..... | 4 |
| 5. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES..... | 5 |
| 6. EL BALÓN | 5 |
| 7. EL ÁRBITRO..... | 5 |
| 8. DURACIÓN DEL PARTIDO | 5 |
| 9. INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO..... | 5 |
| 10. EL BALÓN EN JUEGO Y FUERA DE JUEGO – CON PAREDES | 6 |
| 11. EL BALÓN EN JUEGO Y FUERA DE JUEGO – SIN PAREDES | 7 |
| 12. FALTAS E INFRACCIONES..... | 9 |
| 13. SANCIONES DISCIPLINARIAS..... | 9 |
| 14. TIROS LIBRES | 10 |
| 15. TIRO PENAL..... | 10 |
| 16. GOL DE ORO 1 vs. 1..... | 11 |
| 17. FORMATO DEL TORNEO..... | 11 |
| 18. SALUD Y SEGURIDAD | 11 |
| 19. CÓDIGO DE CONDUCTA | 12 |

El Torneo Neymar Jr's Five tiene sus propias reglas.

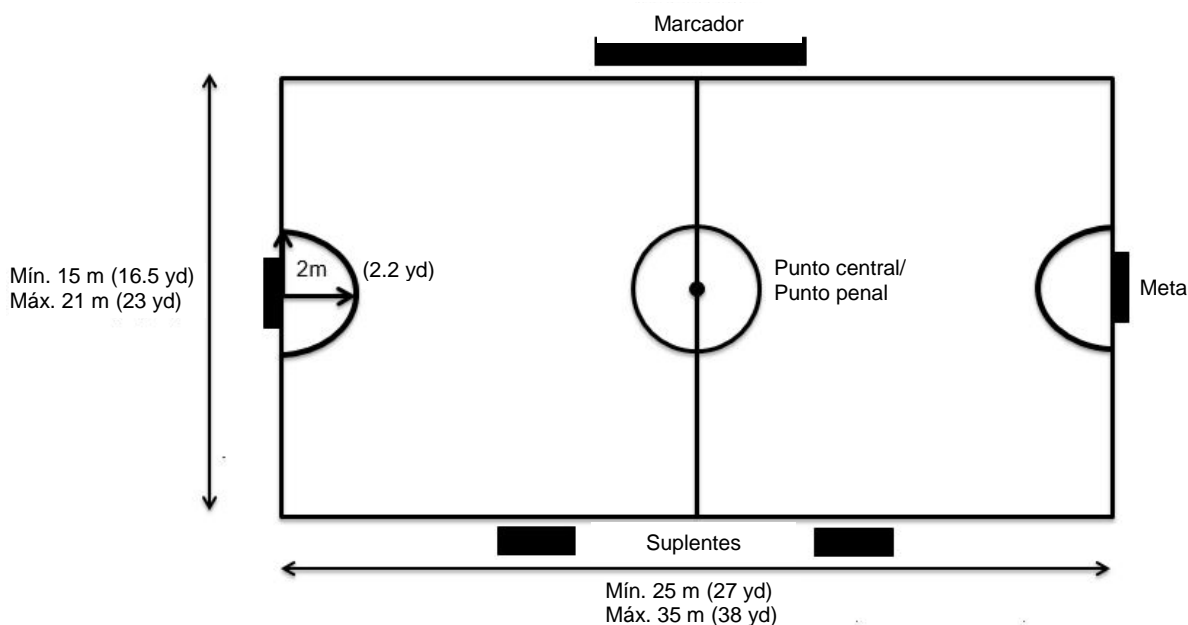
Estas son reglas de juego adaptadas, específicas para el Torneo Neymar Jr's Five.



1. ¡ACABA CON TODOS!

- 1.1. Cuando un equipo anota un gol, el otro equipo pierde un jugador.
- 1.2. El equipo vencedor será el que tenga más jugadores en el terreno de juego (goles) después de 10 minutos o el que elimine a todos los jugadores. Si ambos equipos anotan la misma cantidad de goles, o si no se anota ninguno, el partido queda empatado.

2. TERRENO DE JUEGO



- 2.1. Los partidos se pueden jugar en cualquier superficie disponible (p.ej. pasto, pasto artificial, concreto, tierra, cancha dura, etc.), ya sea con o sin paredes.
- 2.2. El terreno de juego es rectangular y está delimitado por líneas o paredes. Las dos líneas más largas se denominan líneas de banda. Las dos líneas más cortas se denominan líneas de meta. El terreno de juego está dividido en dos mitades por la línea media.
- 2.3. La longitud de la línea de banda es mayor que la de la línea de meta.

