

## REGLAMENTO CAMPEONATO DE FÚTBOL PADRES DE FAMILIA CAH 2022-2023

### Artículo 1 – Participantes

#### Equipos masculinos

Cada participante debe ser Padre de Familia o apoderado de la jornada matutina o vespertina acreditado en la secretaría del plantel al haber realizado la matrícula del alumno al que representa. Cada equipo masculino tendrá la opción de incluir de uno a dos *Jugadores Refuerzo* que pertenezcan a la Comunidad CAH y que no sea padre de familia, este puede ser colaborador del Colegio, exalumno, o padre de exalumno.

Se jugarán dos categorías **por promedio de edad del equipo**; senior (18 años a 40 años) y máster (40 años en adelante). En caso que no se completen 4 equipos para la categoría máster podrán jugar en la categoría senior. En ese caso cada equipo senior debe contar con mínimo 2 jugadores máster en cancha para poder jugar. Los equipos deben estar conformados por mínimo 10 y máximo 15 jugadores. Los partidos se disputan con equipos conformados por 8 (ocho) jugadores titulares y hasta 7 suplentes.

#### Equipos femeninos

Los equipos femeninos deben estar conformados por mínimo 10 y máximo 15 jugadores, de los cuales mínimo 5 jugadores deben ser madres de familia o apoderados del Colegio de la jornada matutina o vespertina acreditado en la secretaría del plantel al haber realizado la matrícula del alumno al que representa. El resto de jugadores podrán ser jugadores refuerzo que pertenezcan a la Comunidad CAH y que no sea madre de familia, este puede ser colaborador del Colegio, exalumna, o madre de exalumno. Los partidos se disputan con equipos conformados por 8 (ocho) jugadores titulares y hasta 7 suplentes.

Se jugarán dos categorías **por promedio de edad del equipo**; senior (18 años a 40 años) y máster (40 años en adelante). En caso que no se completen 4 equipos para la categoría máster podrán jugar en la categoría senior. En ese caso cada equipo senior debe contar con mínimo 2 jugadores máster en cancha para poder jugar.

### Artículo 2 - Cantidad de jugadores para comenzar a jugar

Como mínimo, cada equipo deberá tener 6 jugadores en cancha (arquero y 5 jugadores) para comenzar. En cualquier momento del partido podrá ingresar el jugador faltante para completar el número reglamentario.

### Artículo 3 - Cantidad de cambios por partido

Los cambios serán ilimitados, pudiendo ingresar solo los que hayan registrado su firma en la planilla del partido presentando un documento con foto que corrobore su identidad. Los cambios se realizarán desde la mitad de la cancha, solicitando al árbitro la autorización correspondiente.

### Artículo 4 - Habilitación de jugadores

En la primera fecha del torneo, la Organización se encargará de revisar las planillas de inscritos para cada equipo. Estas podrán a su vez ser revisadas por el equipo rival para verificar las habilitaciones. Solo están habilitadas para jugar las personas que fueron inscritas en la Lista del Equipo previo al inicio del Campeonato. Antes de iniciar cada partido, los jugadores deben registrar su firma en la planilla en la mesa de control, para lo cual deberán mostrar su cédula de identidad, licencia de conducir o algún documento con foto que corrobore su identidad.

En caso de **lesiones**, solo se podrá inscribir jugadores reemplazantes si es que la gravedad de la lesión obligue al jugador a abandonar el torneo antes del segundo partido, para lo que se deberá presentar constancia médica.

En caso de **baja de jugadores**, el equipo podrá inscribir un nuevo jugador que sustituya la baja sólo si es que el número de jugadores es inferior a 9.

#### **Artículo 5 - Horarios de juego**

Los partidos se jugarán los miércoles a partir de las 20h00 en la cancha del Colegio. En caso que se requiera por número de equipos inscritos mayor al esperado, se jugarán además partidos en los días y horarios acordados entre los capitanes de los equipos y la Organización del Campeonato. De no llegar a un acuerdo, la Organización determinará día y horario que considere conveniente.

