

BASES PARA FUTSAL

Disposiciones generales

- Los eventos se desarrollarán en una única ficha en el Centro de Bienestar Universitario (CBU), Edificio F1.
- La dirección y organización de este campeonato estará a cargo del Comité Organizador, conformado de la siguiente manera:
 - Decana de la Facultad de Ingeniería
 - Director de la Carrera de Ingeniería Civil
 - Director de la Carrera de Ingeniería Industrial
 - Director de la Carrera de Ingeniería de Sistemas
- La participación de los alumnos es voluntaria.
- Se convoca a alumnos con matrícula vigente y profesores con carga lectiva o no lectiva en el ciclo 2023-1 de la Facultad de Ingeniería.
- 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.

Sobre las inscripciones

- La inscripción se realizará enviando al correo projasj@ulima.edu.pe la ficha de inscripción del equipo y los consolidados de matrícula de cada estudiante en formato PDF (descargar de Mi Ulima), así como la fotocopia del carné del profesor.
- Las inscripciones estarán abiertas hasta el 2 de junio o hasta completar la cantidad de equipos participantes.
- **En este deporte solo podrán participar 6 equipos, dos por cada carrera de la Facultad de Ingeniería.** Se respetará el orden de inscripciones.
- Cada equipo deberá inscribirse con un mínimo de cinco (5) y un máximo de diez (10) jugadores, quienes **deberán ser todos alumnos Ulima de la misma carrera con matrícula vigente 2023-1 y, como mínimo, dos (2) docentes con carga lectiva en la carrera a la que representan.**
- Solo se podrá participar en un equipo durante todo el campeonato.
- Cabe resaltar que, luego del cierre de inscripciones, no se podrá modificar la lista de integrantes del equipo ni añadir a otro jugador.

Sobre el sistema de campeonato

- Se jugará bajo el sistema de eliminación simple desde el primer partido hasta llegar a la final.
- El viernes 2 de junio se realizará el sorteo de orden de los partidos.
- En caso de empate, se procederá al lanzamiento de 3 tiros penales por equipo en forma alternada (5 penales para la final); si aún persistiera el empate, se lanzará un tiro 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).
- El equipo que sea declarado ausente (*walkover*) durante el torneo quedará automáticamente eliminado.

- El equipo con mayor diferencia de goles pasará directamente a la final; en caso de que haya más de 2 equipos con la misma diferencia, pasará el equipo con más goles a favor.
- El campeonato se llevará a cabo el último día de la Semana de Ingeniería, el viernes 9 de junio, en el siguiente horario:

9.00 horas	Partido A
9.30 horas	Partido B
10.00 horas	Partido C
10.30 horas	Semifinal
11.00 horas	Final

Sobre la competencia

- Se competirá con un sistema de eliminación directa.
- Se jugarán dos tiempos de veinte (10) minutos cada uno, con cinco (5) minutos de descanso.
- Los goles podrán ser anotados desde cualquier parte del campo de juego.
- Se concederá una tolerancia máxima de diez (10) minutos después de la hora programada para dar inicio al partido. Transcurrido ese tiempo, se declarará ganador por *walkover* (W.O.) al equipo presente en el campo. La tolerancia de los 10 minutos aplica únicamente para el primer partido de la fecha programada.
- Los equipos podrán efectuar un número ilimitado de cambios; incluso se permitirá el reingreso de cualquiera de los jugadores en coordinación con la mesa de control y el árbitro.
- El Departamento de Deportes proporcionará chalecos a cada uno de los equipos participantes. En caso de que algún equipo lo prefiera, podrá participar con camisetas propias, las cuales deberán tener el número de cada jugador estampado en la espalda. Asimismo, de manera obligatoria, los miembros del equipo deberán presentarse con *short* del mismo color, medias largas y canilleras; de no ser así, el alumno no podrá jugar.
- Para dar inicio al partido, el árbitro exigirá el carné universitario físico o virtual a cada integrante del equipo (estudiantes y docentes). No se permitirá la participación de ningún jugador que no cumpla con esta disposición.
- Para iniciar el partido, el equipo deberá estar compuesto mínimo por 5 jugadores, incluyendo a un docente y al arquero.
- El arquero podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador, siempre que el árbitro lo autorice y cuando el juego esté detenido.
- Durante todo el encuentro, en el campo siempre debe estar un docente.
- El único caso por el cual el juego podría prolongarse después de vencido el tiempo reglamentario, es por la ejecución del tiro de penal.

Sobre el arbitraje

- El Comité Organizador convocará árbitros idóneos para dirigir los partidos.
- 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.

- El árbitro deberá apersonarse momentos antes del encuentro y revisar el campo de juego, el estado de las redes y el balón.
- El árbitro ejercerá funciones de cronometrador y cuidará que el partido tenga la duración reglamentaria.
- El árbitro deberá verificar la identidad de los jugadores, así como la vestimenta de los mismos.
- El resultado de un partido no podrá ser modificado por algún error cometido por el árbitro en cuestiones de apreciación.
- 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.
- El árbitro no está facultado para modificar los reglamentos del presente campeonato.
- El árbitro tiene la obligación inexcusable de informar sobre los incidentes del partido, y no puede, bajo ninguna circunstancia, perdonar los hechos silenciándolos. Su deber es informar al respecto de forma escrita en la planilla de juego. En caso de que no se produzca ningún incidente durante un partido, el árbitro tiene la obligación de informar en la planilla de juego “partido de trámite normal”.

Sobre las sanciones

- Por suplantación de uno de los jugadores, el equipo será eliminado de la competencia.
- Por agresión física o verbal, el jugador quedará fuera del campeonato con la correspondiente comunicación a las autoridades de la Universidad.
- Una tarjeta roja directa equivale a la eliminación del jugador del campeonato.
- Cualquier falta no especificada en las presentes bases será sancionada de acuerdo a lo que dictamine el Comité Organizador.

Sobre los reclamos

- Es potestad única del delegado o capitán del equipo, debidamente acreditado, presentar un reclamo ante alguna irregularidad o falta.
- Los reclamos deberán presentarse inmediatamente después de que concluya el partido, al dorso de la planilla. Asimismo, dentro de las 24 horas siguientes, dicho reclamo deberá sustentarse por escrito. Dichos reclamos serán resueltos por el Comité Organizador en primera instancia.

Disposiciones complementarias

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