



**CAMPEONATO
DECA PLANET
SPORTS 2024**

“REGLAMENTO TÉCNICO DE INDOR – FÚTBOL 8 “

NORMAS GENERALES

- **El objetivo:** Buscar la integración, confraternizar, estrechar vínculos de amistad, unión y participación.
- Todos los equipos que intervengan en este evento deportivo, deberán someterse al presente reglamento estipulado por la organización.

INSCRIPCIONES

- La inscripción para el TORNEO ABIERTO tiene un valor de **\$40**
- Pueden inscribirse en **CAMPEONATO** todos los jugadores que deseen participar, pero ningún jugador podrá formar parte de 2 o más equipos.
- Podrán inscribirse un máximo de **16** deportistas y un mínimo de **8** por equipo participante.
- Se puede inscribir jugadores, para completar su nómina hasta la primera vuelta.
- El equipo que presente jugadores que no han sido inscritos en la nómina para disputar un encuentro serán penalizados con la pérdida del encuentro con un marcador de **0 - 3**.

REQUISITOS PARA PARTICIPAR

- El REPRESENTANTE deberá escoger un nombre para su equipo.
- Los jugadores deberán presentarse en el terreno de juego con los siguientes implementos:
 - Pantoneta
 - Medias largas
 - Camiseta del mismo color con su respectivo número (uniforme completo opcional)
 - Canilleras
 - Zapatos adecuados
- Caso contrario no podrán ser validados por el vocal.
- Asimismo, en el caso de que los jugadores de los dos equipos que disputen el encuentro posean camisetas del mismo color, se sorteará el uso de los chalecos para uno de ellos.
- No se permitirá jugar con pantalón, a excepción de los arqueros.
- Serán amonestados con tarjeta amarilla los jugadores que no tengan canilleras o usen zapatos de pupos o estoperoles, y no podrán participar del partido hasta estar correctamente uniformados.
- Los jugadores si pueden jugar con licra por debajo de la pantaloneta.
- Se puede utilizar zapatos tipo pupillos o fútbol sala.
- Se prohíbe el uso de pulseras, anillos, cadenas y accesorios personales que puedan ocasionar daños al contrario o a sí mismo. Se pone a consideración del árbitro si se amonesta o no a los jugadores por esta penalidad.

OBLIGACIONES DEL EQUIPO

- Deben presentarse a jugar de acuerdo con el cronograma y calendario establecidos por el ORGANIZADOR. La no presentación dará lugar a la imposición de las multas previstas, hasta la expulsión del equipo del torneo.
- Presentarse en el horario estipulado de inicio del partido.
- Los equipos deberán cancelar el **%100** del valor de la inscripción hasta **ANTES DE INICIAR EL PARTIDO POR LA 3ERA FECHA DEL TORNEO EN CURSO.**
- Antes del inicio de cada partido, los jugadores deben identificarse ante el vocal. Igualmente lo harán quienes ingresen en el desarrollo del partido.
- Toda inclusión indebida de cualquier jugador, por la causa que fuere, a pesar de la presencia de los vocales, siempre será responsabilidad del REPRESENTANTE en primera instancia, y del equipo en segunda instancia.
- **En caso de no presentación del equipo a un encuentro, este deberá cancelar una multa de \$ 15.00 (Quince dólares), En la reunión que se realiza cada 15 días en el transcurso de todo el campeonato.**
- En caso de NO asistir a las reuniones, quincenales tendrá una sanción económica de \$10 dólares y previo a 3 faltas injustificadas se procederá a descontar 1 punto del total de la tabla acumulada.
- En caso de (3) **tres no presentaciones en total**, el equipo será excluido del torneo en curso, y perderá su garantía.
- El pago de vocalía será de \$8 dólares por cada equipo, dicho valor debe ser cancelado al finalizar el primer tiempo.

OBLIGACIONES DE LOS JUGADORES

- Procurar la práctica de la buena conducta, evitando el exceso verbal, agresiones físicas y estados de ánimo ajenos a la actividad deportiva.
- Presentarse a la competencia deportiva con la indumentaria del equipo correspondiente.
- Presentar en cada encuentro deportivo el **Carnet**. A excepción de la primera fecha.
- En el evento en que un jugador sea sancionado y suspendido deberá cumplir las fechas de sanción que le corresponda, con el debido descargo ante lo sucedido.

- Prohibido presentarse bajo efectos de sustancias estupefacientes y de sustancias psicoactivas.

PARTIDOS

- Los partidos constarán de dos tiempos de **30 minutos** sin parar el reloj, con un periodo de descanso entre ambos de **5 minutos**.
- Es importante mencionar que la autoridad de los jueces comienza desde el momento en que el árbitro ingresa en la cancha y continuará aun cuando el partido haya terminado, es decir, el árbitro puede sancionar conductas indebidas **antes o después del encuentro**.

CONDICIONES DURANTE EL ENCUENTRO

- El número mínimo de jugadores para poder disputar el partido es de **5**.
- Se esperará hasta **10 minutos**, después de la hora establecida para la iniciación de un partido.
- Después de transcurrido el tiempo de **10 minutos**, el juez pitará el inicio del partido con las siguientes condiciones:
- Si dos equipos no llegan, transcurrirá los 10 minutos de partido como plazo para que entren a la cancha y se dará el pitazo final una vez pasado el tiempo.
- El equipo o los equipos que no se presenten a la cancha con el mínimo de jugadores establecido para poder jugar habiéndose terminado incluso los tiempos de espera, perderá el partido y éste tendrá las siguientes sanciones:
- **Con NO presentación el equipo pierde automáticamente los tres puntos con un marcador de 3-0.**
- Con 3 (Tres) no presentaciones serán separado automáticamente del presente torneo.
- El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 8 jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como arquero.

DURANTE EL PARTIDO

- En el caso de que un equipo no pueda completar su equipo en el inicio, tendrán hasta el medio tiempo para que lleguen todos sus integrantes. Una vez iniciado el segundo tiempo, ningún jugador será permitido entrar al partido.
- Si un equipo se quedase con menos de 4 jugadores, teniendo en cuenta también el caso de expulsiones o lesión, perderá automáticamente el partido por 3 a 0 o a su vez si el equipo que quedase en cancha va adelante en el marcador se mantendrá el mismo en el resultado final.
- Debe haber un capitán por equipo el cual debe llevar una banda en el brazo (Caso contrario será Multado) con el valor de \$1 dólar
- No se aplicará la regla del fuera de juego.
- El capitán es el único jugador que puede hablar con el árbitro en caso de ser necesario.
- El número de "cambios" es de 6 jugadores.
- El cambio de arquero (por cualquier jugador en cancha) se lo hará únicamente con la bola muerta notificando al árbitro, si se encuentra en la superficie de juego el reemplazante.
- El balón a utilizarse será el calificado como "número cuatro (4) Sin Bote".
- Si al finalizar el encuentro hubiere discrepancias entre el número de goles registrados en la vocalía, entre el vocal y por el árbitro principal, prevalecerá el número de goles registrado por el árbitro, sin modificación alguna.
- Una vez firmada el acta de vocalía por el capitán del equipo con el resultado final y la designación de goles a cada uno de los jugadores que marcaron en el partido no se aceptará ningún reclamo futuro.
- En cada encuentro, cada equipo tendrá la responsabilidad de mantener el balón en cancha durante un tiempo y al finalizar el encuentro hacerle llegar al vocal.

SAQUE DE ARQUERO

- Podrá realizar el saque con la mano o el pie hasta mitad de cancha.
- Previo al bote del balón, el arquero podrá realizar el saque en toda la cancha incluso marcar una anotación.

SAQUE DE LATERAL

- Este se lo realiza detrás de la línea y será ejecutado con el pie. No se podrá convertir un gol directo y la distancia del rival deberá estar a 2 metros de la línea.
- El balón no debe estar en movimiento al momento del saque lateral, en caso de hacerlo el saque se concede al equipo rival.
- El saque lateral debe efectuarse con el balón atrás de la línea que marca la cancha, en caso de no ser así el saque se concede al equipo rival.

SAQUE DE ESQUINA

- Se lo realizará al momento de que el balón traspase la última línea que delimita la cancha.
- Éste se lo realizará desde la zona determinada con el pie y se podrá convertir un gol directamente.
- El equipo defensor en un tiro de esquina puede colocar jugadores a partir de la línea del área en 2 metros, si esta regla no se cumple, el árbitro no dará continuidad al juego.

PASE AL ARQUERO

El arquero SI puede coger el balón con las manos luego de un pase intencional de uno de sus compañeros de equipos.

TIRO PENAL

Este se realizará desde el punto señalado en el campo de juego, sin viada.

Ningún jugador podrá invadir el área del arquero al momento de ejecutarse el tiro penal en caso de hacerlo éste se repetirá.

TIRO LIBRE

- Cuando existiese una falta en campo propio el rival deberá colocar su barrera en la mitad del campo de juego.
- Cuando se cobra un tiro libre, el equipo defensor debe estar a 2 metros de distancia, caso contrario se le dará otro tiro libre hasta que esta regla se cumpla, y se otorgará una falta.

PUNTOS POR PARTIDO

- Al finalizar el encuentro se acreditarán los puntos de la siguiente manera:
- Ganancia tres puntos
- Empate un punto
- Pérdida cero puntos.

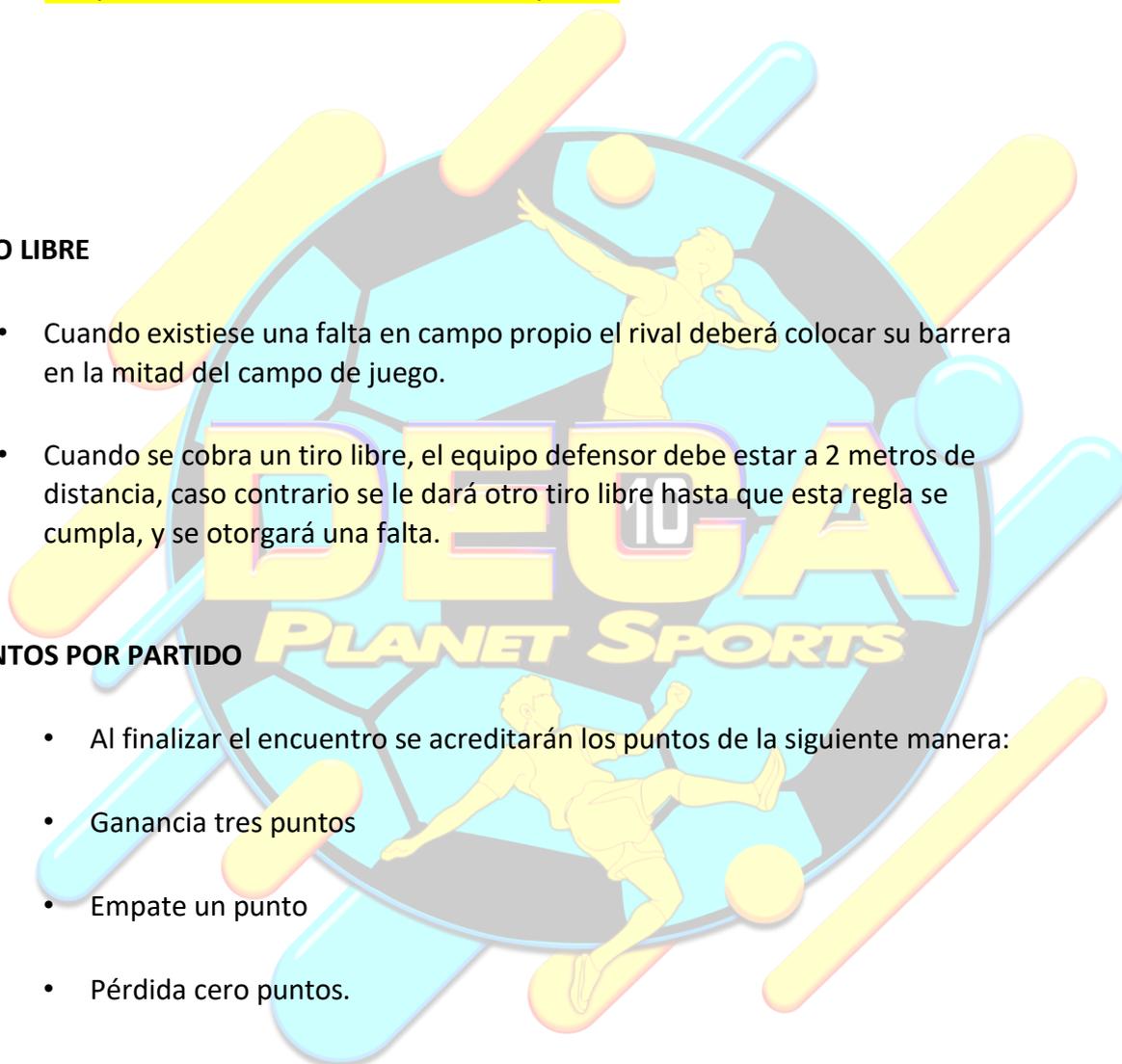


TABLA DE POSICIONES

- La ubicación de los equipos en la tabla de posiciones se establecerá siguiendo el siguiente procedimiento:
- Por el mayor número de puntos alcanzados.
- A igualdad de puntos, por el mayor gol de diferencia a favor.
- A igualdad de gol diferencia por el mayor número de goles marcados a favor.
- A igualdad de goles marcados a favor, prevalecerá el ganador cuando jugaron entre sí.

