

Número de jugadores

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno de ellos por siete jugadores, uno de los cuales actuará como guardameta. Excepciones a esta regla:

a) Menores de 11 y 9 años jugaran con 8 jugadores. Incluido el arquero.

2. Cada equipo podrá iniciar el encuentro con, al menos, cinco jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes. Excepciones a esta regla.

a) Menores de 11 y 9 años podrán jugar con al menos 6 jugadores.

3. Cada equipo deberá presentar, antes de iniciarse el partido, la lista de jugadores, como máximo, los cuales figurarán inscritos en el acta del mismo, de manera que los suplentes puedan entrar en cualquier momento al terreno de juego.

4. Se podrá aumentar jugadores únicamente hasta la primera vuelta de la fase del Torneo. Para ello habrá que cancelar el costo de la inscripción (\$20 +IVA) por cada nuevo jugador, aunque el pago inicial lo hicieran en un solo pago.

5. Los jugadores que por diferentes motivos se encuentren inscritos en un equipo y desearan cambiarse de equipo, lo podrán realizar siempre y cuando:

- No haya tenido minutos en cancha.

- Pague el valor de la inscripción por cambio de equipo.

6. Una vez comenzado el partido de que se trate, podrán realizarse cuantos cambios o sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria, es decir previa autorización del árbitro o del auxiliar de mesa. Los jugadores sustituidos podrán volver al juego cuantas veces se considere conveniente. A excepción de un jugador que haya sido expulsado, nadie podrá reemplazarlo y el equipo jugará en minoría el resto del partido.

7. Cuando, durante el desarrollo de un encuentro, un equipo, por las circunstancias que fueren, incluidas las expulsiones temporales, quedara con menos del mínimo de jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por concluido dicho partido, dándolo por perdido al equipo incompleto y haciéndolo constar en el acta del mismo para que la Comisión de Deportes Varios, decida al respecto en caso de ser necesario.

8. Cualquier jugador podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y, siempre también, que el cambio sea efectuado durante una detención reglamentaria del juego.

9. Cuando cualquier jugador tenga que ser sustituido o reemplazado, tanto éste como su sustituto deberán observar los siguientes requisitos:

a) Que el árbitro y/o auxiliar de mesa hayan sido informados previamente de tal propuesta de cambio, no pudiendo entrar al terreno de juego el sustituto hasta tanto el sustituido lo haya abandonado y éste, reciba del árbitro o auxiliar de mesa la señal de autorización al respecto.

b) Que el jugador sustituto acceda al terreno de juego por la “línea de medio campo”, que para ello sea requerido o necesario que el juego sea o esté parado, salvo cuando se trate del guardameta que, reglamentariamente, será preceptivo que así se haga.

c) Todos los jugadores inscritos en el acta del partido, quedarán sometidos, durante todo el partido, a la autoridad y jurisdicción del árbitro, ello con independencia de su participación o no en el juego. Todos los jugadores inscritos en el acta del partido deberán actuar en el mismo y por el tiempo que, para cada caso y competición, esté predeterminado en las Normas o Bases Regulatorias de la misma. El incumplimiento del precepto anteriormente indicado será considerado como alineación indebida.

INFRACCIONES / SANCIONES.

Si un jugador entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro o auxiliar de mesa:

- Se interrumpirá el juego
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se encontraba el balón.

Tarjeta amarilla para el jugador que ingrese indebidamente.

EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

EQUIPAMIENTO BÁSICO

El equipo básico, obligatorio de un jugador, consiste en una camiseta con mangas, pantalón corto, medias y calzado (zapatos de micro futbol o pupillos, **NO pupos o tacos**), que será el adecuado a la superficie del terreno de juego. Deberán utilizar canilleras o espinilleras. Por motivos de seguridad, ningún jugador podrá utilizar equipamiento u objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier

tipo de joya). Se podrá utilizar lentes correctoras. El guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, del árbitro y de los árbitros asistentes. Las canilleras/espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias y deberán ser de un material apropiado y ofrecer una protección adecuada.

