CONDDE
MÉXICO

CONSEJO NACIONAL DEL DEPORTE DE LA EDUCACIÓN, A.C.

ANEXO TÉCNICO

FÚTBOL ASOCIACIÓN

2022

1.- CATEGORÍA

La categoría será Única y los competidores deberán haber nacido entre el 1° de enero de 1997 y el 31 de diciembre de 2004, de acuerdo al Reglamento General del Consejo Nacional del Deporte de la Educación A.C. (CONDDE) y la Federación Internacional del Deporte Universitario (FISU).

2.- RAMAS

Femenil y Varonil.

3.- EQUIPOS

Los equipos deberán de estar integrados con un mínimo de 16 jugadores (as) y un máximo de 18 jugadores (as), con un entrenador y un asistente.

Los equipos deben presentarse a la cancha con al menos al menos 16 (dieciséis) jugadores antes de iniciar el partido, equipo que no se presente con al menos esa cantidad de jugadores perderá el partido por default.

En las Etapas Estatal, Regional y Nacional, podrán participar estudiantes que sean jugadores profesionales que se encuentren activos en la Federación Mexicana de Fútbol, dichos estudiantes profesionales deberán tener mínimo de 1 año de antigüedad, inmediato anterior a la fecha del Evento Estatal, en la Institución de Educación Superior (IES) a la que representan al momento de su registro, si acaba de egresar de preparatoria únicamente deberá cumplir con los requisitos de elegibilidad del Reglamento General del CONDDE.

4.- SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

Clasificarán a la Etapa Regional: Clasificarán a la Etapa Regional, el primero y segundo lugar de cada rama de cada estado en las regiones que estén conformadas por 3 o 4 estados. En las regiones de 5 estados clasifica únicamente el primer lugar. En los estados sede se disputará únicamente un lugar, toda vez que la IES sede tiene el pase directo.

Clasificarán a la Etapa Nacional: El primero y segundo lugar de cada rama de cada región. Para la región sede, solo se disputará un sólo lugar, ya que la IES sede tiene el pase directo.

5.- ASPECTOS Y TIEMPOS DE JUEGO

De las etapas eliminatorias:

A) Se jugarán 2 tiempos de 45 minutos cada uno, con un descanso de 15 minutos entre cada uno de los tiempos. (Para varonil y femenil).

B) Se podrán efectuar 5 cambios generales por equipo, contemplando que el jugador que es sustituido no podrá ingresar como cambio.

C) El número mínimo de jugadores sobre la cancha, para dar inicio a un partido, será de 11 jugadores.

D) Cuando por expulsión, lesión, etc.; un equipo se quede en el terreno de juego con 6 jugadores, perderá automáticamente el encuentro, considerando las siguientes situaciones:

1.- Si fuese perdiendo el juego, se respetará el marcador.
2.- Si fuese ganando el juego, perderá por marcador de 2-0.

E) El equipo que no se presente al terreno de juego a la hora señalada, perderá su encuentro, por marcador de 2 a 0.

F) El o los equipos que se retiren del evento en cuestión, sin ninguna justificación por escrito, previo análisis, tendrán una sanción de 2 años, sin participar en algún evento programado por el CONDDE.

6.- SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia para la Etapa Regional se determinará en las juntas de región, dejando claramente por escrito en la minuta el sistema de competencia que se empleará en esta etapa, así mismo en los casos en los que un equipo deba jugar dos partidos en un mismo día deberá existir al menos un descanso de 5 horas entre cada partido.

El sistema de competencia para la Universiada Nacional, será formar cuatro grupos de cuatro equipos, jugando round robin en cada grupo.

Para cada uno de los grupos el rol de juegos será el siguiente:

1ª RONDA	2ª RONDA	3ª RONDA
1 vs 4	1 vs 3	1 vs 2
2 vs 3	2 vs 4	3 vs 4

Se hará el sorteo por serpentín respetando los lugares obtenidos por la región en la Universiada Nacional anterior.

a) Se inicia la siembra con los equipos de las regiones del primero al cuarto lugar de la Universiada Nacional anterior, quedando estos como cabeza de los grupos A, B, C y D.

   En la siembra de los equipos de las regiones no podrán estar dos equipos de la misma región en un mismo grupo. En caso de que esto suceda, se ajustará conforme a la secuencia del serpentín.

b) En la segunda fase se colocan los equipos del quinto al octavo lugar de la Universiada Nacional anterior, en el sentido contrario a la primera fase.

c) En la tercera fase se sembrarán los equipos que ocuparon los lugares del noveno al doceavo lugar de la Universiada Nacional anterior, en el sentido contrario a la segunda fase.

d) En la cuarta fase la sede escogerá grupo y los equipos restantes serán sembrados en las posiciones libres y en el sentido contrario de la fase anterior.

