

REGLAMENTO Y RESPONSABILIDAD EN LA PARTICIPACIÓN DEL CAMPEONATO

REGLAS DE JUEGO

EQUIPOS Y JUGADORES

1. El número mínimo de jugadores en cancha es de 4.
2. Para que un jugador pueda ingresar al campo de juego deberá presentar su cedula de identidad, licencia, pasaporte o alguna identificación que contenga su foto y numero de cedula.
3. Los jugadores que se presentan en el campo de juego deberán portar una camiseta similar entre todos con el número inscrito en el sistema (**camiseta del equipo con números estampados o cocidos, pantaloneta del mismo color para todos y medias largas del mismo color para todos los jugadores**).
4. Se esperará un máximo de 10 minutos de la hora programada para el partido si en estos minutos un equipo no completa el número mínimo de jugadores perderá el partido. El marcador será de 2 a 0 a favor del equipo que se presentó.
5. Se permitirá un número indeterminado de sustitutos, permitiéndose el reingreso de jugadores que hayan sido reemplazados con anticipación.
6. Para las sustituciones no será necesario parar el juego.
7. No se permitirá el ingreso de un suplente antes de la salida por completo del jugador que estaba en cancha.
8. **El saque lateral se realizará con el pie (El contrincante debe estar ubicado a 3 metros del saque), si el jugador no da la distancia respectiva se considera como falta.**
9. **Si en un saque lateral se patea directamente al arco y no hay un segundo contacto no se considera como gol marcado (El palo del arco se considera como segundo contacto).**
10. **En el tiro de esquina los contrincantes deben estar ubicados a en la línea del área del arco.**
11. No se permitirá el uso de zapatos de fútbol con pupos, estos deberán ser revisados por el juez y/o vocal antes de cada partido.
12. El campeonato se jugará con zapatillas o con micros.
13. **TODA BARRIDA EN EL CAMPO DE JUEGO SE CONSIDERA COMO FALTA.**
14. Si un jugador se barre para hacer un gol, el gol será anulado.
15. Si un jugador se barre para salvar un gol, se cobrara penal para el equipo contrario.



16. PROHIBIDO EL INGRESO CON CHICLE AL CAMPO DE JUEGO. Si el jugador ingresa con chicle será amonestado.
17. Si el jugador esta con aliento a licor no puede ingresar al campo de juego.
18. El arquero puede sacar hasta medio campo sin bote, con bote hasta el otro campo de juego y puede hacer gol.
19. Si el jugador es amonestado con una tarjeta amarilla automáticamente debe salir del campo de juego por dos minutos y no puede ser reemplazado dentro de los dos minutos.
20. OBLIGATORIO EL USO DE PUPILLOS Y CANILLERAS CON MEDIAS LARGAS
21. Se permite el regreso al arquero como máximo 1 vez en la misma jugada.
22. Se jugara con la regla del ShootOuts esto quiere decir que a partir de la QUINTA falta todas las faltas son pitadas como ShootOuts, en el segundo tiempo se borran las faltas y se ponen en cero en faltas (La mano no es considerada falta).
23. Si dentro de la jugada de ShootOuts el arquero se BARRE O TOPA MANO FUERA DE AREA se pita penal.
24. El jugador que cobra el ShootOuts tiene 6 segundos para realizar el gol, el balón sigue en juego si el arquero lo topa, mientras no se termina los 6 segundos.
25. En un caso que un equipo este jugando con 4 jugadores y un jugador sale expulsado o lesionado, el equipo pierde el partido por el número de jugadores sea cual sea el resultado.
26. Si en casos extremos se suspende el partido programado y faltan como mínimo 15 minutos del partido, el partido es diferido y para jugarlo deben presentarse como mínimo 4 jugadores que estaban jugando para empezar el partido y hacer cambios.
27. En el entretiempo a los tres minutos el árbitro pitara el primer pitazo a los 4 minutos el segundo y a los 5 empezara el partido, equipo que no esté en el campo de juego perderá el partido.
28. No se podrá posponer el pago de tarjetas amarillas y rojas del partido jugado, caso contrario se retendrán todos los documentos y para la siguiente semana la multa será de \$5 adicional al costo de la deuda.
29. **En la segunda ronda si existe empate técnico entre los partidos de ida y vuelta se realizará inmediatamente los ShootOuts para definir al ganador de la llave, los jugadores que quedan en cancha en el pitazo final serán los únicos que podrán patear los ShootOuts.**
30. **Serán expulsados o amonestado los jugadores que incurran en una de las siguientes faltas:**