No se aceptará participar en el juego a jugadores que no estén correctamente uniformados, según lo indicado, sin ninguna excepción:

a) Camisetas: Del mismo color, número claro en la parte dorsal y que sean diferentes números uno del otro. La parte frontal acorde al modelo pre-asignado por cada equipo.

b) Pantalonetas: Del mismo color todo, si éstas tuvieren franjas distintivas, todas deberán ser iguales, si tienen número que sea el mismo de la camiseta y difiera del resto de jugadores. Como se trata de uniforme, todas las pantalonetas deben llevar el número o ninguna pantaloneta, no se aceptará que unas sí tengan su número y otras no.

c) Medias: Todas de igual color, si tuvieren franjas, logos o cualquier distintivo, las mismas en todas las medias.

d) Canilleras: Las mismas deberán ser autorizadas por el vocal y/o árbitro, excluyendo cualquier tipo de canillera que no sea catalogada como tal (cartones, papeles, espumas, etc.)

INFRACCIONES / SANCIONES

El árbitro ordenará que abandone el terreno de juego, o permitirá su reemplazo, a cualquier jugador que quebrante esta regla, para que ponga en orden su equipamiento o equipaje o algún elemento que le falte del mismo, en la siguiente ocasión en que el juego esté parado, si a menos que para ese momento, el jugador no lo hubiera corregido. Cualquier jugador infractor de esta regla, sólo podrá volver al campo de juego después de haberse presentado al árbitro, quien tendrá que cerciorarse personalmente de que el equipo básico de dicho jugador está en orden, con ocasión de una detención del juego. Si un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción a esta Regla reingresa en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, provocando una interrupción del juego, será sancionado con un tiro libre indirecto, ejecutado desde el lugar dónde se encontraba el balón en el momento de la interrupción y sancionado con tarjeta amarilla.

FALTAS E INCORRECCIONES

1. Se concederá un tiro libre directo 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 una fuerza excesiva:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario.
- c) Saltar sobre un adversario.
- d) Cargar violentamente o peligrosamente a un adversario
- e) Golpear o intentar golpear a un adversario
- f) Empujar a un adversario
- g) Hacer una entrada a un adversario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón
- h) Tocar el balón deliberadamente con las manos (salvo el portero en su área de meta)
- i) Sujetar a un contrario
- j) Escupir a un adversario

2. Se concederá un lanzamiento de penalti, si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de meta, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.

3. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, si un guardameta comete una de las siguientes infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de meta:

- a) Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego, después de haberlo controlado con sus manos.
- b) Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
- c) Toca el balón con las manos después de que el jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- d) Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

4. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, si un jugador en opinión del árbitro:

- a) Juega de forma peligrosa.
- b) Obstaculiza el avance de un adversario.
- c) Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- d) Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en las Reglas, por la cual el juego sea interrumpido para amonestarlo o expulsarlo.

5. El tiro libre directo o indirecto, se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, o en cualquier caso, atendiendo a las normas y reglas de juego al respecto.

INFRACCIONES / SANCIONES

Será expulsado del terreno de juego, no pudiendo ser reemplazado, el jugador que:

- a) Infrinja persistentemente las reglas de juego.
 - b) Desapruebe con gestos o palabras las decisiones arbitrales.
 - c) Juegue el balón con las manos, evitando una clara ocasión de gol.
 - d) Impida el normal desarrollo del juego, interrumpiéndolo, agarrando o zancadilleando a un contrario, sin incurrir en agresión y evitando una clara ocasión de gol.
 - e) Actúe de cualquier otra forma antideportiva tanto dentro y fuera de la cancha, no contemplada en el párrafo anterior.
- a) Que se emplee de forma violenta, brutal u ofensiva, con otro jugador, árbitro del encuentro, técnicos, restantes personas habilitadas en los banquillos o público asistente.
 - b) Pronunciar palabras, frases o incurrir en gestos, acciones o actitudes, etc., que resulten ser intolerantes, racistas o xenófobas.

