Sistema de Competencia

Sistema de round robin (doble vuelta)

-

El orden de clasificación se determina teniendo en cuenta los siguientes criterios:

-El mayor número de puntos obtenidos.
-Mayor Diferencia de goles
-Mayor Goles a favor

REGLA I - EL BALÓN

Cada equipo tendrá que presentar al árbitro un balón del número 5 en buenas condiciones cada partido (Dichos balones deben estar disponibles en la banca de cada equipo;

* El área del comité tendrá balones para su disposición, en dado caso que un equipo no lleve balón se le podrá realizar el préstamo del mismo.

Cambio del balón:
Si el balón se daña estando en juego:

- Se interrumpirá el juego.
- El juego se reanudará con un balón a tierra, en el lugar donde se daño el anterior.

Si el balón explota o se daña no estando en juego:

- Se reanudará conforme a las reglas.
- El balón no podrá ser cambiado sin la autorización del árbitro.

REGLA II - NÚM. DE JUGADORES

- El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de 7 jugadoras cada uno, de los cuales, uno jugará como guardameta.

- Cada equipo iniciará el partido al menos con 5 jugadores, pudiendo incorporar posteriormente los restantes.

- Una vez comenzado el partido podrán realizarse cuantas sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria.

- Las jugadores sustituidas pueden volver al juego cuantas veces se considere conveniente.

- Cuando, durante el desarrollo del partido, un equipo, por la circunstancia que sea, quedara con menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado el partido.

- El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier compañero, avisando al árbitro y colocándose la camiseta de portero. El juego deberá estar parado para realizar este cambio.

- Cuando un jugador tenga que ser sustituido, previamente se avisará al árbitro antes de la sustitución. El sustituto no puede entrar en el terreno de juego hasta que el sustituido lo haya abandonado y deberán hacerlo por la línea de medio campo y estando el juego interrumpido.

-Las jugadores sustitutos permanecerán afuera de la cancha en todo momento.

-La puerta de acceso a la cancha deberá permanecer cerrada durante el desarrollo del juego

- Se podrá dar de alta a jugadores de nuevo ingreso, solo en la fase regular.

- Se podrán agregar jugadores que no hayan jugado en ningún equipo activo durante la fase

- Al momento de una **expulsión** a una jugadora, podrá ingresar a los **5 minutos** otra jugadora de su equipo, esto es para no dejar en desventaja al equipo y el jugador expulsado ya no podrá participar del juego.

-Al momento de una tarjeta amarilla la jugadora saldrá 2 minutos del terreno de juego

-A las 6 faltas cometidas se aplicará un penal

Personal de la banca

Todo el personal que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro incluyendo sustitutos sean o no llamados a participar en el encuentro. Esto incluye al entrenador, al representante y acompañantes del equipo (Familiares y colaboradores). Los jugadores deberán estar del lado donde se encuentran las bancas, por donde solo se podrá realizar lo cambios de jugador

Capitán del equipo: El capitán deberá dirigirse al árbitro en forma respetuosa en cuanto a cuestiones administrativas o aclaraciones de las mismas. Cada equipo deberá nombrar un subcapitán en caso de ausencia del capitán.

Portero: Podrán despejar libremente con cualquier parte del cuerpo sin restricciones. Así como también podrán desplazarse dentro de su área dando cualquier cantidad de pasos con la posesión del balón teniendo un tiempo de 6 segundos para realizar su despeje.

No podrá tomar el balón con las manos cuando sea regresado por un compañero con los pies o saque de banda (será sancionado según la acción apreciada por el árbitro), este será sancionado con tiro directo fuera del área grande en la zona más cercana donde se cometió la infracción.Una vez que el portero tenga la posesión del balón con las 2 manos no se le podrá arrebatar (se sanciona), y si la vuelve dejar caer al suelo ya no podrá tomarla de nuevo con las manos a menos de que antes de eso la haya tocado alguien del equipo

contrario. (La infracción será un tiro libre directo en la zona más cercana donde se cometió)

REGLA III - EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Equipamiento básico Obligatorio:

- Camiseta deportiva.
- Short deportivo
- Calcetas
- Espinilleras (a consideración propia)
- Tenis multitaco ***(No tachones)**
- Los guardametas vestirán colores que los diferencien de los demás jugadores y del árbitro.

Equipo Peligroso: Las jugadoras no utilizarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores incluyendo cualquier tipo de: joyas, anillos, tachones, cadenas, reloj, gorras de cualquier tipo, paliacate, pulseras de cualquier tipo, etc.

Infracción: Cualquier infracción a esta regla, el jugador deberá abandonar el terreno de juego para ajustar su equipamiento y no regresará sin primero consultarlo con el árbitro, quien deberá autorizar que el equipamiento del jugador esté en orden.

REGLA IV - EL ARBITRAJE

El cuerpo arbitral será designado por el Comité Organizador y sus decisiones serán inapelables. Queda claro que la máxima autoridad en la cancha es el árbitro y se le debe de respetar cada una de sus decisiones.

Facultades de los Árbitros: Su facultad se extenderá a sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego y cuando el balón esté fuera de juego, sus decisiones de hecho en relación con el juego deberán ser definitivas en tanto se refiera al resultado de juego.

Tomará medidas contra la afición (porra) y/o jugadores suplentes de los equipos que no se comporten de forma correcta y con respeto hacia los jugadores contrarios, cuerpo arbitral o público en general. El árbitro podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores, e inclusive dar por terminado el partido.

Solo el capitán tiene el derecho de hablar con el árbitro de situaciones de juego, ningún otro jugador del equipo puede reclamar al árbitro.

REGLA V - DURACIÓN DEL PARTIDO

Duración del partido: Se jugarán 2 tiempos de 20 minutos cada uno.

Intervalos de medio tiempo: Se darán entre 5-7 minutos de descanso en el medio tiempo y no deberán de exceder el tiempo señalado.

Se darán pausas de hidratación al **minuto 10** de cada tiempo de 1 minuto

Horarios: Miércoles a partir de las 7:30 pm

Prórroga: Se concederá prórroga de 10 minutos en cada partido de la jornada del día, al ocurrir esto deberán tomar en cuenta que se reducirá el tiempo de descanso.

- Programación de Juegos

- NO se podrá programar ningún partido, a excepción de que la cancha no esté en condiciones, por lluvia, o alguna situación de cancha.

REGLA VI - INICIO Y LA REANUDACIÓN DE JUEGO

- Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que tocará en el primer tiempo del partido o saque.

- En el segundo tiempo del partido los equipos cambiarán la mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

- Para el saque de salida todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.

- Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectúe el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón hasta que sea jugado.

- El balón se hallará inmóvil en el punto central.

- El árbitro dará la señal.

- El balón podrá patearse en cualquier dirección en el saque inicial.

- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador.

- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

- Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

- SANCIÓN: En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador, se concederá un tiro libre al equipo

adversario desde el lugar donde se cometió la falta. Para cualquier otra contravención del procedimiento del saque de salida se repetirá el saque de salida.

- BALÓN A TIERRA. - El Balón a Tierra es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón está en juego, a causa de cualquier incidente no indicado en las Reglas de Juego. El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego. El juego se considera reanudado cuando el balón toca el suelo. Se volverá a dejar caer el balón, si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo o si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber sido tocado por un jugador.

Reanudación de juego
Cuando se cometa alguna falta o infracción y se marque algún tiro, no se podrá jugar el balón hasta que el árbitro lo indique mediante el silbatazo (No procede adelantarse a jugar el balón antes de que lo indique el árbitro)

REGLA VII - Partidos Perdidos (Default, Abandono y por Reglamento)

Las causas para marcar un partido perdido por default son:

- El equipo completo no se presente a la hora y día en que fue programado.(3- 0)
- El equipo no presentó al menos 5 (cinco) jugadores en la cancha a la hora y día en que fue programado (3-0)
- Alinear a un jugador inelegible (suspendido, jugador de otro equipo o externo a la empresa)
- * El equipo no quiera hacer uso de las casacas (3-0)
- Las jugadoras que ingieren bebidas alcohólicas y fuman durante o antes del encuentro, serán suspendidos y NO podrán participar del juego.
- Los jugadores se presentan en condiciones inadecuadas (aliento alcohólico,etc.)
- Por abandono: (3-0)
- **Equipo que avise a la mera hora y en el día de su partido que NO asistirá al juego se le sancionará con menos 2 puntos**

Puntuación

Juego Ganado = 3 puntos

Juego Empatado = 1 punto

Juego Perdido = 0 puntos

REGLA VIII - CRITERIOS DE DESEMPATE

Si dos o más equipos quedan igualados según los criterios anteriores, se usarán los siguientes criterios:

Mayor número de puntos obtenidos en los partidos entre los equipos.
Mayor diferencia de goles en esos mismos enfrentamientos.
Mayor número de goles anotados por cada equipo en los partidos disputados entre sí.
Puntos de juego limpio.
Sorteo del comité organizador.
El sistema de puntos de juego limpio toma en consideración las tarjetas amarillas y rojas recibidas en todos los partidos de la fase de grupos, deduciendo puntos como se indica en la siguiente lista:

Acomulación de 2 tarjetas amarillas: **Suspendido el siguiente juego**

- tarjeta roja indirecta (segunda tarjeta amarilla): **suspendido 1 a 2 juegos**
  tarjeta roja directa: **suspendido 2 juegos, dependiendo de la infracción.**

La segunda ronda incluye todas las fases desde las semifinales hasta la final. El ganador de cada partido pasa a la siguiente fase y el perdedor queda eliminado. En el partido final, el ganador obtiene el campeonato.

REGLA IX - ALTAS Y BAJAS DE JUGADORES

- El Alta y baja de jugadores se podrá realizar durante toda la fase regular, ya en la fase final queda prohibido dar de alta a un jugador.
- Si un equipo da de baja a un jugador, automáticamente se convierte en un jugador elegible.
- Si un equipo se da de baja del Torneo, automáticamente todos los jugadores de dicho equipo quedan elegibles para jugar.
- Si un jugador se da de baja del equipo sin consentimiento de su capitán e ingresa a participar en otro equipo automáticamente es dado de baja dicho jugador y el equipo que lo dio de alta se le sancionará con 2 puntos menos.
- Jugadores que tengan BRE, NO podrán ser partícipes del Torneo

REGLA X - BALÓN EN JUEGO/FUERA DE JUEGO

Balón en Juego:
El balón está en juego desde el momento de realizar el saque de inicio o se reinicia el juego, siempre y cuando el balón se mueva de manera visible, incluso cuando:

- El balón rebota de los postes y travesaño y permanece dentro del terreno de juego
- El balón rebota en uno de los árbitros ubicados en el terreno de juego.

Balón fuera de juego:
El balón está fuera del juego cuando el árbitro lo decida ya sea por un gol, lesiones o en cualquiera de los siguientes casos:

- El balón está fuera de juego cuando ha traspasado completamente la línea de meta y de banda ya sea por aire o por tierra.

REGLA XI - SITUACIONES DE JUEGO

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.
El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será el ganador.

Un gol podrá lograrse directamente:
De un saque de meta, de inicio o reinicio, saque de esquina y tiro libre directo.

Un gol no se concederá por:
No será válido un gol cuando el balón haga contacto con un objeto extraño.
El balón no ha traspasado la línea de gol y el árbitro silba el final del periodo o juego.
No será válido un gol directamente de una reanudación de saque de banda.

REGLA XIII - FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Cualquier tipo de actitud inapropiada, agresión física o verbal que altere el orden dentro y fuera del centro de trabajo (Banregio) y en cualquier evento organizado por el área de experiencias serán sancionados de acuerdo al Catálogo de Consecuencias bajo las decisiones y sanciones que determine el área de Relaciones Laborales, Seguridad, Normatividad, Auditoría y Recursos Humanos.

Amonestaciones
Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes cinco infracciones:
1. Ser culpable de conducta antideportiva (incluye juego brusco)
2. Desaprobar lo que señale el árbitro con palabras o acciones
3. Infringir persistentemente las Reglas de Juego
4. Retardar la reanudación del juego
5. No respetar la distancia reglamentaria en tiro libre, saque de banda o en saque de esquina.

Expulsiones
Una jugadora será expulsada y se mostrará tarjeta roja si comete una de las siguientes infracciones:
1. Ser culpable del juego brusco grave.
2. Ser culpable de conducta violenta (verbal o física).
3. Actitud antideportiva a un adversario o a cualquier otra persona.
4. Impedir con mano intencionada un gol o malograr a una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
5. Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
6. Recibir una segunda amonestación en el tiempo del partido.
7. Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal.

Quedan prohibidas las barridas o deslizamientos: Por seguridad de las jugadoras, serán sancionadas con tarjeta amarilla solo se podrán barrer para evitar que salga el balón del campo y cuando no haya ningún jugador contrario participando en la jugada, las barridas para evitar un gol no serán sancionadas siempre y cuando no hayan jugadores contrarios participando en la jugada.