→ **Largo (línea de banda):** mínimo 25 m (27 yd)
máximo 35 m (38 yd)

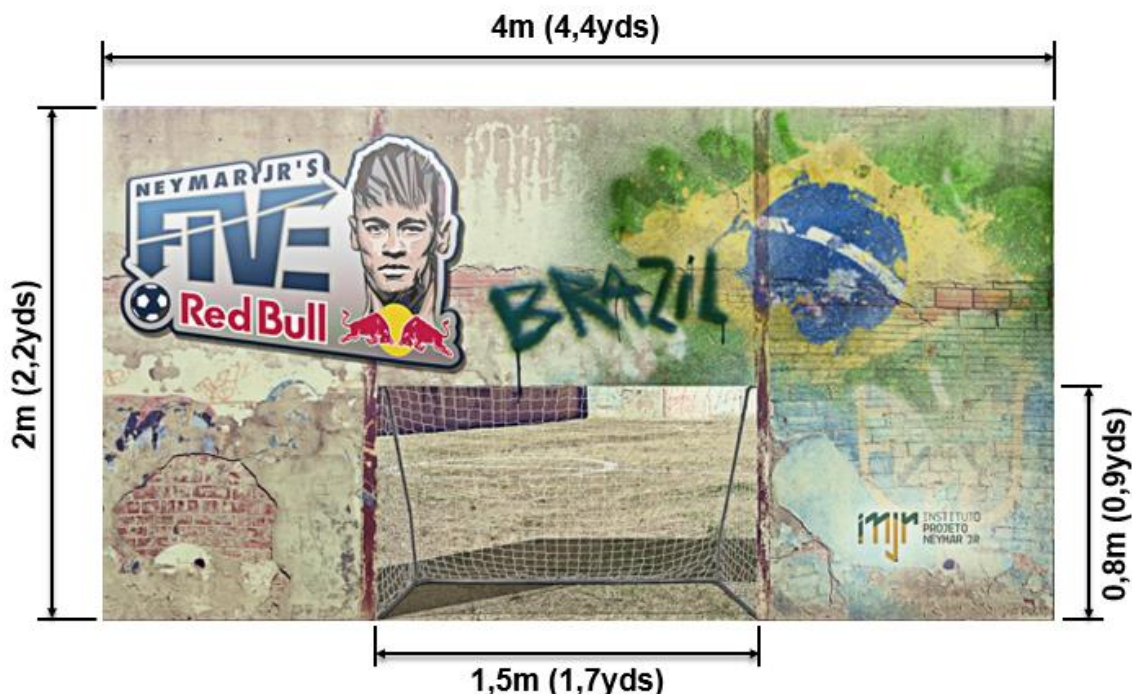
→ **Ancho (línea de meta):** mínimo 15 m (16.5 yd)
máximo 21 m (23 yd)

- 2.4. El área de meta es un medio círculo con un radio de 2 m (2.2 yd), medido desde el interior de cada poste de la meta.
- 2.5. El punto central/punto penal se encuentra en el centro de la línea media.
- 2.6. Las metas están ubicadas en el medio de cada tablero de meta. Favor de consultar la regla 3 para conocer la dimensión de las metas y de los tableros de meta.
- 2.7. El marcador se coloca a lo largo de la mitad de la línea de banda a cierta distancia del terreno de juego.
- 2.8. La banca de los jugadores (banca de suplentes) se coloca del lado opuesto del marcador a lo largo de la línea de banda a cierta distancia del terreno de juego.



3. PORTERIA

La portería está integrada en el tablero de portería especial.



- 3.1. El tablero de portería mide 4 m (4.4 yd) de ancho y 2 m (2.2 yd) de alto.
- 3.2. La portería es un corte en la parte baja central del tablero de meta y mide 1.5 m (1.7 yd) de ancho y 0.8 m (0.9 yd) de alto.