DECISIONES

Decisión 1. Si un jugador comete una infracción sancionable con una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, un árbitro asistente o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Decisión 2. Se considerará que el guardameta controla el balón, cuando lo toca con cualquier parte de sus manos o brazos. La posesión del balón incluirá, asimismo, la parada intencionada del guardameta, pero no incluye cuando-según el árbitro- el balón rebota accidentalmente en el guardameta, por ejemplo, tras efectuar una parada.

Decisión 3. Una entrada por detrás, que ponga en peligro la integridad física de un adversario, deberá ser sancionada como juego brusco grave.

Decisión 4. Toda simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro, será sancionada como conducta antideportiva.

Decisión 5. El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol, deberá ser sancionado por conducta antideportiva.

EL TIRO LIBRE

1. TIPOS DE TIROS LIBRES

Los tiros libres pueden ser directos e indirectos. Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

2. EL TIRO LIBRE DIRECTO

- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un gol.

3. EL TIRO LIBRE INDIRECTO

Señalización: el árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señalización hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del terreno de juego.

El balón entra en la meta:

- El gol será válido si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.
- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre indirecto jugado con el pie, se concederá saque de meta.

POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE

1. Tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor:

- Todos los adversarios deberán encontrarse, como mínimo, a 2 metros del balón y, en todo caso, fuera del área de meta hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego apenas haya sido jugado con el pie directamente más allá del área de meta.
- Un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

2. Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 2 metros del balón hasta que esté en juego, salvo si se encuentran ubicados sobre su propia línea de meta entre los postes de meta.
- El balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento.
- Un tiro libre indirecto concedido en el área de meta se lanzará desde el punto de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cercana al lugar donde se cometió la infracción.

3. Tiro libre fuera del área de meta:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 2 metros del balón hasta que esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento.
- El tiro libre se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

INFRACCIONES/SANCIONES

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria, se repetirá el tiro libre. Si el equipo defensor lanza un tiro libre jugado con el pie desde su propia área de meta sin que el balón entre directamente en juego:

- Se repetirá el tiro.

TIRO LIBRE LANZADO POR CUALQUIER JUGADOR (EXCEPTO EL GUARDAMETA).

1. Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.
2. Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.
 - Se concederá un tiro de penalti, si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.

TIRO LIBRE LANZADO POR EL GUARDAMETA

1. Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos), antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, si es dentro del área de meta.
- Si es fuera del área, será un tiro libre directo.

REGLA DEL PENALTI Y SU LANZAMIENTO

Se concederá un tiro de penalti contra el equipo que comete dentro de su propio área de meta y mientras el balón esté en juego, una de las diez infracciones tipificadas mencionadas anteriormente y sancionadas con un tiro libre directo. Se podrá marcar un gol directamente de un tiro de penalti. Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro de penalti al final de cada tiempo o al final de los periodos de tiempo suplementario.

POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES EL BALÓN:

- Se colocará en el punto de penalti.

EL EJECUTOR DEL TIRO DE PENALTI:

- Deberá ser debidamente identificado.

EL GUARDAMETA DEFENSOR:

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, hasta que el balón esté en juego.

LOS JUGADORES, EXCEPTO EL EJECUTOR DEL TIRO, ESTARÁN UBICADOS:

- En el terreno de juego
- Fuera del área de meta
- Detrás del punto de penalti
- A un mínimo de 2 metros del punto de penalti

EL ÁRBITRO:

- No dará la señal de ejecutar el tiro de penalti hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la Regla
- Decidirá cuándo se ha consumado el tiro de penalti

PROCEDIMIENTO:

- El ejecutor del tiro de penalti jugará el balón hacia delante con el pie y podrá tomar carrera.
- No podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador a excepción de que pegue en algún de los postes del arco.

CONTRAVERSIONES / SANCIONES

Si el jugador toca el balón antes de que el árbitro da la señal de ejecutar el tiro de penalti, ocurre una de las siguientes situaciones:

1. El ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- Si el balón no entra en la meta, no se repetirá el tiro

2. El guardameta infringe las Reglas de Juego:

- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

3. Un compañero del ejecutor del tiro penetra en el área de penalti o se coloca delante del punto de penalti o a menos de 2 metros:

- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro

- Si el balón no entra en la meta, no se repetirá el tiro
 - Si el balón rebota en el guardameta, el travesaño o en un poste de la meta y es tocado por éste jugador, el árbitro interrumpirá el partido y lo reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.
4. Un compañero del guardameta penetra en el área de meta o se coloca delante del punto de penalti o a menos de 2 metros:
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
 - Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro
5. Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:
- Se repetirá el tiro
6. Si después de que se haya lanzado un tiro de penalti, el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos o después de rebotar en alguno de los 3 postes), antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- El ejecutor toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:
- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

EL SAQUE DE BANDA

1. El saque de banda es, también, otra forma de reanudar el juego.
2. De un saque de banda, en ningún caso, se podrá anotar un gol directamente.
3. Se concederá saque de banda:
 - a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, debiéndose ejecutar desde el punto por donde aquél salió del terreno de juego.
 - b) El saque de banda corresponderá realizarlo a uno de los jugadores contrarios de aquél que tocó el balón por última vez y antes de salir del rectángulo de juego.

4. En el lanzamiento de saque de banda, el ejecutor deberá:

- a) Estar de frente al terreno de juego, teniendo una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma.
- b) Servirse de ambos manos, lanzando el balón desde atrás y por encima de la cabeza, no pudiendo volverlo a jugar hasta tanto éste no haya sido tocado o jugado por otro jugador.
- c) El balón estará en juego, tan pronto haya éste entrado en el terreno de juego.

5. Si el saque de banda no fue realizado conforme a la Regla, el árbitro determinará efectuar un nuevo saque que, en este caso, habrá de ejecutar un jugador del equipo contrario.

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:

a) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de banda toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

b) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de banda toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario que lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Se concederá un tiro de penalti, si la infracción se cometió dentro del área de meta del ejecutor.

7. Saque de banda ejecutado por el guardameta:

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

- Si la infracción se cometió dentro del área del penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto en el punto más cercano al lugar donde se produjo la infracción.

EL SAQUE DE META

1. El saque de meta es, igualmente, una forma de reanudar el juego.
2. De un saque de meta, se podrá anotar un gol directamente.
3. Se concederá saque de meta:
 - a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta ya sea por tierra o por aire, ello, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante y, en todo caso, que no se hubiera marcado un gol.

En el saque de meta:

- a) Los jugadores contrarios deberán permanecer fuera del área de penalti, hasta que el balón esté en juego.
- b) El jugador que ejecute el saque, no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya sido jugado por otro jugador.
- c) El balón se considerará en juego, únicamente, cuando haya sido lanzado, directamente, fuera del área de penalti.
- d) El arquero no podrá sacar, con sus manos, más allá de la mitad de la cancha. Si podrá hacerlo con sus pies, pegándole al balón de sobrepique. Este punto se deberá tener en cuenta cuando el arquero tome el balón con sus manos y deba ponerlo en juego. En caso de ser saque de meta se respetará lo dicho anteriormente.

INFRACCIONES / SANCIONES

- a) Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de penalti, se repetirá el saque.

El Saque de meta será solo ejecutado por el guardameta:

- a) Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

b) Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si es fuera del área, que se ejecutará desde el lugar dónde se cometió la infracción.
- Si la infracción se cometió dentro del área de meta del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario en el lugar donde se produjo la infracción.

c) Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque.

EL SAQUE DE ESQUINA

1. Como en casos anteriores, el saque de esquina es, asimismo, una forma de reanudar el juego.

2. De un saque de esquina, se podrá anotar directamente un gol.

3. Se concederá saque de esquina:

a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta, bien sea por tierra o por aire, y después de haber tocado por última vez en un jugador del equipo defensor.

En el saque de esquina:

a) El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano al lugar por donde éste salió.

b) Los jugadores contrarios al ejecutor, deberán permanecer por detrás de la línea de área de meta hasta que el balón esté en juego.

c) El balón habrá de ser jugado con el pie por un jugador del equipo atacante, no pudiéndolo jugar por segunda vez hasta tanto no haya sido tocado por otro jugador o pegue en el poste.

d) El balón se considerará en juego a todos los efectos, en el momento en que es jugado con el pie y es puesto en movimiento.

INFRACCIONES / SANCIONES

1. Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:

a) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

b) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si es fuera del área, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.
- Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.

2. Saque de esquina ejecutado por el guardameta:

a) Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

b) Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, si es fuera del área del ejecutor, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.
- Si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

3. Para cualquier contravención de la regla:

Se repetirá el saque.

DE LA INSCRIPCIÓN E INICIACIÓN DEL TORNEO.

1. Los equipos deben llenar y entregar la hoja de inscripción, con el nombre del equipo, nómina de los jugadores y la descripción de los colores del uniforme a utilizar, el documento deberá estar firmado por un representante del Club.

2. Las inscripciones se realizarán desde la página del club www.qtgc.com para más información o ayuda acercarse a la Oficina de Deportes Varios en el QTGC, calle Francisco

de Rumihurco N73-154 y Occidental. Teléfono 2491420 ext:2281. El pago de la inscripción podrá ser por tarjeta de crédito, transferencia, cheque o efectivo. La inscripción será válida una vez que el pago esté concretado.

4. La copa se jugará a partir del sábado 04 de Marzo en las canchas del Quito Tenis y Golf Club.

5. Cada equipo puede inscribir número indefinido de jugadores por equipo, en el momento de la inscripción se aceptará un Mínimo de 9.

6. El equipo debe proveerse de su propio nombre y uniforme, por ningún concepto en los Uniformes pueden diseñarse o difundirse gráficos o textos que atenten contra la honra y la moral de los ciudadanos.

7. Para efectos del presente reglamento; se reconoce como autoridad a la comisión de Deportes Varios.

8. La comisión de Deportes Varios, nombrará un coordinador quien tendrá plenas atribuciones, para resolver los conflictos que se pudieren presentar dentro de la cancha, incluyendo: la planificación de cada fecha y la publicación de los resultados pasados, la disminución de los tiempos de juego dentro de la hora programada, postergación de fechas o el descanso en casos de emergencia, etc., procurando siempre armonizar sus disposiciones y acciones con la presente normativa reglamentaria.

DE LA DISCIPLINA

1. Para adoptar decisiones deportivas, dentro del campo de juego se reconoce como máxima autoridad al Árbitro y su informe.

2. Sin perjuicio de lo anterior, si a juicio del Representante deportivo se produjese una falta grave dentro del campo de juego, la decisión en materia pertinente se sustentará en los informes del Árbitro y del Vocal de mesa.

3. Antes de comenzar cada partido, los jugadores tienen la obligación de presentar al Árbitro o coordinador de juego, el listado de jugadores titulares y suplente, y todo el equipo con uniforme.

5. Por cualquier circunstancia el Arbitro esperará hasta quince minutos para el inicio del partido esto respecto de la hora convocada para que se presenten los equipos y, si a pesar de ello alguno no se presentase, el infractor perderá su partido sin opción a reclamo, con un marcador de dos (2) a cero (0).

6. En caso de no presentación el equipo deberá pagar una multa de \$200, la misma que se entregará en un voucher abierto al momento de la inscripción. En caso de no presentarse perderá la garantía. Cada vez que no se presente deberá pagar, una vez perdida la garantía, el valor de \$ 250. Los fondos recaudados por este concepto serán donados a su nombre a la fundación QTGC. Para que el equipo sea considerado presentado no podrán faltar más de 2 jugadores uniformados correctamente del mínimo permitido (Ej: Si el mínimo para jugar es de 5 jugadores deberán presentarse 3 jugadores correctamente uniformados). En caso de presentarse menos de ese límite el equipo quedará descalificado y perderá la garantía.

7. Ningún jugador puede presentarse con signos de haber ingerido alcohol o utilizado drogas de consumo prohibido ni expresarse o comportarse de forma descomedida con respecto al Representante deportivo, los Árbitros, el o los coordinadores y espectadores.

8. El jugador o equipo que intencionalmente agrediera verbal o físicamente a otro jugador, dirigente, autoridad, coordinador, publico, etc., antes, durante o después del partido, automáticamente quedará descalificado del certamen deportivo, sin perjuicio a las sanciones que establece el Club.

9. El entrenador del equipo deberá permanecer en el área que está marcada fuera de la cancha. Si sale de tal área el árbitro podrá sancionarlo según su consideración. Lo mismo sucede con los jugadores suplentes que deberán permanecer en su banca o sector.

10. Ningún jugador o espectador podrá atentar contra las instalaciones o la integridad de los enseres como publicidad y otros bienes públicos del espacio deportivo previsto para este evento y, en caso de que ello ocurra, el representante deportivo investigará la identidad de los responsables, evaluará el tipo y costo de los daños causados y procederá a asignar o asumir las respectivas reparaciones. Cualquier espectador puede ser expulsado de la cancha si el árbitro considera que su conducta es inapropiada o afecta el desarrollo normal del encuentro.

PARA LA CLASIFICACIÓN A LA SIGUIENTE ETAPA DEL CAMPEONATO, SE CONSIDERARA:

1. La acumulación de puntos
2. La diferencia de goles (G.D.)
3. La mayor cantidad de goles a favor
4. Mejores terceros ubicados.

Representante del club o equipo que no asista al Congresillo Técnico del presente campeonato, deberá acogerse a las resoluciones tomadas.

Algún punto que NO se hubiese elaborado o considerado en este reglamento y se llegase a presentar en este campeonato, la Comisión de Deportes Varios deberá resolver tal inconveniente basándose en el reglamento de la F.I.F.A.

El puntaje será acumulable para cada equipo desde la primera hasta la última fecha de la fase de grupos como sigue:

Partido ganado: 3 PUNTOS

Partido empatado: 1 PUNTO

Partido perdido: 0 PUNTOS

Para establecer la ubicación de los equipos en la tabla de posiciones durante el desarrollo del torneo, se tendrán en cuenta las siguientes prioridades:

- a) Mayor puntaje.
- b) Mayor diferencia de goles.
- c) Mayor número de goles a favor
- d) De los equipos empatados, el ganador cuando jugaron entre sí.
- e) Mayor número de partidos ganados *(en caso de empate en el punto anterior.)*

En caso de existir un empate dentro de lo expuesto en el punto anterior, se procederá a realizar un sorteo ente los equipos afectados, siendo éste hecho en presencia de los delegados y las autoridades. El sorteo será el siguiente:

En un objeto que haga las veces de tómbola (*fundas, cartera, maleta, etc.,*) se procederán a poner papeles con los nombres de los equipos en disputa, se agitará la misma, se pedirá a una de las autoridades a sacar un papel, el nombre del equipo que saquen, ese será quien clasifique o avance en ronda. Luego del mismo se pedirá al (los) delegado(s) del (los) equipo(s) perdedor(es) a que meta la mano y saque el otro papel con el nombre de su equipo. De darse más de dos equipos en disputa, serán los papeles que sean necesarios de sacar los ganadores, los nombres de quienes se queden en la bolsa serán los que no avancen en la etapa.

5. En la fase de grupo se clasificará por acumulación de puntos, en la siguientes rondas será eliminatoria simple. En caso de empate se definirá por tiros penales (*5 lanzamientos por equipo*).
6. Si ninguno de los dos equipos de un partido, se presentase en el transcurso del plazo extraordinario señalado, se les acreditará con 0 puntos a cada uno.
7. Si un equipo se quedare o presentare con cuatro (4) jugadores o menos en el transcurso de un partido, aquel perderá en el acto el partido con un marcador de dos (2) a cero (0).
8. Si los partidos quedan empatados en cuartos de final, semifinales o final, se jugaran 2 tiempos suplementarios de 8 minutos cada uno. De mantenerse el resultado se cobraran (5) penales alternados y previo sorteo; si a pesar de ello el empate continuase se seguirá cobrando penales alternados y previo sorteo, hasta que haya la diferencia de un (1) gol en el marcador, igual situación rige para todas las categorías.
9. En caso de ganancia de un partido, cualquiera sea el marcador, se acreditará tres (3) puntos al equipo ganador y cero (0) al perdedor.
10. En caso de empate de un partido, se acreditará un (1) punto a cada equipo.

DE LAS DISPOSICIONES DE JUEGO

En cada partido de los Juegos Internos se jugarán (25) minutos el primer tiempo y (25) el segundo tiempo, cumpliendo un descanso entre ellos de cinco (5) minutos en todas las categorías. En las categorías sub 5 y 7 tendrán 2 minutos de hidratación por tiempo que no serán adicionales al tiempo establecido.

En caso fortuito el coordinador podrá reprogramar el tiempo, previo aviso a los equipos participantes.

Los partidos iniciados no se suspenderán por ningún concepto, excepto fuerza mayor debidamente constatada por el Árbitro, en cuyo caso su repetición será programada por el Gerente de deportes varios para la fecha siguiente o de común acuerdo entre las partes.

Los eventuales cambios en las fechas programadas, serán decididos exclusivamente por el Gerente de deportes varios, previa consulta con los jugadores y Árbitros involucrados en la programación pertinente. Los representantes de cada equipo deberán enviar un mail a deportesvarios@qtgc.com informando el acuerdo del cambio de fecha con un **mínimo** de 24 hs de anticipación a la hora del partido. Ej: Si el partido se juega un sábado a las 9 am,

los 2 mails deben haber sido recibidos antes del viernes a las 9 am. Caso contrario no se aceptarán cambios. Se podrán realizar solo 2 cambios de partidos por equipo en todo el campeonato. El cambio se realizará según la disponibilidad de canchas dándole la prioridad al rival del equipo que solicita el cambio. En caso de no llegar a un acuerdo se mantiene la fecha y horario del fixture.

También cada equipo deberá pagar una multa de \$30 por solicitar el cambio.

DE LAS SANCIONES

Sanciones disciplinarias:

Con el resto del partido

- 1.- Cuando reciba una segunda amonestación en el mismo partido.
- 2.- Expulsión: Cuando evite una clara posibilidad de gol con la mano o con una falta.

Un partido de suspensión

- 1.- Cuando sea culpable de juego brusco graves
- 2.- Por insulto a un contrario.
- 3.- Por acumulación de tres tarjetas amarillas en el transcurso del Torneo.

Dos partido de suspensión

- 1.- Por conducta violenta
- 2.- Por insultos a señor árbitro o vocal de turno

Separación del campeonato

- 1.- Recibir dos tarjetas rojas durante la primera fase, y que estas sean motivo de suspensión de un partido.
- 2.- Por agresión física al árbitro ó al vocal de turno.
- 3.- Por insulto ó agresión a los miembros de la Comisión de Deportes Varios.

El único informe válido será del señor árbitro, y se cogerá como ayuda en caso de sanción el informe del vocal.

Los vocales o los organizadores tienen la autoridad para detener un partido si notaren irregularidades de los jugadores dentro del partido (*cancha o tribuna de espectadores*) y solicitar al árbitro la tarjeta pertinente según la gravedad de los actos.

De presentar una queja o reclamo por cualquier situación suscitada durante el partido o fuera del mismo, el representante del equipo deberá llenar un formulario que lo puede adquirir en la mesa de control, el cual pasa inmediatamente a la Comisión de Deportes Varios para su análisis y debida contestación en un plazo máximo de 48 horas.

Si un equipo fuere ELIMINADO del torneo por mal comportamiento, se le acreditarán los puntos a los rivales, con dos goles a favor.

Si un equipo es ELIMINADO por presentar jugadores pasados o que no son socios, los puntos serán concedidos a todos los rivales contra los que jugó y jugará, siendo considerados los 3 puntos para cada equipo de su grupo con el marcador de 2-0 cada partido. Y el representante del equipo infractor SERA SANCIONADO POR LA COMISIÓN EJECUTIVA DEL CLUB. Siendo notificados también el jugador incurrente para su exclusión en esa categoría. Reservándose la Comisión de Deportes Varios el derecho de no hacerle jugar en ninguna categoría más.

Si un equipo hiciera jugar a un suspendido, ESTE EQUIPO perderá 3 puntos del puntaje acumulado y tendrá la misma sanción que la que tiene el equipo que no se presenta a un partido.

