



REGLAMENTO Y NORMAS DE JUEGO



Registro de los participantes

- Se tendrá una mesa de registro para que todos los jugadores puedan ser acreditados.
- Únicamente podrán participar los jugadores y equipos que están registrados en la plataforma de CEMENTOS PROGRESO y aparecen en el calendario de juego.
- Es obligación para todos los jugadores hacer el proceso de registro.
- Luego de registrarse, se les dará a los jugadores una pulsera para identificarlos, de no contar con la pulsera no podrán participar en ningún partido.
- Si por algún motivo algún equipo requiere cambiar o sustituir a un jugador tendrá que presentarse el capitán del equipo con el nuevo jugador a la mesa para registrarlo, únicamente podrá registrar al nuevo jugador anulando la participación de otro jugador.
- Si se sustituye por algún jugador que ya este participando ese día en el torneo tendrá que presentarse con ambos jugadores para así retirarle la pulsera al jugador que ya no participará.

REGLA No.1. EL BALÓN.

- El balón será esférico. Deberá de ser obligatoriamente No.5 (de rebote normal)
- Será de cuero u otro material aprobado.
- El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización de los árbitros.

REGLA No.2. EL NÚMERO DE JUGADORES.

- El partido será jugado por dos equipos, formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará ni proseguirá si uno de los equipos tiene menos de 4 jugadores.
- Un jugador que ha sido reemplazado podrá ingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador. Una sustitución podrá realizarse únicamente cuando el balón no esté en juego.
- El jugador sale de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.
- El jugador entra en la superficie de juego por la zona de sustituciones y solamente cuando el jugador que sale ha traspasado la línea de banda.
- Se requieren un máximo de 5 jugadores dentro de la cancha y un mínimo de 4 jugadores para iniciar un encuentro.
- Un encuentro no deberá continuar si hay menos de 4 jugadores en cualquier de los dos equipos.

REGLA No.3. DURACIÓN DEL PARTIDO.

- El partido constará de un solo tiempo de 15 minutos, con un margen posterior de 5 minutos como máximo para arrancar el siguiente juego.
- La duración del encuentro podrá prolongarse a fin de permitir la ejecución de un tiro penal si la situación lo amerita.
- En la fase de grupos, se permitirán empates, los cuales sumarán un punto para cada equipo.
- No se suspenderá ningún partido por ninguna causa, a menos que el comité organizador lo considere prudente.

TIEMPO DE ESPERA.

- Se exige un máximo de puntualidad en el inicio de cada partido y se dará un plazo no mayor de 3 minutos a partir de la hora programada para el juego, a fin de que los equipos puedan completarse y presentarse al terreno; todo encuentro se puede iniciar con un mínimo de 4 jugadores; después o transcurridos los 3 minutos de espera, el árbitro pitará en señal de finalizado el encuentro y el equipo que no se haya presentado con el mínimo de jugadores perderá por incomparecencia, TRES goles por cero, Los goles no serán asignados a ningún jugador.
- Si el árbitro observa que los equipos están con la cantidad mínima de jugadores y estos no se presentan en el terreno de juego, deberá llamarlos a participar e indicarles que pondrá en marcha su cronómetro en señal que el tiempo empieza a correr, ya que es responsabilidad de los equipos presentarse a la hora programada.

HORARIO: Los horarios de juego los definirá el comité organizador y no se podrán cambiar por ningún motivo.



REGLAMENTO Y NORMAS DE JUEGO



REGLA No.4. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

a. EN FASE DE GRUPOS

- Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en que atacará en el primer tiempo. El otro equipo hará el saque de salida.
- En el segundo tiempo los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta, realizando el saque de inicio el equipo que no lo hizo en el primer tiempo.

SAQUE DE SALIDA:

- Es la forma de iniciar o reanudar el juego al comienzo del partido, tras haber marcado un gol.
- **NO SE PUEDE ANOTAR UN GOL DIRECTAMENTE DE UN SAQUE DE SALIDA**, a excepción que éste sea tocado por otro jugador antes de que cruce la línea de gol. Todos los jugadores deben encontrarse en su mitad de campo; solo podrá estar en el terreno adversario, quien ejecute el saque de salida.

REGLA No.5 GOL MARCADO.

- Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado completamente la línea de meta, entre los postes y debajo del travesaño, por tierra o por aire, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier jugador del bando atacante, incluido el guardameta, y siempre que el equipo anotador no haya cometido una falta previamente y sancionada por las Reglas de Juego.
- El equipo que haya marcado más goles será el ganador.
- Un gol no será válido si el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el balón intencionadamente con la mano o el brazo, desde su propia área penal, y es el último jugador que toca o juega el balón. Dado el caso, el partido se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.

REGLA No.6 FUERA DE JUEGO.

- En el fútbol 5 no existe el fuera de juego.

REGLA No.7 FALTAS E INCORRECCIONES.

Faltas sancionadas con un tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes faltas:

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
2. Poner una zancadilla a un adversario
3. Saltar sobre un adversario
4. Cargar sobre un adversario
5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
6. Empujar a un adversario.
7. Realizar una entrada contra un adversario

Se concederá asimismo un tiro libre directo a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres faltas:

- Escupir a un adversario.
- Hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándolo antes que al balón.
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)



REGLAMENTO Y NORMAS DE JUEGO



Faltas sancionadas con un tiro libre indirecto:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones:

1. Controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos.
2. Si el arquero toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
3. Si el arquero toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
4. Si un jugador impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos.
5. Si un jugador se lanza (BARRIDAS-ENTRADAS DESLIZANTES) en disputa del balón, sin tocar al adversario.

Incorrecciones sancionables con una amonestación

Un jugador será amonestado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Infringir persistentemente las reglas de juego.
- Retardar la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda (jugadores defensores).
- Entrar o reingresar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución.
- Abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.

Un sustituto será amonestado si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Retardar la reanudación del juego.
- Entrar en la superficie de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución.
- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol.

Incorrecciones sancionables con una expulsión

Un jugador o un sustituto serán expulsados si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia a la meta contraria. **(ESTA FALTA DEBE DE SER GRAVE, DE LO CONTRARIO LA SANCION DISCIPLINARIA SERA TARJETA AMARILLA).**
- Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción:

- Malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol, **(ESTA FALTA DEBE DE SER GRAVE, DE LO CONTRARIO LA SANCION ES DISCIPLINARIA SERA TARJETA AMARILLA).**
- Un jugador o un sustituto expulsado deberá abandonar los alrededores de la superficie de juego y el área técnica.
- El equipo que sufra la expulsión de un jugador podrá completar el número de jugadores únicamente cuando hayan transcurrido **TRES MINUTOS** o antes si es que reciben un gol del adversario.





REGLAMENTO Y NORMAS DE JUEGO



Expulsión Simultánea:

- Si ambos equipos juegan con cuatro jugadores y se marca un gol ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.
- Si el equipo con inferioridad numérica marca un gol se continuará el juego sin alterar el número de jugadores hasta que se cumplan los tres minutos reglamentarios.

REGLA No.8. TIROS LIBRES.

- Los tiros libres son directos o indirectos.
- En todos los tiros el balón debe estar detenido y el ejecutor no podrá tocarlo por segunda vez, hasta que haya sido tocado o jugado por otro jugador.
- Podrá conseguirse un gol de UN TIRO LIBRE DIRECTO.

El balón entra en la meta:

- Si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol.
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la propia contraria, se concederá un tiro libre directo a favor del equipo que recibió el gol.
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en propia meta, se concederá tiro de esquina a favor del equipo contrario.
- Solo se concederá un gol de un tiro libre indirecto, si el balón es tocado por otro jugador antes de que traspase la línea de meta entre los postes y el travesaño.

REGLA No.9. TIRO DE ESQUINA.

- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, PERO ÚNICAMENTE CONTRA EL EQUIPO ADVERSARIO. Si lo anota directamente en su propia portería, el gol no es válido y se reanudará con un saque de esquina a favor del equipo adversario. Se concederá un saque de esquina si el balón ha traspasado completamente la línea de meta ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del bando defensor y no se haya marcado un gol de acuerdo con las Reglas de Juego.
- El balón deberá ser colocado en el interior del cuadrante de esquina más cercano al lugar por donde abandonó el terreno (si dicho cuadrante no está marcado, el balón deberá colocarse en la esquina del campo más cercana al lugar por donde abandonó el terreno de juego).
- Será jugado con el pie por un jugador atacante y estará en juego al momento de ser tocado.
- El ejecutor del saque no podrá volver a tocar el balón hasta que haya sido tocado o jugado por cualquier otro jugador.