4. NÚMERO DE JUGADORES

- 4.1. Un partido se juega entre dos equipos. Cada equipo consta de 5 jugadores, uno de los cuales es el capitán.
- 4.2. Un partido también se puede jugar con menos de 5 jugadores en caso de que algún miembro del equipo no pueda jugar (por lesión, enfermedad, etc.).
- 4.3. Cada equipo puede registrar a un máximo de 7 jugadores (5 jugadores + 2 suplentes).
- 4.4. No hay restricción de sexo.
- 4.5. El participante reconoce ser una persona de 16 años o más a la hora del Torneo y no nacido antes del 01.09.1992, y, si el Participante es menor de 18 años, el participante participa en esta promoción bajo la supervisión de un padre o tutor legal, ("tutor") que ha leído y aceptado estos Términos en nombre del participante. Personas menores de 16 años de edad no se les permite participar en este Torneo o transmitir o presentar Datos personales (todos los datos relacionados con el participante, como detalles de contacto, promoción respuestas y fotografías) a Red Bull.
Cada equipo tiene permitido usar un máximo de 2 jugadores mayores de 25 años.
- 4.6. No hay guardameta (ningún jugador puede bloquear la meta con las manos ni pisar el área de meta).



- 4.7 Cuando un equipo anota un gol, el otro equipo pierde un jugador (“echado”). El jugador con el número de casaca más bajo abandona la cancha primero, seguido por la casaca número dos, la casaca número tres, y así sucesivamente. Los jugadores echados son un “trofeo” del equipo rival y deberán sentarse en el lado del marcador correspondiente al equipo adversario. Serán parte de la línea del marcador. Si un jugador es echado, no tendrá permitido entrar de nuevo a la cancha como cambio.
- 4.8. Si se pide un cambio, el jugador reemplazado saldrá de la cancha para que el nuevo jugador entre. ¡No hay tiempo fuera para los cambios!

5. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

- 5.1. Todos los jugadores en el terreno deberán portar casacas numeradas del 1 al 5, del mismo color que las de sus compañeros.
- 5.2. Es obligatorio usar calzado adecuado.
- 5.3. Los jugadores no podrán usar su propia cámara POV en el Torneo Neymar Jr's Five, pero podrán solicitar usar una cámara POV proporcionada por Red Bull para crear Material (ya sea de carácter comercial, promocional o de otro tipo) en cualquier medio. El uso de dicha cámara será exclusivamente a discreción del jugador.

6. EL BALÓN

- 6.1. Todos los partidos se juegan con un balón de fútbol sala del No. 4 (63.5 - 66 cm; 25 - 26 in).

7. EL ÁRBITRO

- 7.1. Un árbitro por partido en el terreno de juego.
- 7.2. Las decisiones del árbitro respecto de los hechos relacionados con el juego son definitivas.

8. DURACIÓN DEL PARTIDO

- 8.1. Un partido dura un máximo de 10 minutos, cronometrado de forma central.
- 8.2. El reloj no debe detenerse por ningún motivo; no hay tiempos fuera en Neymar Jr's Five.
- 8.3. El partido se puede detener únicamente en caso de lesión grave.

9. INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

- 9.1. Se tira un volado para determinar la primera posesión: el saque de salida.
- 9.2. El saque de salida es la manera en que se inicia o se reanuda el juego, al inicio del partido y después de que se anota un gol. Después de que un equipo anota un gol, el otro equipo cobra el saque de salida.
Saque de salida:
 - 9.2.1. Todos los jugadores deben estar en su propia mitad del terreno de juego.
 - 9.2.2. Los adversarios del equipo que cobra el saque de salida deben estar al menos a 2 m (2.2 yd) –círculo central– del balón hasta que el balón esté en juego.



- 9.2.3. El balón deberá estar inmóvil en el punto central.
- 9.2.4. El árbitro dará la señal.
- 9.2.5. El balón estará en juego cuando sea pateado y se mueva hacia atrás.
- 9.2.6. El pateador no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- 9.2.7. En caso de que únicamente quede un jugador, éste podrá burlar a sus adversarios o disparar a meta desde el saque de inicio.
- 9.2.8. En caso de cualquier infracción del procedimiento de saque de salida, éste se repetirá.

9.3. Dejar caer un balón a tierra es un método para reiniciar el juego en el caso de que, con el balón en juego, el árbitro deba interrumpir el partido por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego. El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido. El juego se reanudará cuando el balón toque el suelo.

10. EL BALÓN EN JUEGO Y FUERA DE JUEGO – CON PAREDES

El balón estará fuera de juego cuando:

- Haya cruzado completamente las paredes adyacentes a los tableros de meta o las paredes laterales, por aire.
- Permanezca en el área de meta y ningún jugador pueda patearlo sin pisar dicha área.
- El juego haya sido interrumpido por el árbitro.

Si el balón cruza las paredes adyacentes a los tableros de meta, el partido se reanudará ya sea con un saque de esquina o saque de meta.

