

COPA CACHIMBOS 2024 - 1

FÚTBOL 7

BASES

1. ORGANIZACIÓN

- 1.1. Los eventos se desarrollarán en el Complejo Deportivo de Mayorazgo.
- 1.2. La dirección y organización de esta competencia estará a cargo del Comité Organizador, conformado de la siguiente manera:
 - Director de Bienestar
 - Coordinador del Departamento de Deportes
 - Asistente de Deportes
- 1.3. La participación de los alumnos es voluntaria.
- 1.4. Para esta edición, se convoca a los alumnos de nuevo ingreso de la Universidad de Lima 2024-1.
- 1.5. **El Comité Organizador no se responsabiliza por los accidentes o lesiones que pudieran ocurrir durante o como consecuencia de la participación en este evento deportivo.**

2. INSCRIPCIONES

- 2.1. Para la inscripción de los equipos, se debe enviar la ficha de inscripción del equipo y los consolidados de matrícula de cada jugador a través del correo electrónico deportes@ulima.edu.pe del 22 al 30 de abril de 2024 o **hasta que se acaben los cupos** para 40 equipos.
- 2.2. Se convocará a una categoría: Todos los alumnos cachimbos de ingreso 2024-1.
- 2.3. Cada equipo deberá inscribirse en su respectiva categoría con un mínimo de 7 y un máximo de 10 jugadores, quienes deberán ser alumnos de la Universidad de Lima con **matrícula vigente**.
- 2.4. Todos los integrantes deben pertenecer al **mismo turno** (mañana o tarde). Los partidos se realizarán durante la semana, con el fin de que no se crucen con las clases académicas.
- 2.5. Solo se podrá participar en un equipo durante todo el campeonato.
- 2.6. Cabe resaltar que, pasada la fecha de inscripción, **no se podrá realizar modificaciones ni añadir a ningún integrante**.

3. SISTEMA DE CAMPEONATO

- 3.1. Se jugará bajo el sistema de eliminación simple, desde el primer partido hasta llegar a la final.
- 3.2. En caso de empate, se procederá a la ejecución de tres penales por equipo en forma alternada (cinco penales si se tratara de la final); de persistir el empate, se ejecutará un penal por equipo en forma alternada hasta romper la igualdad. La tanda de penales será realizada por los jugadores que finalizaron el partido (incluido el arquero).
- 3.3. El equipo que sea declarado ausente durante el torneo (*walkover*) quedará eliminado automáticamente.

4. SOBRE EL JUEGO

- 4.1. Se jugarán dos tiempos de veinte minutos cada uno, con cinco minutos de descanso.
- 4.2. Los goles podrán ser anotados desde cualquier parte del campo de juego.

- 4.3. Se concederá una tolerancia máxima de 10 minutos después de la hora programada para dar inicio al partido; una vez transcurridos, se declarará ganador por *walkover* al equipo presente en el campo. La tolerancia de diez minutos aplica únicamente para el **primer partido de la fecha programada**.
- 4.4. Los equipos podrán realizar cambios ilimitados; incluso se permitirá el reingreso de cualquiera de los jugadores en coordinación con la mesa de control y árbitro.
- 4.5. El Departamento de Deportes facilitará chalecos a los equipos inscritos. En caso de que algún equipo lo prefiera, podrá participar con camisetas propias, las cuales deberán tener el número estampado en la espalda. **Asimismo, de manera OBLIGATORIA, todos los jugadores deberán presentarse con short del mismo color, medias de fútbol y canilleras (de no ser así, no podrán jugar)**.
- 4.6. Para dar inicio al partido, el árbitro o mesa de control solicitarán el carné universitario (físico o virtual) que acredite a los jugadores como alumnos de la Universidad. **El árbitro no permitirá la participación de cualquier jugador que incumpla este requisito.**
- 4.7. Para iniciar el partido, un equipo deberá estar compuesto, como mínimo, por cinco jugadores, de los cuales, uno será el arquero.
- 4.8. El arquero podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador, siempre que el árbitro lo autorice y cuando el juego esté detenido.
- 4.9. Antes del inicio del partido, los alumnos deben registrarse en la mesa o con el árbitro mostrando su carné universitario físico o virtual. Para poder jugar, los alumnos deben estar registrados en la planilla de juego.
- 4.10. Después del inicio del partido, ya no se podrá registrar a ningún jugador en planilla y, en consecuencia, no podrá jugar la fecha.

5. ARBITRAJE

- 5.1. El Comité Organizador contratará árbitros idóneos para dirigir los partidos.
- 5.2. El árbitro cuidará la aplicación de las reglas de juego y resolverá todos los casos dudosos o en litigio durante el partido. Sus fallos sobre hechos ocurridos durante el partido son inapelables.
- 5.3. El árbitro deberá llegar antes del encuentro para revisar el campo de juego, así como el estado de las redes y el balón.
- 5.4. El árbitro ejercerá funciones de cronometrador y cuidará que el partido tenga la duración reglamentaria.
- 5.5. El árbitro deberá verificar la identidad de los jugadores, así como la vestimenta de los mismos.
- 5.6. El resultado de un partido no puede ser modificado por algún error de apreciación cometido por el árbitro.
- 5.7. El árbitro puede suspender definitivamente el encuentro en caso de incidentes graves, pero no puede decidir qué equipo fue el ganador. Se limitará a informar detalladamente los hechos al Comité Organizador, quien decidirá en última instancia.
- 5.8. El árbitro no está facultado para modificar los reglamentos del campeonato.
- 5.9. El árbitro tiene la obligación inexcusable de informar sobre los incidentes del partido, por escrito, en la planilla de juego, y no tiene la facultad de perdonar o silenciar los hechos. En caso de que el partido se desarrolle sin ningún incidente, el árbitro tiene la obligación de informarlo con la inscripción "partido de trámite normal" en la planilla.
- 5.10. El juego se prolongará después de vencido el tiempo reglamentario solo si hay ejecución de penales.

6. SANCIONES

- 6.1. En caso de suplantación de uno de los jugadores, el equipo quedará eliminado de la competencia.
- 6.2. La acumulación de dos tarjetas amarillas inhabilita al jugador por una fecha.
- 6.3. Una tarjeta roja directa equivale a una fecha de suspensión, aunque se podría dictaminar un número mayor de acuerdo con la gravedad de la falta.

- 6.4. Por agresión física o verbal, el jugador quedará fuera del campeonato, con la correspondiente comunicación a las autoridades de la Universidad.
- 6.5. Cualquier falta no especificada en las presentes bases será sancionada de acuerdo con lo que dictamine el Comité Organizador.

7. RECLAMOS

- 7.1. Es potestad única del delegado o capitán del equipo, debidamente acreditado, presentar reclamos ante alguna irregularidad o falta.
- 7.2. Los reclamos deberán formularse en el dorso de la planilla, inmediatamente después de que concluya el partido y dentro de las 24 horas de sucedido el incidente, además, tendrán que ser sustentados por escrito. Dichos reclamos serán resueltos, en primera instancia, por el Comité Organizador.

8. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

Todos los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el Comité Organizador.