SANCIONES

- En todos los partidos hay dos personas responsables en garantizar que no exista ningún acontecimiento extra fútbol estos son: el juez del partido como autoridad y el vocal del partido.
- Todo jugador que este dentro del campo de juego con aliento alcohol será sancionado con tarjeta roja directa, siendo expulsado del partido y el equipo se quedará sin la posibilidad de que algún compañero pueda reemplazarlo dentro del campo de juego.
- Los jugadores expulsados no pueden reingresar a la superficie de juego, tampoco cobrar tiros penales cuando el partido deba definirse por este medio.
- El jugador o jugadores que sean causantes de intentos de peleas, actos de indisciplina, gestos obscenos, o agresiones anti deportivas a jugadores del mismo equipo, rivales, árbitros, vocales o aficionados, durante los encuentros deportivos o una vez terminados los mismos, serán separados inmediatamente del presente campeonato, sin ninguna excusa.
- Los equipos que protagonicen una batalla campal durante el desarrollo de un encuentro, serán separados inmediatamente del presente torneo (se considera una batalla campal cuando más de dos jugadores entran en la pelea).

ARBITRAJE

- El árbitro es la única autoridad a tomar decisiones en el campo de juego, el vocal puede apoyarlo si él lo requiere, o a su vez el vocal puede indicarle acciones del juego que el árbitro no pudo ver, como insultos, agresiones, jugadores sin canilleras o con aretes o cadenas, al final la decisión la toma únicamente el juez central.
- Los árbitros cumplirán y harán cumplir las reglas del campeonato expresadas en el presente reglamento.
- Cualquier jugador que tenga sangre o una herida abierta tendrá que salir hasta que esta sea limpiada completamente.
- El árbitro tiene el derecho de parar el juego en cualquier momento.
- Si una falta se comete, pero el jugador agredido decide seguir jugando, el árbitro puede dar ventaja y dejar que siga el juego.
- El árbitro puede reconsiderar y cambiar su decisión inicial si piensa que cometió un error.
- Todos los árbitros deben usar uniforme y estos deben ser diferentes al de los jugadores.
- El árbitro tendrá derecho a sancionar con cartulinas amarillas y rojas a los jugadores que juegan de una forma peligrosa que ponen en riesgo a otros jugadores.

NORMAS GENERALES A TOMAR EN CUENTA

- **No es permitido por ningún concepto el deslizamiento (carretilla o barrida).** Será tomada como falta si es dirigida contra un jugador del equipo contrario.
- **Si un jugador cae al suelo, no puede seguir con la jugada. Es decir, no puede disputar el balón desde el suelo, caso contrario se tomará como una falta.**
- Los cambios deberán ser realizados por la línea de la mitad de la cancha.
- **Podrá convertirse un gol desde el saque inicial (media cancha).**

- Solo el dirigente y un acompañante puede ubicarse en el borde de campo.
- No está permitido a los jugadores llevar ningún objeto con el que pueda peligrar la integridad física del resto de jugadores.

PENAS Y SANCIONES

- Dos tarjetas amarillas en el mismo partido (tarjeta roja o expulsión): la expulsión será sancionada con 1 encuentro
- El costo de la tarjeta amarilla tendrá un valor de \$1 dólar.
- Un jugador que obtenga 5 tarjetas amarillas en diferentes juegos deberá cumplir con 1 partido de suspensión.
- El costo de la tarjeta roja tendrá un valor de \$1 dólar y la respectiva suspensión dependiendo de la gravedad de
- De acuerdo con la gravedad de una EXPULSIÓN de un jugador, dirigente, miembro del cuerpo técnico haya sido cometido dentro o fuera de la superficie de juego, el COMITÉ ADMINISTRATIVO juzgará las sanciones disciplinarias siguientes:
 - Juego brusco violento: 1 partido de suspensión.
 - Utilizar vocabulario soez: 1 a 3 partidos de suspensión.
 - Conducta violenta: 3 partidos de suspensión o todo el torneo.
 - Por actos obscenos hacia el público, jugadores o autoridades, etc., serán sancionados con la suspensión de ese jugador para todo el torneo.
 - Los equipos o jugadores que protagonicen escándalos en el escenario deportivo, serán excluidos definitivamente del torneo.
- Estas normas se aplicarán desde el momento en que se abran las puertas del escenario deportivo para iniciar la programación hasta cuando se cierren las mismas por finalizar.

MODALIDAD CAMPEONATO

- Conformados por 6 a 10 equipos. (Masculino)
- Conformados por 4 a 6 equipos. (Femenino)

- Se jugará en formato **TODOS CONTRA TODOS EN IDA Y VUELTA**.
- Clasifican los **MEJORES 4** Equipos mejores puntuados.
- Los equipos que no logren clasificar entre los 4 primeros, se disputará una copa consuelo. (De Darse el caso previo a reunión)

- **ETAPA FINAL**

- Dependiendo el número de equipos participantes en el torneo, los clasificados a etapas finales jugaran:

- Semifinal
- final

- Se jugará los partidos de semifinales, ida y vuelta entre los 4 equipos, todos contra todos.
- Los 2 mejores puntuados jugaran la final y los otros 2 equipos jugaran para 3er y 4to puesto.
- Se jugará un único partido para el tercero y cuarto lugar
- Se jugará un único partido para la final del torneo

