

**TORNEO DE FUTBOL**  
**VIVE LA UA, JUEGA POR ELLA**  
**REGLAMENTO**

**Torneo de la familia Uniatlántico VIVE LA U, JUEGA POR ELLA**, es un torneo para estudiantes, docentes y administrativos de nuestra alma mater en la disciplina deportiva del futbol de la universidad del atlántico; organizado por **Bienestar universitario** y el apoyo de la **Gobernación del Atlántico**, tiene como finalidad desarrollar un evento, el cual promueva la actividad física, el mejoramiento de nuestra calidad de vida y promover espacios lúdicos en los cuales se alejen de malas prácticas como el consumo de alcohol y droga. No dejando a un lado el fortalecimiento de los lazos de amistad sembrados durante nuestra formación académica en dicha institución. