

REGLAMENTO PARA TORNEOS DE FUTBOL

1. AGENDAR EL PARTIDO

Los animadores deberán ponerse de acuerdo entre ellos para fijar día, hora y lugar de su partido en comunicación con el rival, dando la preferencia a quien aparece como local. Se deberá comunicar, a más tardar el **miércoles previo al encuentro**, el lugar, día y hora acordados para el encuentro. Los animadores deberán escoger un arbitro neutral de mutuo acuerdo para el encuentro

2. REGISTRO DE JUGADORES

Los animadores tendrán a la mano los registros de los equipos, de modo que se pueda corroborar que los jugadores en cancha son efectivamente los registrados y evitar cachirules. Si se registra un nuevo jugador, únicamente se deberá **actualizar el registro** y enviarlo al grupo de Whatsapp, a mas tardar el **miércoles previo al encuentro**. Antes de comenzar cada jugador mostrará su tarjeta de registro con foto y datos correspondientes para comprobar que no sea un jugador externo (ej. talacha o cachirul)

3. JUGADORES EN CANCHA

Se permitirán en cancha 7 hombres y mínimo 2 mujeres por equipo. Si el equipo no cuenta con las mujeres correspondientes sólo podrá tener un máximo de 7 hombres en cancha, y un mínimo de 5 en caso de que falten hombres. Jugarán sólo los jugadores contemplados en los registros. esto se realizará de acuerdo a las categorías acordadas. Adolescentes 12-17 años y Jóvenes 18 - 25 años

4. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Los partidos tendrán una duración de 60 minutos, 2 tiempos de 25 minutos con un descanso de 10 minutos . Para ello se pedirá a los equipos que sean puntuales y se presenten con anticipación a la hora acordada del encuentro o notifiquen al otro equipo en caso de retraso. un retraso mayor a 20 min podrá ocasionar derrota por default.

5. VESTIMENTA Y EQUIPACIÓN

Será obligatorio el uso de la equipación tradicional para futbol, a saber, short, camiseta, espinilleras, calcetas largas y tenis de futbol. Los equipos deberán vestir **camiseta del mismo color (o casaca)** para identificarse, el uniforme será obligatorio para los equipos que ya han participado en el torneo del Buen Pastor, y en caso de los equipos de nuevo ingreso se solicitará el uniforme únicamente hasta la fase final del torneo. Esto también será criterio de clasificación

REGLAMENTO PARA TORNEOS DE FUTBOL

6. MARCADOR Y REPARTICIÓN DE PUNTOS

Los animadores notificarán el resultado del encuentro al finalizar el partido, estando aún los dos animadores presentes. En caso de empate en el tiempo regular de juego se propone un desempate por penales que otorgará al equipo ganador un punto extra, de modo que la puntuación queda de la siguiente manera:

- Por juego ganado: 3 puntos.
- Por juego empatado y ganado en penales: 2 puntos. *Los penales no suman goles en tabla*
- Por juego empatado y perdido en penales: 1 punto.
- Por juego perdido: 0 puntos.

7. JUEGO LIMPIO (FAIRPLAY)

En el entendido de que somos cristianos y buscamos dar a nuestros jugadores una formación humana y cristiana, se deberá velar por el respeto y el juego limpio en la cancha. Los animadores deberán ser ejemplo de juego limpio y promotores del mismo, así como del respeto entre jugadores, promoviendo los valores plasmados en “El decálogo del buen deportista”. Como signo de juego limpio se propone a los animadores un protocolo al iniciar y terminar cada partido en el que se forme frente a frente a ambos equipos para que se den la mano como signo de fraternidad.

En este mismo rubro procurese que durante el juego no se ejecuten entradas sucias o desleales con la intención de lastimar al rival; y en caso de cualquier accidente, será indispensable mostrarnos solidarios con el afectado.

8. PARTIDOS PERDIDOS POR DEFAULT

En caso de que un equipo no llegue al partido acordado se tomará el criterio de “victoria por default”, en el que el equipo que cumplió con los criterios acordados registrara una victoria de 3 - 0 a favor. Este criterio también aplicara cuando alguno de los equipos no cumpla con alguna de las reglas de este documento (número de jugadores, registros, etc.), en este caso se podrá jugar el encuentro de manera recreativa, pero se registrara el marcador como ya se indico arriba, a excepción de algún acuerdo hecho entre animadores que les permita competir en igualdad de circunstancias.

9. FORMACIÓN

Recordemos que éste no es sólo un proceso deportivo, sino también formativo y por ello será fundamental tener al menos un entrenamiento por semana con el equipo, afianzando el sentido de comunidad. Por lo mismo es necesaria la regularidad de jugadores. Así como la asistencia de animadores a la formación, la cual será criterio de clasificación.

10. COMUNICACIÓN

Los horarios de partidos, registros, marcadores y fotos de los encuentros deberán ser enviados al grupo de Whatsapp

REGLAMENTO

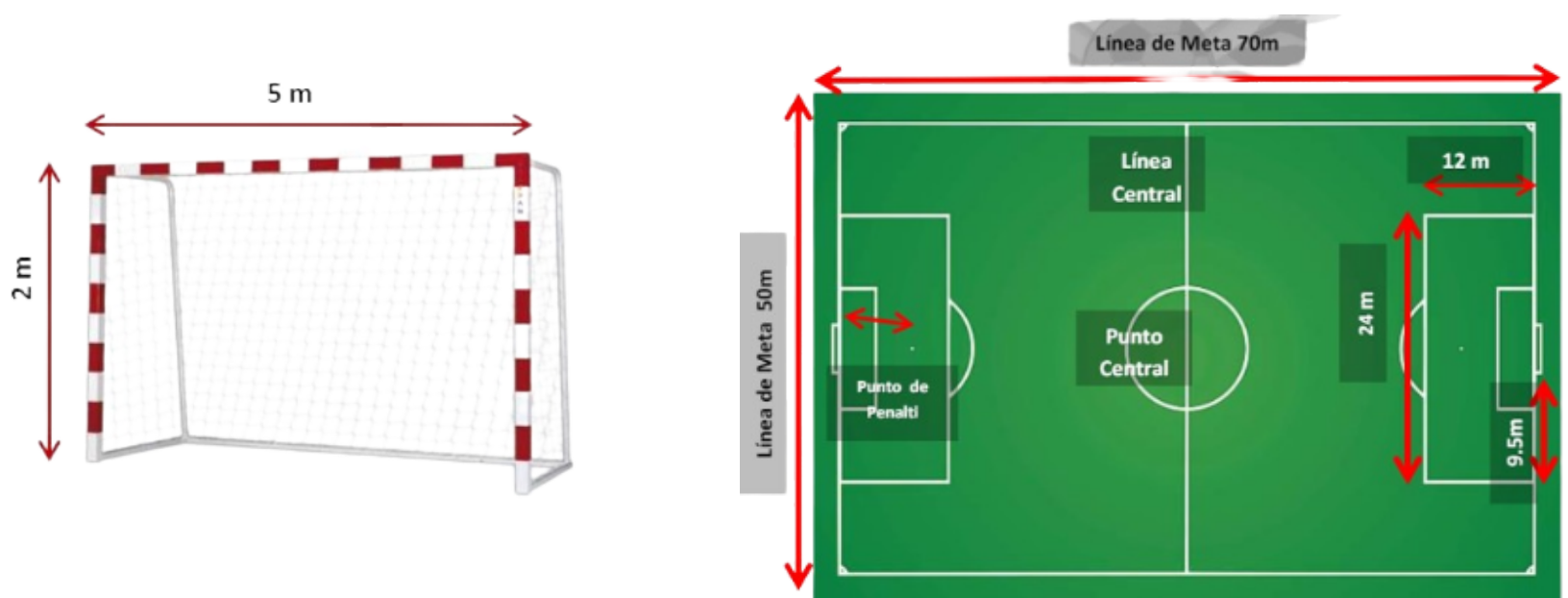
PARA TORNEOS DE FUTBOL

11.

EL CAMPO

Los equipos participantes deberán buscar un terreno de juego que utilizarán para llevar a cabo los partidos programados como local de acuerdo al sistema de competencia y calendario de juegos específico para cada categoría de la modalidad 9 vs 9. El terreno de juego debe cumplir con las siguientes especificaciones:

- 1. El terreno de juego deberá ser una superficie completamente natural o una superficie completamente artificial. Buscar un campo empastado.
- 2. El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas continuas o en su defecto con elástico de color blanco y de 4.5 cm de ancho y que no entrañen ningún peligro para cualquiera de los participantes.
- 3. La dimensión de la superficie de juego será rectangular y su longitud será siempre mayor que su anchura: de 65 a 70 m de largo y 45 a 50 m de ancho. (Como sugerencia: 70 m de largo por 50 m de ancho). Como referencia buscar un campo empastado para fut 9 o en su defecto para futbol soccer (11).
- 4. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda. Y al centro del terreno de juego se hallará el punto central en medio de la línea central.
- 5. No están permitidas las canchas de cemento, las canchas de futbol 7 ni las canchas de futbol rápido o rodeada por paredes.
- 6. Para el área de penalti se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 9.5 m de la parte interior de cada uno de los postes de la portería. Dichas líneas se adentrarán 12 m en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta de 24 m.
- 6. En cada área de penalti se marcará un punto de penalti a 9 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes de portería. Punto de Penalti Línea.
- 7. Cada portería consistirán en dos postes verticales, equidistantes de cada esquina del terreno de juego y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán estar fabricados de un material aprobado. Deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro. La distancia entre la parte interior de los postes será de 5 m y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2.0 m.
- Se respetarán únicamente las líneas determinadas anteriormente, no habrá líneas adicionales marcando los cuartos del campo como en el futbol rápido. Las líneas marcarán el saque de banda y de meta, los cuales se harán de manos o con el pie respectivamente al salir tanto a ras de campo como en la línea imaginaria marcada por la misma línea. No es valido usar las paredes para jugar como en el futbol rápido.



REGLAMENTO PARA TORNEOS DE FUTBOL

12. EL BALÓN

Cada equipo deberá presentarse al encuentro con al menos **2 balones del numero 5**, no necesariamente nuevos, pero sí en condiciones adecuadas para llevar a buen termino el partido e inflados correctamente para su uso. cuidar que los balones no estén ponchados, pierdan aire, estén descarapelados o con chipotes, de modo que se lleve el encuentro de la mejor manera. si se presentan algunas de estas condiciones en el balón durante el partido será necesario cambiarlo por otro.

13. EL SAQUE

Todos los juegos iniciaran con un saque de media cancha desde el punto central, el árbitro del juego sorteará mediante un volado a quien corresponde el saque inicial en el primer y segundo tiempo. La reanudación del juego cada vez que haya una anotación se realizará por parte del equipo que recibió la anotación desde el punto central. Las reanudaciones (saque inicial, saque de meta, saque de esquina y tiros libres) deberán hacerse con el balón en el piso. La reanudación de saque de banda se deberá realizar con las manos. Cada que el balón sea tocado por un objeto extraño o ajeno al juego, el árbitro del juego detendrá las acciones y reanudará con un bote a tierra.

14. EL FUERA DE LUGAR

En la competencia correspondiente a la Modalidad de 9 vs 9. **No se tomará en cuenta el fuera de juego.** El resto de las reglas se tomarán como ordinariamente en el futbol (Soccer/Futbol 11)

15. LAS AMONESTACIONES

Un jugador será amonestado si es culpable de:

- retardar la reanudación del juego;
- desaprobar con palabras o acciones
- entrar o volver a entrar en el terreno de juego, o bien abandonarlo, de manera deliberada y sin permiso del árbitro
- no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda
- Infringir reiteradamente las Reglas de Juego (no hay un número de infracciones ni otro tipo de indicación específica sobre lo que implica "infringir reiteradamente")
- conducta antideportiva.

Un sustituto o jugador sustituido será amonestado si es culpable de:

- retardar la reanudación del juego;
- desaprobar con palabras o acciones
- entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro
- conducta antideportiva.



REGLAMENTO PARA TORNEOS DE FUTBOL

16.

LAS EXPULSIONES

Se deberá expulsar a un jugador, un sustituto o un jugador sustituido que cometa alguna de las siguientes infracciones:

- impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área de penalti)
- malograr un gol o una oportunidad manifiesta de gol de un adversario que sigue una trayectoria dirigida en su conjunto hacia la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre (excepto las situaciones que se describen más abajo)
- juego brusco grave
- escupir o morder a alguien;
- conducta violenta
- emplear lenguaje y/o gestos ofensivo, insultante o humillante
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

17.

EL ÁRBITRO

La figura arbitral estará prevista para conducir y oficializar el juego, es decir, sus funciones se enfocarán a indicar mediante el uso del silbato y/o la señalización corporal:

- El inicio y término de cada tiempo.
- Cada vez que es marcado un gol.
- Cuando el balón abandona el terreno de juego.
- Cuando algún jugador toca el balón con una o ambas manos.
- Cuando algún jugador golpea voluntaria o involuntariamente a jugador del equipo contrario.