- Por reincidir en una falta estando previamente amonestado (doble tarjeta amarilla el partido).
- Juego brusco (Expulsión).
- Lanzar el balón deliberadamente a un contrario con la intención de lastimarlo.(Sera amonestado o Expulsión)
- Cuando el árbitro o vocal comprueben que el jugador está bajo efectos de alcohol.(Sera expulsado)
- Por barrerse en el campo de juego. (Sera amonestado)
- Por agresión verbal o intento de agresión física a un compañero o rival (Expulsión).

31. AMONESTACIONES AL JUGADOR

- Si el jugador acumula 3 tarjetas amarillas queda un partido suspendido.
- Si el jugador sale expulsado con roja directa será 2 partidos de suspensión.
- Si el jugador sale expulsado con doble tarjeta amarilla en el mismo partido queda 1 partido suspendido.
- Si un jugador agrede verbalmente al árbitro o vocal de turno queda sancionado con 4 partidos (inclusive de la segunda ronda).
- Si un jugador agrede físicamente al árbitro o vocal de turno queda fuera del torneo y el equipo tendrá una multa económica de \$50,00 si desea continuar caso contrario quedará fuera.
- Si un jugador ingresa mal uniformado (mal número de camiseta, sin canilleras o zapatos futbol) será suspendido por el partido en curso.

32. AMONESTACIONES AL EQUIPO

- Si la hinchada agrede verbalmente al árbitro de turno el equipo quedará multado con el valor de \$10,00.
- Si dos o más jugadores o dos o más hinchas agreden físicamente al árbitro o vocal el equipo queda fuera del torneo.
- Si el equipo no se presenta en 1 ocasión para poder presentarse deberá cancelar el valor de la vocalía del partido que no se presentó hasta el próximo miércoles del partido no presentado.
- Si el equipo no se presenta en 2 ocasiones el equipo queda fuera del torneo.
- Si el equipo no se presenta en un partido de la segunda ronda queda fuera del campeonato.



- Si los jugadores de los equipos del partido programado pelen entre sí (batalla campal), los dos equipos quedan fuera del campeonato.

FORMA DE JUEGO

El tiempo de duración del partido es de 55 minutos, dividido en dos tiempos de 25 minutos y 5 minutos de descanso.

MODALIDAD DEL CAMPEONATO

En este campeonato se cuenta con 14 equipos, los cuales se dividen en 2 grupos de 7 equipos los cuales jugaran partidos de ida y vuelta.

Para la siguiente ronda pasan 4 equipos de cada grupo los cuales forman los cuartos de final que se jugara ida y vuelta, posteriormente se forman semifinales de partidos de ida y vuelta y la final solo un partido.

Cada equipo tiene la potestad de diferir o reprogramar hasta 2 partidos en el torneo.

PRECIOS

- Vocalía \$19,00 (La vocalía deberá ser cancelada antes de empezar el partido, por un caso que el equipo no pague la vocalía se dará como no presentado el equipo).
- **Para los partidos de semifinal y final el costo es de \$24.**
- Tarjeta amarilla \$2,00
- Tarjeta roja \$2,50
- El costo del ingreso al establecimiento para la hinchada visitante es de \$0,50 (el día de la final \$1.00 para todos).

PREMIOS

\$1.000 al campeón.

\$400 vice campeón.

\$100 tercer lugar.

La modificación de jugadores en el sistema es hasta la tercera fecha del campeonato.



Nota:

- **Prohibido el ingreso de alimentos y bebidas al establecimiento.**
- Torneos J&J no se responsabiliza por lesiones ni enfermedades de los jugadores participantes, ya que no se cobra un valor por ayuda médica.
- El actual reglamento queda abierto para cualquier modificación o aumento de algún punto que sea necesario en el transcurso del campeonato.

FIRMA DEL REPRESENTANTE DEL EQUIPO ACEPTANDO LOS ACUERDOS DE ESTE REGLAMENTO.