

**CONTINUAMOS  
LO QUE JOHAN  
COMENZÓ**





# **SALUD Y DISFRUTAD**

## **TORNEO ESCOLAR 6vs6**

**Os damos la bienvenida a  
la edición del 2023**

Pueden participar todas las  
escuelas de los municipios  
que disponen de un  
Cruyff Court.

# CATEGORIAS Y EDADES

## CATEGORIAS

Femenina  
Masculina/Mixta\*

## EDADES

11-12 años (6º de primaria)

\*Las niñas pueden escoger qué equipo representan a su escuela; ya sea en la categoría femenina o en la mixta.

# FASE LOCAL

**SALID Y DISFRUTAD 6vs6**

**DE FINALES DE MARZO  
A MEDIADOS DE ABRIL**

Organizado por el  
Ayuntamiento.

Los equipos ganadores  
de la fase local pasan a  
la fase regional.



# FASE REGIONAL

**SALUD Y DISFRUTAD 6vs6**



**DE MEDIADOS DE ABRIL  
A PRINCIPIOS DE MAYO**

Organizado por el  
Ayuntamiento.

Los equipos ganadores  
de la fase regional pasan  
a la fase nacional.

# FASE NACIONAL

SALID Y DISFRUTAD 6vs6

**21 DE MAYO**

Coorganizado por el Ayuntamiento y la Fundación Cruyff.

Los equipos ganadores de la fase nacional pasan a la fase europea.



# FASE EUROPEA

STREETWISE 14 - SALID Y DISFRUTAD 6vs6

4 DE JUNIO

Organizado por la  
Fundación Cruyff.



# REGLAS DE JUEGO

## 1. EQUIPOS

Categoría femenina

Categoría masculina/mixta

## 2. NÚMERO DE JUGADORES

Cada equipo constará 8 jugadores

(último curso de primaria: Sexto)

Edad máxima: 12 años.

## 3. PORTERO

El portero puede jugar como jugador.

Solo puede tocar la pelota en su área

(hasta los paneles naranjas).

Si el portero tiene la pelota en sus manos solo puede continuar el juego con las manos, no con los pies.

## 4. PUNTUACIÓN

Victoria: 3 puntos

Empate: 2 puntos

Derrota: 1 punto

Si hay empate a puntos:

Diferencia de goles.

Si un equipo no se presenta, pierde el partido por 5-0. Si después de la final o semifinal no hay ganador, los equipos deberán lanzar 3 penaltis.

## 5. TIEMPO DE JUEGO

La duración de los partidos dependerá de la cantidad de equipos inscritos.

Siempre será entre 7 y 14 minutos.

# REGLAS DE JUEGO

## 6. GOL

Se dará gol por válido si la pelota traspasa por completo la línea de gol.

## 7. TERRENO DE JUEGO

Las vallas del campo son parte del juego. El partido puede continuar si la pelota toca las vallas. Si el balón sale fuera del campo, se para el partido y se reinicia el juego con los pies. No se puede marcar directamente.

## 8. FALTA

Cada falta es indirecta, excepto los penaltis. El arbitro decide desde donde se reinicia el juego (a un mínimo de 9m de la portería). Los jugadores deben estar a 5m del balón.

## 9. PENALTI

Si hay una falta a 4 metros de la portería, será penalti. Se deberá lanzar a 9m de la portería.

No se podrá marcar en el rebote de un penalti.

## 10. SERVICIO INICIAL

El equipo mencionado en primer lugar en el programa, es el que saca. Se sacará siempre des del centro del campo.

## 11. ENTRADAS POR EL SUELO

Las entradas por el suelo están prohibidas. Si se da el caso, será falta para el equipo contrario.

# REGLAS DE JUEGO

## 12. ORGANIZACIÓN

Cualquier suceso que no conste en la normativa, la organización del torneo decide.

## 13. CALZADO

Está permitido cualquier tipo de calzado. Se puede jugar con botes de futbol, pero no es obligatorio.

La organización del torneo cuida de la seguridad y puede decidir que tipo de calzado está permitido y cual no.

## 14. JUEGO LIMPIO

El juego limpio es uno de los valores más importantes del deporte. Se deberán aplicar las siguientes reglas:

Antes del partido los jugadores se darán la mano.

Queda prohibido insultar a jugadores, árbitros y público.

Hacer daño intencionadamente a alguien implica expulsión directa.

Alargar el tiempo de manera que afecte negativamente al juego.

# PREMIO AL RESPETO

El equipo que juegue más limpio ganará el premio al  
**RESPETO**

El equipo ganador se decidirá en base a  
**LAS 14 REGLAS DE JOHAN CRUYFF**



# CONTINUAMOS LO QUE JOHAN COMENZÓ

#CRUYFFLEGACY

CREATING SPACE

