

Reglamento Chalo Cáceres 2022

Jugadores y Sustituciones

- Un partido será jugado por dos (2) equipos compuestos por un máximo de 7 jugadores de los cuales uno jugará de guardameta.
- El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de 5 jugadores, de los cuales uno es el guardameta.
- Se esperarán cinco minutos antes de declarar la ausencia de uno o ambos equipos. En caso de que uno de los dos equipos no se presente, el equipo rival ganará por un marcador de 2-0.
- Si ambos equipos no llegan a completar el número de jugadores reglamentarios hasta el minuto 5, el partido quedará con un marcador de 0-0 y no se podrá reprogramar en fase de grupos. En caso de ser un duelo de eliminación, el comité evaluará con los representantes una solución efectiva, debiendo estos últimos cumplir con toda decisión tomada.
- En caso de que la plantilla de jugadores no esté completa tendrán toda la duración del partido para completarse.

Vestimenta de Juego

- Camiseta con número visible en la parte posterior.
- Short deportivo. No es necesaria la concordancia del número de camiseta con el número del short.
- Medias deportivas para fútbol.
- Canilleras, deberán ser de caucho, plástico o un material similar y deberán ofrecer una protección adecuada. (opcional su uso)
- Zapatos de pupillos, se prohíben los pupos o estoperoles.
- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también de los árbitros, en caso de no ser así se hará uso de chalecos, se sorteará el equipo que debe usar los chalecos.
- El portero vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores.

Árbitros:

- Su competencia y el ejercicio de sus poderes, empezarán al ingresar a las instalaciones, antes, durante y después del juego.
- Harán cumplir las reglas de juego.
- Se asegurarán de que el equipamiento de los jugadores cumpla con las exigencias.
- Tras verificarse la vestimenta de ambos equipos, el árbitro procederá al sorteo de campo y balón.
- Tendrán poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas de juego, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estimen necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores o por algún otro motivo.
- Permitirán que el juego continúe si el equipo contra el cual se cometió una infracción se beneficia de una ventaja y sancionarán la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento (Ventaja).

- Tomarán sanciones disciplinarias contra jugadores que cometen faltas merecedoras de amonestación o expulsión. No están obligados a tomar las medidas inmediatamente, pero deberán hacerlo apenas se detenga el juego (balón fuera de juego).
- Suspenderá temporal o definitivamente el partido por cualquier tipo de interferencia externa.

Duración del Partido:

- El juego consiste en DOS PERIODOS de 25 minutos cada uno, la duración de los periodos, con un descanso entre periodos de 5 minutos.
- Si el resultado del juego al término del segundo periodo de juego se encuentra empatado, en la ronda de cuartos de final, semi final, final ,se procederá conforme a lo siguiente:
- Se decidirá mediante la ejecución de una serie de 5 tiros de SHOOT OUT.
- Para los CUARTOS DE FINAL, EN CASO DE PERSISTIR EL EMPATE, SEGUIRÁ UNA TANDA DE TIROS SHOOT OUT a muerte súbita, uno por cada equipo en forma alternada, hasta que anote uno más que otro en el mismo número de oportunidades sobre 5 tiros mínimo.
- Para las SEMIFINALES, Y GRAN FINAL, EN CASO DE PERSISTIR EL EMPATE, SEGUIRÁ UNA TANDA DE TIROS PENALTIES, uno por cada equipo en forma alternada, hasta que anote uno más que otro en el mismo número de oportunidades sobre 5 tiros mínimo.

Inicio del Juego:

- Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá si realiza el saque de inicio en el primer o segundo tiempo y el segundo equipo decide qué mitad del terreno de juego inicia el juego.
- En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo.

Balón en juego o fuera de juego:

- Si el balón establece contacto con cualquier parte de la estructura del edificio (incluye el techo, red, malla, etc.), el balón esta fuera de juego. Se reanuda con un saque de banda en la mitad de la cancha.
- El balón estará en juego en cualquier otro momento y cuando el portero asiente en el suelo el balón, este estará en juego.