   La sede seleccionará grupo y horario de juego.

Ejemplo de siembra de grupos por el sistema serpentín:

FASE	GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
I	1° Lugar UNA	2º Lugar UNA	3° Lugar UNA	4º Lugar UNA
II	8° Lugar UNA	7º Lugar UNA	6º Lugar UNA	5º Lugar UNA
III	9º Lugar UNA	10º Lugar UNA	11º Lugar UNA	12º Lugar UNA
IV	16º Lugar UNA	15º Lugar UNA	14º Lugar UNA	13º Lugar UNA

Califican a la siguiente fase, los dos primeros lugares de cada grupo (ocho equipos).

El sistema de puntuación para la clasificación será el siguiente (en los encuentros que terminen empatados, se procederá a realizar una serie de penales de (5) y si continúa empatado a muerte súbita):

Juego ganado	3 puntos
Juego empatado y ganado	2 puntos
Juego empatado y perdido	1 punto
Juego perdido	0 puntos

Fase de finales (cuartos de final)
Sistema de competencia, eliminación sencilla.

Cuartos de final
- Juego 1…1º A vs. 2º D
- Juego 2…1º B vs. 2º C
- Juego 3…1º D vs. 2º A
- Juego 4…1º C vs. 2º B

Semifinal
Ganador juego 1 contra ganador juego 4.
Ganador juego 2 contra ganador juego 3.

Final
Ganadores semifinal por 1º y 2º Lugar.
Perdedores semifinal por 3º y 4º Lugar.

Resultado General Final
Al final de la competencia, se hará una clasificación final, definiendo del 5º al 16º lugar por arrastre.

7.- RESOLUCIÓN DE EMPATES:

En todas las etapas eliminatorias y Universiada Nacional, en caso de empates, se tomará en cuenta el siguiente criterio de desempate para clasificar a:

7.1.-Cuartos de final:
a) Puntuación
b) Diferencia de goles
c) Mayor número de goles anotados.
d) Juego entre sí.
e) Diferencia de goles en los enfrentamientos de los equipos involucrados.
f) Mayo número de goles anotados en los enfrentamientos de los equipos involucrados.
g) Conducta deportiva.

Tarjeta amarilla	-1 punto
Doble amarilla	-2 puntos
Roja directa	-4 puntos
Amarilla y roja directa	-5 puntos

h) Sorteo.

7.2.- Cuartos de Final, Semifinal y por el tercer lugar.

Al término de los tiempos reglamentarios (2 tiempos de 45 minutos), se procederá a ejecutar una serie de 5 penales, por cada equipo con diferente jugador (de los que terminaron el juego). Si aun así persistiera el empate, se procederá con otra serie de penales a muerte súbita con diferentes jugadores de los que lo ejecutaron, hasta que resulte un ganador.

7.3.- Fase Final

7.3.1.- Al término del tiempo reglamentario, se procederá a jugar 2 tiempos extras de 15 minutos cada uno, en caso de persistir el empate se procederá a ejecutar una serie de penales como lo marca el punto anterior.

8.- PROGRAMACIÓN

Para la Etapa Estatal y Regional
Para la Etapa Nacional
Primer día: arribo de las delegaciones y junta previa a las 20:00 horas en el lugar que la sede determine.
Segundo al cuarto día: fase eliminatoria.
Quinto día: cuartos de final.
Sexto día: semifinal.
Séptimo día: final.

9.- UNIFORMES

Todos los jugadores deberán presentarse debidamente uniformados y éste deberá coincidir en colores y diseño con la IES que representan, así como de portar de manera obligatoria el logotipo oficial del CONDDE en manga izquierda, manga derecha o en la parte superior frontal de la playera, con medidas de 6 cm de alto por ancho en proporción, en caso de no portar el logo oficial el árbitro no deberá permitirle jugar. (Véase Manual de Uniformes).

10.- MATERIAL OFICIAL

El balón oficial será MOLTEN F5A5000 No. 5.

11.- ALTAS Y BAJAS

Se podrán hacer hasta la junta técnica de cada etapa. Los únicos jugadores que se podrán considerar para su participación son los que estén debidamente registrados en la Cédula de Inscripción que se utilizará desde la Etapa Estatal, tomando en cuenta que no hay un límite de participantes para registrar.

12.- PROTESTAS

Toda protesta deberá ser elaborada en tiempo y forma, de acuerdo a lo establecido en el Reglamento General del CONDDE.

13.- JUECES Y/O ÁRBITROS

Los árbitros que se encarguen de juzgar en los Eventos Estatales, Regionales y Universiada Nacional deberán ser avalados por la CNTFA y el CONDDE.
Todos los árbitros y/o jueces deberán utilizar el uniforme oficial, establecido en el reglamento de la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA).