Conducta inapropiada dentro del centro de trabajo y en cualquier evento deportivo que en donde se represente a la institución (Banregio)

Catálogo de Consecuencias.

SITUACIÓN	SANCIÓN
Alterar el orden por conducta inapropiada, agresión física o verbal a un jugador, árbitro, público en general, autoridades, representantes y organizadores del evento.	Acta administrativa, Suspensión de dos días sin goce de sueldo y la expulsión del torneo actual, no podrá participar en el próximo torneo de Fútbol.
No presentarse a jugar un partido programado y perder por default sin previo aviso y justificación	Sanción de menos 2 puntos
2 partidos perdidos por default continuos o discontinuos por cualquier motivo	Baja del equipo del torneo
Participar en 2 equipos	Baja del jugador del torneo

Alinear a un jugador inelegible o sin alta	Baja del equipo del torneo
Acumulacion de 2 expulsiones en el torneo	Baja del jugador del torneo y no podrá participar en próximo torneo de Fútbol
Afición irresponsable donde incita juego brusco y agresiones antes, durante y después del partido.	Sujeto al Catálogo de Consecuencias.
Jugador que se dirija al árbitro con insultos y/o reclamar cierta jugada ya con una decisión de por medio.	Tarjeta Amarilla.
Acumular 2 tarjetas amarillas	Suspendido el siguiente juego
Acumular 5 tarjetas amarillas	Baja del torneo
Tarjeta roja por doble amarilla en el partido	1 a 2 partidos de suspensión
Tarjeta roja directa durante el partido	2 partidos de suspensión
Reincidir en alguna sanción	Sujeto al Catálogo de Consecuencias.

REGLA XII - TIRO PENAL

En el cobro del penalti todos los jugadores deberán estar 5 metros detrás del balón y no podrán interferir en el espacio donde el tiro será ejecutado por el cobrador, al momento de ser tirado sigue la acción de juego.

Solo podrán participar en la tanda de penaltis el portero y los jugadores que hayan terminado en la cancha al momento de ser marcado el final del mismo, en el caso de que un jugador esté fuera por amonestación no podrá participar.

Procedimiento:

El balón: Se colocará en el punto de tiro penal. Estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento directo hacia la portería.

El ejecutor del tiro penal:

- Deberá ser debidamente identificado.
- Deberá patear el balón hacia delante.
- No podrá volver a tocar el balón hasta que sea tocado por otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en el que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

El Guardameta:
Deberá permanecer con los dos pies firmes sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta que el balón esté en juego.

Las jugadoras:
Excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:

- En el terreno de juego
- Fuera del área penal
- A 5 metros del punto de penal

Cuando se efectúa un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado, con el objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro penal, se concederá un gol, si antes de pasar entre los postes y el travesaño:

- El balón toca uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o pega en el poste o travesaño y posteriormente en el arquero y se introduce en la portería.

- En el periodo de las Fases Finales (cuartos, semifinal y final) si el partido termina en empate, el juego se reanudará directo a las tandas de penales para definir al ganador con **3 penales por equipo.**

Los árbitros:
No darán la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la regla. Decidirán cuando se ha consumado el tiro penal.

Las modificaciones y actualizaciones se estarán agregando conforme se desarrolle el torneo. Cualquier regla que no esté aquí estipulada y sea objeto de controversia, se utilizará el reglamento oficial de fútbol de la FIFA el cual será interpretado por el Director de los árbitros cuya decisión será final e inapelable.

CARTA DE RESPONSABILIDAD:

Coordinación de Deportes Banregio:

Hago constar que estamos de acuerdo en todo lo leído en el Reglamento del Torneo Fútbol Soccer Banregio, dónde estamos conscientes de que al momento de que se envíe la Cédula de inscripción al Comité Organizador, asumimos la responsabilidad de cualquier sanción que se mencione, a lo cuál también le da el derecho de tener participación en los torneos.

Acepto y firmo la presente carta de compromiso y responsabilidad de haber leído en su totalidad lo que indica el Reglamento Deportivo y es mi expresa voluntad participar en dicho Torneo.

De lo anterior dejamos constancia de la firma de enterado.

_____

Fecha

_____

Nombre del Capitán (a)

Favor de imprimir esta hoja, firmar y enviar fotografía del documento completo al correo jordan.lozano@banregio.com para poder completar el proceso de inscripción, anexar listado completo de jugadores y su cédula correspondiente. Sin la firma y envío de este documento, su proceso de inscripción al Torneo no estará completo.