En caso de postergaciones por lluvia o causa mayor, la Organización planificará el partido para otro día de la semana, buscando siempre un acuerdo con todos los delegados de equipo. De no llegar a un acuerdo, la Organización determinará día y horario que considere conveniente.

#### **Artículo 6 - Uniforme**

Los equipos deberán presentarse a jugar con camisetas de color uniforme y correctamente numeradas, tanto para los titulares como para los suplentes. No se permitirá el ingreso al campo de juego a ningún jugador que no cumpla con esta disposición.

En caso de que ambos equipos utilicen una camiseta similar, el árbitro sorteará un equipo para que utilice chalecos que la Organización ponga a disposición.

#### **Artículo 7 - Días de lluvia**

En caso de lluvia torrencial el partido quedará suspendido y reprogramado para la próxima semana. Si la lluvia es tenue se jugará normalmente. El árbitro del partido y la Mesa de Control serán los encargados de tomar la decisión de suspender o jugar el encuentro y su decisión será inapelable.

#### **Artículo 8 - Ausencia del árbitro**

En caso de ausencia de árbitro, los partidos serán suspendidos y reprogramados para la próxima semana. Se podrá jugar el partido solamente si ambos equipos coinciden en que uno de los organizadores lleve adelante el encuentro.

#### **Artículo 9 - Duración de cada partido**

Se jugarán dos tiempos de 20 minutos cada uno con 5 minutos de descanso intermedio entre ambos. El tiempo de descuento queda a criterio del árbitro.

#### **Artículo 10 - Tolerancia**

Para el comenzar el primer partido de cada fecha se establece una tolerancia de 15 minutos. El árbitro y la Organización serán los únicos facultados para cerrar la planilla de juego si a la hora prevista no se encuentran en la cancha los equipos para comenzar a jugar.

#### **Artículo 11 - Tipo de Torneo**

Dependiendo de la cantidad de equipos inscritos en cada categoría, se jugará modalidad todos contra todos, ida y vuelta o por grupos.



## REGLAS DE JUEGO

### 1. Saque de arco

Lo deberá efectuar el arquero, en todos los casos con la mano o el pie según corresponda, pudiendo patear directamente al arco rival y dándose como válido el gol en caso de que la pelota ingrese al arco con o sin contacto de un jugador o el arquero rival.

### 2. Saque de mitad de cancha

Se puede efectuar un disparo al arco rival sin que haya un pase previo y se debe dejar un espacio de 3 metros de distancia desde el punto de saque.

### 3. Saque lateral

Se concede saque de banda cuando el balón traspasa en su totalidad la línea de banda, ya sea es cuando en el momento de hacer la falta el árbitro sanciona con el saque de banda. En el momento de lanzar el balón, el jugador debe estar de frente al terreno de juego, tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma, servirse de ambas manos y lanzar el balón desde detrás y por encima de la cabeza.

### 4. Arquero

No puede tomar el pase de un compañero, (misma reglamentación que en cancha de once) salvo que juegue la pelota con los pies. En los casos en que reciba o gane la pelota que está en juego o desde un saque de arco, tiene 6 segundos para jugar.

### 5. Tiros libres

El árbitro indicará si son directos o indirectos. En ambos casos la barrera debe colocarse a 5 pasos como mínimo del lugar designado por el árbitro.

### 6. Penales

Desde un punto marcado a un metro fuera del área en la cancha. En el caso de una semifinal o final, podrá patear cualquiera de los jugadores registrados en la planilla de juego que haya jugado por lo menos 5' en el partido.

### 7. El Gol

Es válido en todos los sectores de la cancha (no desde el lateral, sí desde el córner). En el saque del medio, el jugador puede rematar directo al arco sin que un compañero le pase la pelota.

### 8. Tarjeta Amarilla

A criterio del árbitro. Doble amarilla, roja y un partido de suspensión.