14.- JUNTA TÉCNICA

La junta técnica de la Etapa Nacional, se realizará un día antes del inicio de la competencia a las 20:00 horas en el lugar que determine la sede.

Para poder ingresar deberá entregar carta acreditación como representante del equipo firmada por la máxima autoridad deportiva de la IES a la que representa.

Cada representante de equipo deberá entregar la cédula de inscripción original firmada y sellada por el Delegado Estatal y Coordinador General de la Región que competa.

15.- COMISIÓN ESTATAL DE HONOR Y JUSTICIA

Estará integrada por el Delegado Estatal, cinco (5) miembros representantes de las IES participantes y el Comisionado Estatal Técnico de la disciplina que surja la controversia.

16.- COMISIÓN REGIONAL DE HONOR Y JUSTICIA

Estará integrada por la Coordinación General de la Región, los Delegados Estatales de dicha región y el Comisionado Regional Técnico de la disciplina que surja la controversia.

17.- JURADO DE APELACIÓN

Deberá ser instaurado dentro de la Junta Técnica de cada disciplina, lo cual quedará asentado en la minuta de la reunión y estará integrado como lo establece el Reglamento General del CONDDE.

18.- REGLAMENTO

Las Reglas para los eventos convocados, avalados y/o patrocinados por el CONDDE, serán las del Reglamento General del CONDDE, las de este Anexo Técnico y las de la FIFA vigentes.

19.- SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Sistema de Puntuación para definir el primer lugar nacional del deporte en puntos:

Puntuación deportes de Conjunto.

LUGAR	PUNTOS	LUGAR	PUNTOS
1°	100	9°	45
2°	85	10°	40
3°	75	11°	35
4°	70	12°	30
5°	65	13°	25
6°	60	14°	20
7°	55	15°	15
8°	50	16°	10

20.- PREMIACIÓN

La premiación será para el primero, segundo y tercer lugar, con medalla; a cada uno de los integrantes del equipo. Y un reconocimiento a los 3 primeros equipos de cada rama.

21.- CÓDIGO DE SANCIONES

La CNTFA establece este código de sanciones:

Faltas sancionables con amonestación:

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

A.1.- Ser culpable de conducta antideportiva.
A.2.- Desaprobar con palabras o acciones.
A.3.- Infringir persistentemente las reglas de juego.
A.4.- Retardar la reanudación del partido.
A.5.- No respetar la distancia reglamentaria, en un saque de esquina o tiro libre.
A.6.- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin permiso del árbitro.
A.7.- Juegos Brusco.

Faltas Sancionables con expulsión:

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

E.1.- Ser culpable de juego brusco grave.
E.2.- Ser culpable de conducta violenta o intentar agredir a jugadores, con el propósito de causar daño.
E.3.- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.

E.4.- Malograr la oportunidad manifiesta de marcar un gol a un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal.
E.5.- Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno.
E.6.- Arrojar el balón con las manos o pies en forma violenta, golpeándolo, no estando el balón en juego.
E.7.- Acumular (2) tarjetas amarillas en el mismo juego.

Del inciso	Sanción
A.1 al A.7	Amonestación
E.1	1 Juego Suspendido
E.2 y E 3	2 Juegos Suspendidos
E.4	1 Juego Suspendido
E.5 y E.6	1 Juego Suspendido
E.7	1 Juego Suspendido.

El jugador que acumule 2 tarjetas amarillas en juegos diferentes tendrá 1 juego de suspensión.
Al finalizar la primera ronda, se eliminan las tarjetas amarillas, si dentro de la primera ronda un jugador acumuló 2 tarjetas amarillas, tendrá que cumplir su partido de suspensión en la fase de Cuartos de final. Si un jugador acumula 2 tarjetas amarillas en la fase de Cuartos de final y Semifinal, tendrá que cumplir su partido de suspensión en la Final.

22.- RIESGO DEPORTIVO

El comité organizador declina toda responsabilidad en caso de cualquier accidente ocurrido durante el evento por considerarlo como riesgo deportivo.

23.- TRANSITORIOS

Los casos no previstos en el presente Anexo Técnico serán atendidos por la Comisión Nacional Técnica, en segunda instancia por el Jurado de Apelación y en tercera instancia por la Comisión de Honor y Justicia del evento en curso.

ESTE ANEXO TÉCNICO APLICA EN TODOS LOS EVENTOS CONVOCADOS, AVALADOS Y/O PATROCINADOS POR EL CONDDE; MODIFICA LAS DISPOSICIONES ANTERIORES Y ENTRA EN VIGOR A PARTIR DEL 16 DE AGOSTO DEL 2021, DE CONFORMIDAD A LA APROBACIÓN DE LA COMISIÓN NACIONAL TÉCNICA DE FÚTBOL ASOCIACIÓN.

Ciudad de México, 16 de agosto del 2021