10.1. Saque de esquina:

- 10.1.1 Se concederá un saque de esquina cuando la totalidad del balón haya cruzado las paredes adyacentes a la meta, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor.
- 10.1.2. El balón se colocará delante de la esquina más próxima al punto en el que el balón haya cruzado la pared.
- 10.1.3. Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 2 m (2.2. yd) de la esquina hasta que el balón esté en juego.
- 10.1.4. Un jugador del equipo atacante deberá patear el balón.
- 10.1.5. El pateador no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- 10.1.6. Se podrá anotar un gol directamente desde un saque de esquina.
- 10.1.7. En caso de que únicamente quede un jugador, éste podrá burlar a sus adversarios desde el saque de esquina.
- 10.1.8. En caso de cualquier infracción del procedimiento de saque de esquina, éste se repetirá.

10.2. Saque de meta:

- 10.2.1 Se concederá un saque de meta cuando la totalidad del balón haya cruzado las paredes laterales, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante.
- 10.2.2. Un jugador del equipo defensor deberá patear el balón desde cualquier punto delante de las paredes adyacentes a la meta.



10.2.3. El pateador no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador.

10.2.4. Los adversarios deberán permanecer en su propia mitad del terreno de juego.

10.2.5. Se podrá anotar un gol directamente desde un saque de meta.

10.2.6. En caso de que únicamente quede un jugador, éste podrá burlar a sus adversarios desde el saque de meta.

10.2.7. En caso de cualquier infracción del procedimiento de saque de meta, éste se repetirá.

Si el balón cruza la pared lateral, el partido se reanudará con un saque de banda.

10.3. Saque de banda:

10.3.1. Se concederá un saque de banda a los adversarios del jugador que haya tocado por último el balón cuando el balón haya cruzado en su totalidad la pared lateral.

10.3.2. El balón se pateará desde el punto delante de la pared lateral por donde haya abandonado el terreno de juego.

10.3.3. Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 2 m (2.2. yd) del punto desde donde se cobrará el saque de banda.

10.3.4. El pateador no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador.

10.3.5. No se podrá anotar un gol directamente desde un saque de banda.

10.3.6. En caso de que únicamente quede un jugador, éste podrá burlar a sus adversarios o disparar a meta desde el saque de banda. Se podrá anotar un gol directamente.

10.3.7. En caso de cualquier infracción del procedimiento de saque de banda, éste se repetirá.

10.4. En caso de que el balón permanezca en el área de meta y ningún jugador pueda patearlo sin pisar dicha área, el partido se reanudará con un balón a tierra que se dejará caer desde la línea media.

El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluyendo cuando éste rebote en el tablero de meta o en el árbitro y permanezca dentro del terreno de juego.

11. EL BALÓN EN JUEGO Y FUERA DE JUEGO – SIN PAREDES

El balón estará fuera de juego cuando:

- Haya cruzado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por tierra o por aire.
- Permanezca en el área de meta y ningún jugador pueda patearlo sin pisar dicha área.
- El juego haya sido interrumpido por el árbitro.

Si el balón cruza la línea de meta, el partido se reanudará ya sea con un saque de esquina o saque de meta.



11.1. Saque de esquina:

- 11.1.1. Se concederá un saque de esquina cuando la totalidad del balón haya cruzado la línea de meta, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor.
- 11.1.2. Se concederá un saque de esquina cuando la totalidad del balón haya cruzado la línea de meta, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor.
- 11.1.3. El balón se colocará en la esquina más próxima al punto en el que el balón haya cruzado la línea de meta.
- 11.1.4. Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 2 m (2.2. yd) de la esquina hasta que el balón esté en juego.
- 11.1.5. El balón deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante.
- 11.1.6. El pateador no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- 11.1.7. Se podrá anotar un gol directamente desde un saque de esquina.
- 11.1.8. En caso de que únicamente quede un jugador, éste podrá burlar a sus adversarios desde el saque de esquina.
- 11.1.9. En caso de cualquier infracción del procedimiento de saque de esquina, éste se repetirá.

11.2. Saque de meta:

- 11.2.1. Se concederá un saque de meta cuando la totalidad del balón haya cruzado la línea de meta, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante.
- 11.2.2. El balón deberá ser pateado por un jugador del equipo defensor desde cualquier punto de la línea de meta.
- 11.2.3. El pateador no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- 11.2.4. Los adversarios deberán permanecer en su propia mitad del terreno de juego.
- 11.2.5. Se podrá anotar un gol directamente desde un saque de meta.
- 11.2.6. En caso de que únicamente quede un jugador, éste podrá burlar a sus adversarios desde el saque de meta.
- 11.2.7. En caso de cualquier infracción del procedimiento de saque de meta, éste se repetirá.
- 11.2.8. Si el balón cruza la línea de banda, el partido se reanudará con un saque de banda.

