

BASES FUTBOLITO VARONES 2018

KINESIOLOGÍA ULAGOS

I. CONVOCATORIA

- a) Fecha: Se estipula en primera reunión de delegados y capitanes
- b) Lugar: Complejo deportivo Ulagos, Canchas sintéticas ó gimnasio.
- c) Horario inicio-termino: Se estipula en primera reunión de delegados y capitanes.
- d) Fixture: Se publica cuando se termine las inscripciones de equipos.
- e) Premiación: Convenir.

II. INSCRIPCIÓN

- a) Los estudiantes que pueden participar, son solo aquellos de primer a quinto año con matrícula vigente, además estos deberán inscribirse a través de una lista. Se puede aceptar solicitudes de ex compañeros y académicos que quieran participar.
- b) Podrán inscribirse más de un equipo de una misma generación (año de ingreso), con un mínimo de 6 jugadores, sin tener máximo.
- c) Los estudiantes deberán inscribirse con el organizador (cek ula)
- d) Cada equipo debe tener un nombre creativo e identificadorio.

III. REGLAS BÁSICAS

- a) Las reglas que se aplicarán al desarrollo de la copa son las oficiales que publica la FIFA.
- B) Las siguientes reglas se exceptúan del reglamento FIFA
 - Inexistencia de off-side.
 - Los tiros "corners" se ejecutarán con el pie.
 - Se pasará W.O. al equipo que llegue con 2 o más minutos de retraso a un partido.
 - A la ejecución de un tiro libre, la barrera deberá ubicarse a 5 pasos de distancia.
 - Los partidos se jugarán con 6 jugadores por lado, incluyendo al portero.
 - Los partidos se pueden jugar con un mínimo de 4 jugadores. En caso de terminar con 3 o menos, se suspende y finaliza el cotejo, dando por perdedor a dicho equipo, procediendo a un resultado final de 3-0. Si el Equipo se presenta con menos de 4 jugadores, pierde en forma automática por 0-3.
 - Los cambios se realizarán de manera continua en el juego por a mitad de la cancha, con la previa autorización del personal autorizado.
 - Los cambios son ilimitados y con reingreso.
 - SOBRE ARBITRO
 - 1.- Los fallos del árbitro son inapelables en el momento del juego.

2.- El árbitro podrá dar término a un partido en el caso de que no estuvieran dadas las garantías necesarias para la seguridad de éste, de jugadores, autoridades y/o público presente.

- **SOBRE EL ARQUERO**

1.- Sólo podrá tomar el balón con las manos dentro de su área de meta. No podrá recibir con las manos los balones entregados por sus compañeros con el pie o desde un saque lateral, sólo con la cabeza o el pecho.

2.- Los saques de fondo podrán ir dirigidos a cualquier lado de la cancha, siempre que esté fuera de su área de meta, pero no serán válidos como gol. Si termina en gol, se considerará saque de meta para el equipo rival.

3.- El arquero puede anotar si la pelota está en juego, pero sólo desde la mitad rival. Podrá traspasar la mitad de la cancha, como se hace regularmente en fútbol.

- **GOLES**

1.- Serán válidos desde la mitad de cancha.

- **TARJETAS**

1.-Las tarjetas amarillas no son acumulables para las siguientes rondas del Torneo. Si un jugador es expulsado de un partido, ya sea por doble amonestación o roja directa, no podrá jugar el partido siguiente.

2.- Dependiendo de la gravedad de la falta, los jugadores podrán ser suspendidos por más partidos, esto se verá caso a caso por parte de la organización.

IV. UNIFORMES DE EQUIPOS

a) Cada jugador deberá presentarse con tenida deportiva, con canilleras y zapatillas de Futbolito o zapatos de futbol.

b) Cada jugador deberá asistir (en su indumentaria) con la camiseta del mismo color de su equipo.

V. CRITERIOS DE PENAS Y CASTIGOS:

A)Agresión al árbitro y/o agresiones severas: Suspensión del campeonato

VI. REGLAMENTO DE LA COPA

a) Se jugará en 2 fases competitivas de acuerdo a la siguiente programación:

* FASE 1: Todos contra todos.

* FASE 2: Play-off de eliminación directa.

El criterio para determinar los puntos a distribuir en cada partido es el siguiente:

Ganador de un partido: 3 puntos

Empate: 1 puntos a cada equipo

Pierde por "walk over": 0 punto

Para los efectos anteriores, el Walk Over (NO asistencia) se considerará como un triunfo por

3- 0 para el ganador.

b) Si durante los partidos de la FASE 2 se produce un empate, se procederá a “lanzamientos penales” bajo el siguiente esquema:

-Serie de 1 penal por equipo hasta que alguno de los equipos resulte ganador. Podrán patear penales todos los jugadores pertenecientes al equipo que terminó jugando en cancha, incluido el arquero.

- Durante las series NO se podrán repetir los “pateadores”, hasta que todos los jugadores del equipo hayan ejecutado su penal correspondiente. Luego de eso podrá repetirse en la misma secuencia incluyendo a jugadores de banca.

-Participaran de los lanzamientos penales la misma cantidad de lanzadores que el equipo contrario, apelando al máximo de jugadores posibles.

c)Cada partido se jugará en 1 tiempo de 10 minutos continuos y 2 minutos de descanso

d)En caso de empates de puntaje en la tabla de posiciones, se considerará el siguiente criterio:

- Resultado entre ambos equipos

- Diferencias de goles

- Goles a favor

- Tarjetas rojas recibidas

- Sorteo

VII. COSTO INSCRIPCIÓN

a) El costo se realizará por cada jugador inscrito en planilla, el valor será de \$1.500 c/u

VIII. PREMIACIÓN

a) Medallas para el primer, segundo y tercer lugar.

b) Reconocimiento a goleador, mejor portero (menos goles recibido), mejor jugador (votación delegados) y jugador insigne (elección capitanes). Estos serán opcional según el dinero recaudado por inscripción.

c) La copa será insigne, la cual se le aplicará un grabado con el nombre del equipo y sus jugadores. El capitán ó delegado en conjunto con el organizador, le hará entrega del trofeo a jefatura de carrera para que se ubique en la vitrina.

IX. ANEXOS

a) Cada delegado y capitán; deberán realizar turno y arbitraje, si no se cumple, será sancionado su equipo con 1 punto menos.

b)Se recomienda a los jugadores utilizar canilleras, sin embargo, no se exigirá como requisito para jugar los partidos, siendo su uso de responsabilidad de cada jugador.

ÉXITO
¡A LOS
EQUIPOS!