



BASES DE COMPETENCIAS FUTBOL PLAYA DAMAS Y VARONES

TORNEO 2011

PARTICIPANTES

- Este torneo está estructurado para todos los trabajadores de las divisiones Caramelos, Chocolates y Caso & Cía.
- Se podrán inscribir un máximo de 12 jugadores por equipo. Incorporaciones o reemplazos se realizan hasta el día Jueves 18:00.

FECHAS Y HORARIOS DE COMPETENCIA

- La programación de partidos se informara en reunión.
- (PLAYA DEL DEPORTE, LAS SALINAS)

SISTEMA DE CAMPEONATO

- El campeonato se jugará de común acuerdo con los delegados de los equipos participantes, considerando la cantidad de equipos en cada categoría.
- En caso de definiciones por igualdad de puntaje de 2 o más equipos se considerará para definir:
 - 1° La mejor diferencia de goles
 - 2° Resultado del partido entre ambos equipos
 - 3° Mayor cantidad de goles a favor.
 - 4° Menor cantidad de goles en contra.
- Los puntajes serán como sigue:
 - 3 Puntos Ganador - 1 punto Empate - 0 Punto Perdedor – (-1) Puntos W-O.

TURNOS Y ARBITRAJES

- Un partido será controlado por dos árbitros y un turno, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego.

Será responsabilidad del turno :

- ◆ Tendrán una carpeta a disposición de los delegados con los datos de los jugadores inscritos para cualquier consulta o duda.
- ◆ Debe anotar en la planilla de juego las estadísticas descritas en dicho documento (goles marcados, cambios)
- ◆ Custodiar el balón que no se ocupe en el juego y preocuparse de llevar el balón al turno, como una forma de evitar extravíos y será el responsable hasta que no sea retirado por el coordinador o delgado.
- ◆ Deberá realizar un informe una vez finalizado el encuentro que considere: cualquier situación **anómala** ocurrida fuera de la cancha, que atente con el normal desarrollo del encuentro.
- ◆ Tendrá la facultad para no permitir que un jugador participe en el partido en los siguientes casos:
 - No presentar Cédula de Identidad, Licencia de Conducir, Credencial con foto o Documento de Carabineros notificando pérdida de Cédula de Identidad. Que identifique al jugador. Custodiar hasta el término de los partidos, los documentos presentados por los jugadores.

- No permitir el ingreso de jugadores que no estén registrados en la nomina.

Será responsabilidad de los árbitros:

- ♦ Deberá realizar un informe una vez finalizado el partido que considere: Las tarjetas mostradas durante el partido, tanto amarillas o rojas (anotar el n° del jugador sancionado) y cualquier situación **anómala** ocurrida en la cancha, así como también las expulsiones del campo de juego, detalladas de la mejor forma posible.

REGLAMENTACIÓN GENERAL

Condiciones de desarrollo de los partidos:

- Cada equipo presentará en la cancha seis jugadores (5 jugadores de campo más el arquero) debidamente uniformados, el mínimo de jugadores para presentarse es de 4 Integrantes.
- Los partidos se jugarán en dos tiempos de 15 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos.
- Se esperará 10 minutos después del horario estipulado, si el equipo no se presenta se dará ganador por w-o al equipo contrario, para efecto de estadística el resultado del partido es 2 -0, sin que ningún jugador en particular se adjudique los tantos.

Saque de salida:

- No puede marcarse un gol directamente de un saque de salida.
- El balón estará en juego cuando esté en el aire o haya sido puesto en movimiento hacia delante, tras lo cual otro jugador puede golpear el balón.

Gol marcado:

- Los goles serán válidos de todos lados de la cancha.
- Goles de taco y chilena son valido siempre y cuando no sea una jugada de riesgo. (A criterio de los árbitros)

Tiro libre directo:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las infracciones estipuladas en reglamento oficial fútbol playa F.I.F.A (n° 11).