Las tarjetas amarillas *se sancionaran de la siguiente forma.*

La acumulación de tres tarjetas amarillas acarrea una sanción de un partido.

Dos tarjetas amarillas en el mismo partido será sumada como una roja para la acumulación de tarjetas. No se borra pese a la expulsión debido a que es por el resto del partido.

La tarjeta roja directa acarrea un partido de suspensión y no borra todas las demás tarjetas para la acumulación (amarillas).

La reincidencia en los partidos con las dos (2) tarjetas amarillas acarreará sanción acorde a cada partido.

Primer partido: Resto del partido.

Segundo partido: Resto del partido, más un (1) partido de sanción y llamado de atención.

Tercer partido: Resto del partido, será considerado falta grave consecutiva (*2 partidos*) y llamado de atención escrita por mail.

Cuarto partido: expulsado del campeonato y llamado de atención por escrito físico, para su respectiva sanción.

La tarjeta roja que acarrear sanción, se deberá cumplir a pesar que haya cambio de fases. Las tarjetas rojas no se borran.

Para la expulsión de un jugador, la Organización del campeonato procederá a través de tres medios:

a) VERBAL: Se le informará al jugador o al capitán del equipo que está amonestado verbalmente.

b) MAIL: De reincidir la notificación será por correo electrónico al representante del equipo quien a su vez deberá informar al jugador amonestado, quedando la organización exenta de proceder a la tercera notificación.

c) PERSONAL: Para llegar a esta instancia es necesario que existan los dos llamados de atención previos, pudiendo darse en un solo partido o día de programación.

Los llamados de atención son para los jugadores, no para los equipos en los que participare, por consiguiente, la expulsión del jugador del campeonato es en todas las categorías que participa.

Si existieran agresiones físicas o verbales en contra de los organizadores, vocales, árbitros o autoridades, las expulsiones serán sin necesidad de los llamados de atención previos y los socios que causaren esto se sujetarán a las reglas internas del Quito Tennis y Golf Club, pudiendo también ser a las leyes civiles dependiendo el grado de agresión. Librando de responsabilidad a la Comisión de Deportes Varios y sus miembros.

Cuando la mayoría de jugadores (*2 o más*) de un mismo equipo o de cada equipo se agredan física o verbalmente, estos jugadores o equipos serán separados del Torneo y los jugadores implicados estarán sujetos a que se informe a la comisión Ejecutiva del Club para su respectiva sanción.

Si un jugador sale del terreno de juego y agrede aun contrario, compañero o cualquier persona extraña al campo de juego se considerara como conducta violenta.

No será permitida la mediación entre los equipos para evitar cumplir con el reglamento.

JUEGOS INTERNOS 2017 - QTGC

FECHAS DE NACIMIENTO POR CATEGORÍAS
MENORES DE 5 AÑOS
nacidos desde el 01 de julio del 2011 hasta la fecha
MENORES DE 7 AÑOS
nacidos desde el 01 de julio del 2009 hasta la fecha
MENORES DE 9 AÑOS
nacidos desde el 01 de julio del 2007 al 30 de junio del 2011
MENORES DE 11 AÑOS
nacidos desde el 01 de julio del 2005 al 30 de junio del 2009
MENORES DE 13 AÑOS
nacidos desde el 01 de julio del 2003 al 30 de junio del 2007
MENORES DE 15 AÑOS
nacidos desde el 01 de julio del 2001 al 30 de junio del 2005
MENORES DE 17 AÑOS
nacidos desde el 01 de julio del 1999 al 30 de junio del 2003
MENORES DE 18 AÑOS (damas)
debe tener 18 hasta el 31 de diciembre de 2017
MENORES DE 25 AÑOS
debe tener 25 hasta el 31 de diciembre de 2017
CATEGORÍAS INTERMEDIA (+30años); MASTER (+40años) y SENIOR (+50años)
debe cumplir los 30, 40, 50 hasta el 31 de diciembre de 2017

Comisión Deportes Varios

Nota: la categoría master puede reforzar con 2 jugadores que cumplan 35 años hasta febrero del 2017.