Gol Marcado:

- Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido las reglas de juego.
- Un gol podrá lograrse directamente: De un saque de esquina, saque inicial y tiro libre directo
- Un gol no será válido directamente de una reanudación de saque de banda.

Faltas e Incorrecciones:

- 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 uso de fuerza excesiva.
- Se concederá un tiro penal si un jugador comete una infracción dentro de su propia área penal, independientemente de la posesión del balón.
- Se concederá un tiro libre indirecto desde el punto de restricción al equipo adversario si un GUARDAMETA comete una de las siguientes infracciones dentro de su propia área penal:
- Tarda más de 5 segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.
- Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier jugador adversario lo haya tocado.
- Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie. Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

Saque de Banda:

- Los saques de banda deben efectuarse desde atrás de la línea que marca la cancha y para hacerlo el favorecido tendrá 6 segundos. De no respetarse se amonestará a quién lo demore y se ordenará el saque a favor del otro equipo.
- No se permiten los goles directos de saque de banda.
- Los saques de banda se realizarán con el pie.

Portero:

- Si el guardameta ubica en el piso, éste entra en juego inmediatamente. En caso de demora se pitará tiro libre indirecto a favor del contrincante en el filo de su área.
- El guardameta puede sacar el balón con las manos o con el pie hasta la mitad de la cancha. Sin embargo, el balón podrá pasar la media cancha únicamente si el guardameta pateo con un bote previo en el suelo. Los goles de arco a arco son válidos siempre que se cumpla este requisito.

Saques de Esquina:

- Los tiros de esquina se realizarán con el pie desde la zona determinada, siendo válidos los goles olímpicos. El ejecutante tendrá 6 segundos para realizar la acción, caso contrario se pitará saque de arco para su oponente.

Impugnación de Sanciones:

- Cuando uno o varios jugadores de un determinado equipo se encuentren jugando con aliento a alcohol, dicho jugador o jugadores serán expulsados del partido, suspendidos por dos partidos del campeonato y se le impondrá una multa de \$20 dólares americanos, que será pagado en el término de 2 días de impuesta la sanción.
- Cuando uno o varios jugadores se encuentren jugando en estado etílico o bajo el consumo de sustancias estupefacientes o psicotrópicas, será expulsado del partido, sancionado por 6 meses calendario y se le impondrá una multa de \$50 dólares americanos que será pagado en el término de 3 días de impuesta la sanción.
- En caso de que no cancele la multa, en cualquiera de las situaciones, no podrá jugar durante ese torneo; y, el COL, a través de la AED, solicitará el descuento del valor adeudado, en la matrícula del siguiente semestre a la Dirección General Financiera.
- Todo jugador que reciba una tarjeta roja consecuencia de una expulsión no podrá jugar el resto del partido y será habilitado la siguiente fecha. En este caso no puede ingresar otro jugador del mismo equipo y jugaran con los participantes restantes.
- El tiempo de impugnación del resultado será de tres días contados sin interrupción desde la culminación del partido.

Varios:

- Los jugadores serán expulsados del campeonato cuando cometan actos de agresión física, verbal o sexual a compañeros, oponentes, árbitro, vocal, staff de comunicación, organizadores administradores, público o cualquier persona presente.
- Todo agredido por un jugador podrá acudir a las autoridades universitarias e incluso a la justicia ordinaria y fuerzas de orden público, de ser necesarias.

Criterios de desempate en Fase de Grupos:

1. Mayor Cantidad de Puntos a favor del equipo.
2. Mayor Diferencia de Gol.
3. Mayor cantidad de goles a favor.
4. Menor cantidad de goles en contra.
5. En caso de que dos equipos hayan empatado en los cuatro criterios antedichos tras jugarse la última fecha, se realizará un partido de desempate el primer miércoles disponible antes del inicio de la

Fase de Cuartos de Final. Los gastos de programación se dividirán en dos y serán asumidos por ambos clubes por igual.

Helen Valeria Flores
Directora Comisión Deportiva 2022