

CAMPEONATO DE FÚTBOL "COLLERAS 2017"

REGLAMENTO

OBJETIVO

Propiciar la participación de los alumnos en la práctica deportiva, en un ambiente de fraternidad y espíritu deportivo como un factor de promoción de la salud física, mental y social; fortaleciendo de esta forma las relaciones entre ellos.

BASES GENERALES

1. DE LA ORGANIZACIÓN:

- 1.1 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
- 1.2 La Dirección de Bienestar fomenta el desarrollo de esta actividad y vela por su cabal cumplimiento.
- 1.3 La participación de los alumnos es voluntaria.
- 1.4 El Comité Organizador no se responsabiliza por los accidentes o lesiones que pudieran ocurrir durante o a consecuencia de la participación en este evento deportivo.

2. DE LAS INSCRIPCIONES:

- 2.1. La inscripción de los equipos de realizará dentro de las fechas establecidas en el cronograma.
- 2.2. Los equipos estarán conformados exclusivamente por alumnos de la universidad que se encuentren matriculados en el periodo académico en el cual se desarrolla el evento. **También podrán participar los graduados integrándose a un equipo en un número no mayor a 4.**
- 2.3. Las inscripciones se llevarán a cabo en el Departamento de Deportes sito en Mayorazgo.
- 2.4. Se inscribirán un mínimo de once (11) y un máximo de dieciocho (18) jugadores, pudiendo completar las inscripciones hasta **antes del inicio de la segunda fecha.**
- 2.5. En las planillas de inscripción debe figurar el nombre completo y el código del alumno. Cada jugador debe acreditar su calidad de alumno con la fotocopia del consolidado de matrícula, documento que se devolverá a solicitud luego de su verificación; en el caso de los graduados deberán adjuntar la fotocopia del carnet de egresados o la Constancia de Egresado, no permitiéndose la participación de alumnos con matrícula cancelada.
- 2.6. **Sólo se podrá participar en un solo equipo.**

3. SISTEMA DE CAMPEONATO:

- 3.1 Los equipos se agruparán en ocho (08) series de cuatro equipos cada uno dando un total de 32 equipos participantes.
- 3.2 Las series se integrarán por sorteo a cargo del Comité Organizador a la cual podrán asistir los delegados.
- 3.3 La clasificación general en la primera rueda se efectuará por:
 - 1ro. Mayor Cantidad de puntos.
 - 2do. En caso de empate para cualquier puesto se tomará en cuenta la diferencia de goles (GF – GC).
 - 3ro. De persistir el empate, se tomará en cuenta la mayor cantidad de goles anotados.
 - 4to. Si aún persistiera el empate, el resultado de los partidos jugados entre ellos.
 - 5to. En última instancia la clasificación se decidirá por sorteo.
- 3.4 La Segunda Rueda se realizará bajo el sistema de eliminación simple.
- 3.5 Se especifica que la primera rueda, serie de grupos, se jugará durante el ciclo 2017 – I y la segunda rueda durante el 2017 – II.
- 3.6 El equipo que dé dos (02) W.O. durante el torneo quedará automáticamente eliminado, sus partidos en la etapa correspondiente serán anulados.
- 3.7 Los partidos se jugarán los días sábados y domingos.

4. DEL JUEGO:

- 4.1 Se jugarán dos tiempos de treinta (30) minutos c/u por cinco (5) de descanso.
- 4.2 Se concederá una tolerancia máxima de diez (10) minutos después de la hora programada para dar inicio al primer partido, de acuerdo con la hora oficial de la Marina Guerra del Perú, transcurridos los cuales se declara ganador por W.O. al equipo presente en el campo correctamente uniformado.
- 4.3 El marcador de un partido ganado por el W.O. será de tres (3) a cero (0).
- 4.4 Los equipos podrán efectuar un número ilimitado de cambios y de ingresos de los jugadores.
- 4.5 Los equipos deberán presentarse **correctamente uniformados; camiseta, short, medias de fútbol y canilleras; el arquero llevará un color diferente de camiseta al de los demás jugadores.** Todos los jugadores deberán llevar las **camisetas con los números impreso en la espalda. Equipo que no cumpla con estas disposiciones será declarado perdedor por W. O.** (La organización solo dará chalecos cuando ambos equipos tengan colores similares).

- 4.6 Para dar inicio al partido el árbitro **exigirá** el carnet universitario u otro documento con foto que acrediten a los jugadores como alumnos o graduados de la universidad. **El árbitro no permitirá** la participación de ningún jugador sin este requisito.
- 4.7 En los casos de partidos de definición (Segunda rueda), de concluir igualados el encuentro se procederá de la siguiente manera:
- 1º Se jugará un tiempo suplementario de diez (10) minutos, bajo la modalidad de **gol de oro**.
- 2º De persistir el empate se procederá al lanzamiento de cinco (5) tiros penales, por equipo en forma alternada.
- 3º Si aún persistiera el empate se lanzará un (1) penal por equipo en forma alternada hasta romper la igualdad.

5. DEL 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 juego. Sus fallos son inapelables sobre cuestiones de hechos ocurridos durante el curso del partido.
- 5.3 El árbitro ejercerá funciones de cronometrador y cuidará que el partido tenga la duración reglamentaria.
- 5.4 El árbitro deberá apersonarse momentos antes del encuentro y revisar el campo de juego, estado de las redes y el balón.
- 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 cometido por el árbitro en cuestiones de apreciación.
- 5.7 El árbitro puede suspender definitivamente el encuentro en caso de incidentes graves, pero no puede decidir si uno u otro equipo ha sido ganador; se limitará a informar detalladamente los hechos al Comité Organizador, quien decidirá en última instancia al respecto.
- 5.8 El árbitro no está facultado para modificar los reglamentos del presente campeonato.
- 5.9 El árbitro tiene la obligación inexcusable de informar sobre los incidentes del partido, no son facultades del mismo perdonar los hechos silenciándolos, el árbitro informará de ellos en forma escrita en la planilla de juego. En caso de que durante un partido no se hubiere producido ningún incidente el árbitro tiene la obligación de informar, **partido de trámite normal**.

6. EL JUEGO:

- 6.1 Cada equipo podrá inscribir en la planilla de juego hasta 18 jugadores.
- 6.2 Para iniciar el partido, un equipo deberá estar compuesto mínimo por 7 jugadores, de los cuales uno será el arquero.
- 6.3 El arquero podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador, siempre y cuando el árbitro principal lo autorice en el momento que el juego esté detenido.
- 6.4 Los goles serán anotados de cualquier parte del campo de juego.
- 6.5 El puntaje será de la siguiente manera:
- | | |
|-----------|--------------------------------|
| Ganador: | 3 puntos |
| Empate: | 1 punto |
| Perdedor: | 0 puntos |
| W.O. : | -1 punto con el score de 3 – 0 |

7. DE LAS SANCIONES:

- 7.1 **Por suplantación de uno de los jugadores, el equipo queda eliminado de la competencia.**
- 7.2 Por tarjeta roja directa, dos (02) fechas de suspensión, pudiéndose dictaminar un mayor número dependiendo de la gravedad de la falta.
- 7.3 La acumulación de dos (02) tarjetas amarillas, inhabilita al jugador una fecha.
- 7.4 **Por agresión física y/o verbal, el jugador queda fuera del campeonato con la correspondiente comunicación a las autoridades de la universidad.**

8. DE LOS RECLAMOS:

- 8.1 Es potestad única del delegado o capitán del equipo, debidamente acreditado, presentar reclamos de alguna irregularidad o faltas.
- 8.2 Los reclamos se harán de inmediato, al dorso de la planilla al concluir el partido, debiendo sustentar por escrito el mismo dentro del plazo de 24 horas de sucedido el incidente; dichos reclamos serán resueltos por el Comité Organizador en primera instancia.

9. DE LAS DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:

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