Procedimiento Tiro Libre directo:

- los jugadores no pueden formar una barrera
- el jugador contra el que se ha cometido la falta ejecutará el tiro,
- salvo lesión grave, en cuyo caso, lo ejecutará su sustituto
- el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor
- no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador
- si se introduce directamente en la meta propia un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un saque de esquina al equipo contrario
- si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un gol

Tiro libre directo en la mitad del campo del equipo contrario

- Tiro libre directo en la mitad del campo del equipo que ha cometido la infracción, todos los jugadores, salvo el ejecutor del tiro y el guardameta del equipo contrario, deberán encontrarse:
- dentro del terreno de juego
- como mínimo a 5 metros del balón hasta que el balón esté en juego
- detrás o a los lados del balón

Tiro libre directo desde el punto central imaginario de la línea media

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el punto central imaginario de la línea media, si:

- un equipo conserva la posesión del balón dentro de su propia área penal durante más de 5 (cinco) segundos, sin que lo esté defendiendo de un adversario
- el guardameta utiliza sus manos para recibir un pase intencionado de cualquier compañero de su equipo, sin que el balón haya sido tocado entre ambas por un adversario
- el guardameta golpea el balón con el pie en el aire, tras soltarlo de sus manos y antes de que toque el suelo
- el guardameta, después de tener la posesión del balón en sus manos en el interior de su propia área penal, juega el balón con sus pies fuera de su área penal y regresa a ésta para tomar el balón con sus manos
- se sujeta el balón con las piernas a fin de perder tiempo deliberadamente dentro de la propia mitad del campo

Tiro libre directo desde campo propio o desde el centro del campo

Si se efectúa un tiro libre directo en la mitad del campo del equipo que no ha cometido la infracción, todos los jugadores, salvo el ejecutor del tiro y el guardameta del equipo contrario, deberán encontrarse:

- dentro del terreno de juego
- como mínimo a 5 metros del balón hasta que el balón esté en juego, dejando libre un área imaginaria entre el balón y la meta contraria, salvo el guardameta del equipo contrario, que puede permanecer en su área penal

Tiro Penal, Lateral y faltas en general.

- El penal será ejecutado de la misma forma que en Fútbol
- Los saques laterales se ejecutarán con la mano y todos los jugadores atacantes y defensores deben estar a 5 mts del lanzador.
- Tiro de esquina se ejecutara con el pie.
- Todas las faltas serán ejecutadas en el lugar donde ocurrió
- Toda mano o faul dentro del área es penal y no existe la mano casual.
- Cada equipo podrá realizar cambios libremente.

El guardameta:

- no puede marcar un gol directo lanzando el balón con la mano;
- si se produce esta circunstancia, el equipo contrario ejecutará un saque de meta
- no puede marcar un gol directo golpeando el balón con el pie en el aire, tras soltarlo de sus manos y antes de que toque el suelo
- puede marcar un gol directo si pone el balón en el suelo y lo patea con uno de sus pies
- El arquero no podrá tomarla con la mano cuando este balón sea devuelto por el mismo compañero de equipo en forma voluntaria (regla fútbol), de esta forma se favorecerá el juego continuado.
- El saque de fondo debe ser realizado por el arquero con la mano, debe realizarlo antes de cumplir 5 segundos. No es válido el gol si el arquero lanza directamente al arco contrario desde lanzamiento de meta, solo si ha tocado a otro jugador.
- Arquero puede salir del área libremente, pasa a hacer jugador de cancha.

SANCIONES

- Todo jugador expulsado por todo el partido queda inhabilitado para jugar el partido siguiente en forma automática y con la posibilidad que la Comisión de Disciplina pueda aumentar la pena. Las faltas consideradas graves por el comité organizador, serán analizadas en forma especial para determinar la sanción.
- Equipo que inicie el juego con 4 jugadores en cancha, y es sancionado con tarjeta roja, el partido debe ser finalizado quedando el marcador como estaba hasta ese minuto de juego, si el equipo no infractor llevaba la ventaja. En el caso de que el encuentro este empatado o lo este ganando el equipo infractor, gana el equipo no infractor por un marcador de 2 tantos a 0.
- El W-O será sancionado con la pérdida de 1 punto y faltar a jugar un partido por segunda vez significará la eliminación del campeonato del equipo.
- 2 tarjetas amarillas acumuladas se sanciona con un partido, luego de cumplida la fase de grupo se borran las tarjetas.

INSCRIPCIONES

- Se efectuarán entregando una nómina escrita a máquina que debe tener el nombre y número de rut.
- La inscripción será Gratuita.

PREMIOS

- | | |
|-----------------------|---|
| ✓ Campeón | : 1 Trofeo y medallas |
| ✓ Segundo lugar | : 1 Trofeo y medallas |
| ✓ Tercer lugar | : 1 Trofeo y medallas |
| ✓ Goleador | : Galvano |
| ✓ Valla menos batida | : Galvano |
| ✓ Equipo más Correcto | : Trofeo (Determinado por los árbitros y la organización) |

NOTAS :Cualquier situación que suceda en el campeonato y que no esté especificado en estas bases será resuelto por el Comité Organizador.