### 9. Tarjeta Roja (directa)

A criterio del árbitro con mínimo 2 fechas de suspensión. El tribunal de penas decidirá según la gravedad del hecho. (Ver Sanciones)

### 10. Acumulación de tarjetas Amarillas

El jugador que suma 4 tarjetas amarillas tendrá un partido de suspensión

### 11. Tribunal de disciplina

El capitán de cada equipo es la única persona que puede acercarse a presentar un reclamo a la mesa organizadora durante el desarrollo o al final del partido. En el caso de querer impugnar algún partido, se debe hacer inmediatamente al terminar el encuentro a la mesa de control en la planilla de juego hasta 30' después de haberse pitado la finalización del partido. Los reclamos deben quedar formalizados por medio del correo [actividades@alemanhumboldt.edu.ec](mailto:actividades@alemanhumboldt.edu.ec)

### 12. Sumatoria de Puntos

Partido Ganado: 3 puntos - Partido Empatado: 1 punto - Partido Perdido: 0 puntos

Si un equipo no se presenta, se considerará ganado el partido para el equipo que se presentó con 2 goles de diferencia.



## SANCIONES

### Sanciones a jugadores por acciones de juego prohibidas

- a. Juego brusco o inapropiado: 1 a 2 fechas de acuerdo al informe del árbitro
- b. Incitación a la violencia: 3 fechas (incluye "intento" de agresión física) de acuerdo al informe del árbitro
- c. Agresión física y/o verbal dentro o fuera de la cancha: Suspensión del torneo o fechas de suspensión según la gravedad de la agresión de acuerdo al informe del árbitro.
- d. Sanciones por tarjetas. El equipo estará habilitado para jugar el siguiente partido, siempre y cuando hayan cancelado el valor acumulado por tarjetas del partido anterior
- e. Amarilla: \$5 - Roja: \$10

### Sanciones a jugadores por acciones prohibidas contra el árbitro

- f. Agresión verbal: 1 a 3 fechas
- g. Agresión física: Toda agresión contra el árbitro que se cometa fuera del campo de juego, será reprimida con la misma sanción establecida para las infracciones cometidas dentro del campo de juego. Si los jugadores agresores fueran dos o más, el equipo recibirá una pena colectiva, que irá desde el descuento de puntos hasta la expulsión del campeonato.

### Jugadores inhabilitados

- h. Solo están habilitados para jugar aquellas personas inscritas en la Lista del Equipo
- i. Se sancionará con la pérdida del partido a aquel equipo que incluya jugadores no inscritos
- j. Se sancionará al capitán, sub-capitán o responsable del equipo con un partido de suspensión por incluir a un jugador no inscrito o suspendido durante el encuentro
- k. El jugador que disputara un partido estando suspendido será sancionado con un partido de suspensión y se sancionará al equipo de dicho jugador con la pérdida de ese partido

### Ingreso de nuevos equipos

- l. Por tratarse de un torneo corto, no se admitirán nuevos equipos al torneo luego de la fecha de inicio.

### Información

- m. La Organización contará con página Web y/o App en la que se tendrán al día todos los datos de cada equipo, tablas de posiciones, goleadores, fotos y demás. Por otro lado, se utilizará el correo electrónico (**actividades@alemanhumboldt.edu.ec**), para mantener contacto con los delegados y el resto del plantel y para solicitar cualquier tipo de información. Así mismo se creará un grupo de WhatsApp con los capitanes de cada equipo.



## **B. Responsabilidad del capitán**

El capitán, sub-capitán o responsable del equipo deberá:

- a. Encauzar la conducta del equipo en su conjunto y de sus jugadores en particular.
- b. Conocer y dar a conocer a todos los integrantes del equipo el presente reglamento y exigir su cumplimiento
- c. Averiguar la fecha y horario del próximo partido que disputará su equipo y comunicársela a sus miembros
- d. Firmar la planilla del partido y verificar que lo hagan todos los jugadores con el número de camiseta respectivo

## **COMISIÓN ORGANIZADORA**

Guayaquil, agosto 2022