11.3. Saque de banda:

- 11.3.1. Se concederá un saque de banda a los adversarios del jugador que haya tocado por último el balón cuando el balón haya cruzado en su totalidad la línea de banda.
- 11.3.2. El balón se pateará desde la línea de banda en el punto por donde haya abandonado el terreno de juego.
- 11.3.3. Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 2 m (2.2. yd) del punto desde donde se cobrará el saque de banda.
- 11.3.4. El pateador no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- 11.3.5. No se podrá anotar un gol directamente desde un saque de banda.



- 11.3.6. En caso de que únicamente quede un jugador, éste podrá burlar a sus adversarios o disparar a meta desde el saque de banda. Se podrá anotar un gol directamente.
 - 11.3.7. En caso de cualquier infracción del procedimiento de saque de banda, éste se repetirá.
- 11.4. En caso de que el balón permanezca en el área de meta y ningún jugador pueda patearlo sin pisar dicha área, el partido se reanudará con un balón a tierra que se dejará caer desde la línea media.

12. FALTAS E INFRACCIONES

- 12.1. Se concederá un tiro libre al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:
 - 12.1.1. Dar o intentar dar una patada a un adversario
 - 12.1.2. Saltar sobre un adversario
 - 12.1.3. Golpear o intentar golpear a un adversario
 - 12.1.4. Empujar a un adversario
 - 12.1.5. Cargar sobre un adversario
 - 12.1.6. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
 - 12.1.7. Sujetar a un adversario
 - 12.1.8. Escupir a un adversario
 - 12.1.9. Tocar el balón con la mano de forma deliberada
 - 12.1.10. Tener las dos manos sobre la pared lateral
- 12.2. No está permitido bloquear la meta con las manos ni pisar el área de meta.
 - 12.2.1. Si un defensor entra al área de meta para bloquear un gol o disparo, se concederá un tiro penal.
 - 12.2.2. Si un atacante entra al área para intentar anotar, se le concederá al equipo defensor un tiro libre enfrente de dicha área o ventaja jugada.
 - 12.2.3. Si jugadores de ambos equipos pisan el área de meta, el juego se reanudará con un balón a tierra que se dejará caer desde la línea media o ventaja jugada.

13. SANCIONES DISCIPLINARIAS

- 13.1. **Tarjeta amarilla**
 - 13.1.1. La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar que un jugador, suplente o jugador reemplazado ha sido amonestado.
 - 13.1.2. Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes infracciones:
 - 13.1.2.1. Conducta antideportiva
 - 13.1.2.2. Desaprobar con palabras o acciones
 - 13.1.2.3. Infringir persistentemente las Reglas de Juego
 - 13.1.2.4. Retardar la reanudación del juego
 - 13.1.2.5. No respetar la distancia reglamentaria cuando el juego se reanude con un saque de esquina, saque de meta, tiro libre o saque de banda
 - 13.1.2.6. Patear el balón de forma deliberada fuera del terreno de juego



13.2. Tarjeta roja

- 13.2.1. La tarjeta roja se utiliza para comunicar que un jugador, suplente o jugador reemplazado ha sido expulsado.
 - 13.2.1.1. Un jugador, suplente o jugador reemplazado será expulsado si comete una de las siguientes infracciones:
 - 13.2.1.2. Juego brusco grave
 - 13.2.1.3. Conducta violenta
 - 13.2.1.4. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona
 - 13.2.1.5. Impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol del equipo adversario con una mano deliberada
 - 13.2.1.6. Impedir una oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o tiro penal
 - 13.2.1.7. Emplear lenguaje ofensivo, abusivo u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza
 - 13.2.1.8. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido
 - 13.2.1.9. Una tarjeta roja se cuenta como gol en contra del equipo que haya cometido la falta. El jugador deberá abandonar la cancha y deberá sentarse en el lado del marcador correspondiente al equipo adversario. El juego se reanudará con un saque de inicio para el equipo que haya perdido al jugador debido a la tarjeta roja.