REGLA No.10 SISTEMA DE PUNTUACIÓN y FASES DE CLASIFICACIÓN

En fase de grupos, los equipos recibirán puntos en base al resultado obtenido:

- 3 puntos por cada victoria (incluyendo las victorias por incomparecencia)
- 1 punto por cada empate
- 0 puntos por cada derrota

REGLA No.11 RONDA DE TORNEOS REGIONALES Y FINAL

- Los torneos regionales se disputarán en San Salvador, San Miguel y Santa Ana. Los equipos arrancarán la competición en una fase de grupos. De acuerdo a lo establecido en cada torneo, avanzarán los 4 mejores equipos de cada grupo a las rondas eliminatorias.
- Los equipos que obtengan la victoria en la fase de cuartos de final de cada torneo regional, clasificarán al torneo final a disputarse el domingo 26 de octubre en la sede de San Salvador.
- El torneo final se desarrollará en base al mismo reglamento de los torneos regionales hasta coronar a un campeón.



REGLAMENTO Y NORMAS DE JUEGO



REGLA No.12 ENTREGA DE PREMIOS EN EFECTIVO

Para los torneos regionales se dará un único premio de \$500 dólares al primer lugar, dicho premio se dará en efectivo bajo las siguientes normas:

- El premio será entregado al capitán del equipo y será el responsable de entregarlo a los demás jugadores de su equipo.
- Para recibir el premio el capitán tiene que presentar su DUI homologado y firmar los documentos respectivos de retención de renta o sujeto excluido, de no cumplir con estos requisitos no podrá entregarse el premio en efectivo.

REGLAS DE LA GRAN FINAL - TORNEO CEMENTOS PROGRESO

Nota importante: Todas las reglas previamente establecidas en el torneo siguen vigentes. Sin embargo, para hacer la final aún más emocionante, se han agregado las siguientes reglas especiales:

SORTEO Y COMIENZO DEL PARTIDO

- Se lanzará una moneda antes del inicio. El equipo que gane el sorteo elegirá en qué dirección atacará en el primer tiempo.
- Para comenzar el partido, todos los jugadores inician desde su propia área y corren hacia el centro del campo para disputar el balón.

SEGUNDO TIEMPO - INGRESO PROGRESIVO DE JUGADORES

- Los equipos cambian de lado en la cancha.
- Solo inician en el campo el portero y un jugador por equipo.
- Cada minuto se sumará un jugador de cada equipo hasta completar los 5 jugadores en cancha.

DEFINICIÓN EN CASO DE EMPATE

- Si hay empate en una fase eliminatoria o en la final, se aplicarán estas reglas:

Tiempo extra:

- Se jugarán 8 minutos adicionales.
- Cada 2 minutos, un jugador de cada equipo deberá salir hasta que solo queden el portero y un jugador por equipo.
- Si un equipo marca un gol en este tiempo, será el ganador.

Si sigue el empate después del tiempo extra:

- Se realizará una tanda de penales con 3 tiros por equipo.
- Si el empate persiste, continuarán pateando uno a uno hasta que haya un ganador.

FORMATO DE ELIMINACIÓN

- A partir de la fase de clasificación para la final, los equipos se enfrentarán en un único partido de eliminación directa. Solo el ganador avanzará a la siguiente fase.

FECHAS, SEDES Y EQUIPOS

7

PERSONAS POR EQUIPO

5

PERSONAS EN CANCHA

2

PERSONAS EN BANCA

NUEVAS FECHAS COPA PROGRESO

ZONA DE ELIMINATORIA	LUGAR	FECHA
SANTA ANA	DON BALÓN	5/10/2025
SAN SALVADOR	CANCHA CHAPUPO	12/10/2025
SAN MIGUEL	UNIVO	19/10/2025
GRAN FINAL SAN SALVADOR	TUSCANIA	26/10/2025



REGLAMENTO Y NORMAS DE JUEGO



PREMIOS <small>ELIMINATORIAS (Primera fecha San Salvador, Santa Ana, San Miguel)</small>	PRIMER LUGAR
	\$500.00

GRAN FINAL	PRIMER LUGAR	SEGUNDO LUGAR	TERCERER LUGAR
	\$3,000.00	\$2,000.00	\$1,000.00

PREMIOS ESPECIALES	MEJOR PORTERO	GOLEADOR	EQUIPOS CON MENOS GOLES DEL TORNEO	EQUIPO CON MÁS GOLES DEL TORNEO
	TROFEO	TROFEO	TROFEO	TROFEO