14. TIROS LIBRES

- 14.1. El tiro libre se cobra desde el punto en donde haya ocurrido la falta.
- 14.2. El balón deberá permanecer inmóvil cuando se cobre el tiro libre y el pateador no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- 14.3. En caso de que únicamente quede un jugador, éste podrá burlar a sus adversarios desde el tiro libre.
- 14.4. Si un tiro libre se cobra directamente a la meta del adversario, se concederá un gol.
- 14.5. Si un tiro libre se cobra directamente a la meta del propio equipo, se concederá un saque de esquina al equipo adversario. Si el balón toca a otro jugador antes de entrar a la meta del propio equipo, se concederá un gol.
- 14.6. Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 2 m (2.2. yd) del balón.
- 14.7. El balón estará en juego cuando sea pateado y entre en movimiento.
- 14.8. En caso de cualquier infracción del procedimiento de tiro libre, éste se repetirá.
- 14.9. Un tiro libre podrá cobrarse sin que el árbitro dé la señal. Si hay una interrupción “más larga” (p.ej. tarjeta amarilla, tarjeta roja, lesión grave o cualquier otra cosa que pudiera interrumpir el transcurso del juego), el tiro libre se cobrará después de la señal del árbitro.

15. TIRO PENAL

- 15.1. El jugador cobra el tiro penal desde el punto central/punto penal, sin guardameta.



- 15.2. Todos los jugadores de ambos equipos deberán colocarse detrás del cobrador del tiro penal cuando éste se cobre. El juego se reanuda después de que el balón entre en juego.
- 15.3. El balón deberá permanecer inmóvil cuando se cobre el tiro penal y el pateador no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- 15.4. En caso de cualquier infracción del procedimiento de tiro penal, éste se repetirá.

16. GOL DE ORO 1 vs. 1

- 16.1. El Gol de Oro 1 vs. 1 únicamente será aplicable en las Etapas Eliminatorias. Dos jugadores (un jugador de cada equipo) se enfrentan (1 vs. 1) hasta anotar un gol. El juego inicia con un balón a tierra que deja caer el árbitro en el círculo central. El balón debe botar en el suelo antes de que pueda iniciar el juego. Si un equipo anota un gol el juego se termina: "Gol de Oro".
- 16.2. En caso de que un jugador impida una oportunidad manifiesta de gol jugando de un modo peligroso, se concederá un tiro penal.

17. FORMATO DEL TORNEO

- 17.1. El Torneo Neymar Jr's Five 2017 se jugará en el siguiente formato:
 1. Etapa de Grupos
 2. Etapa Eliminatoria
 3. Final
- 17.2. En la etapa de grupos, los equipos vencedores obtienen 3 puntos, los perdedores 0 puntos. Si el marcador/número de jugadores que quedan en el terreno de juego está empatado una vez transcurridos 10 minutos, ambos equipos obtienen 1 punto cada uno. No hay tanda de penales ni Gol de Oro 1 vs. 1 en la Etapa de Grupos.
- 17.3. En caso de que dos o más equipos tengan el mismo número de puntos al final de la etapa de grupos, entonces el equipo vencedor es el que tenga la mayor diferencia de goles. Si los equipos siguen empatados, entonces el equipo que haya anotado más goles es el vencedor. Si los equipos siguen empatados, entonces el resultado entre ellos es el factor decisivo. Si los equipos siguen empatados, entonces un Gol de Oro 1 vs. 1 determinará al vencedor.
- 17.4. Si el marcador/número de jugadores que quedan en el terreno de juego está empatado una vez transcurridos 10 minutos en las Etapas Eliminatorias, un Gol de Oro 1 vs. 1 determinará qué equipo pasará a la siguiente ronda.

18. SALUD Y SEGURIDAD

- 18.1. La salud y seguridad de todas las personas dentro del área de juego es de vital importancia para el Torneo Neymar Jr's Five. En caso de que el organizador tenga conocimiento de cualquier situación riesgosa, ya sea real o potencial (incluyendo, por ejemplo, clima, invasiones a la cancha, caso fortuito, etc.), entonces se les pedirá inmediatamente a los jugadores y árbitros que abandonen el terreno de juego de manera segura y ordenada para reubicarse en un área segura (dependiendo del tipo de riesgo), en espera de que dicha amenaza o riesgo pase o se resuelva a la satisfacción razonable del organizador, del árbitro del



encuentro, del jefe de la autoridad correspondiente en el terreno, del jefe de seguridad en el terreno y/o de la policía, según lo exijan las circunstancias.

19. CÓDIGO DE CONDUCTA

- 19.1. Se espera de todos los jugadores que respeten las reglas antedichas del evento y que se comporten de una manera profesional y respetuosa.
- 19.2. Las incorrecciones graves podrán ser motivo de expulsión del torneo para todo el equipo.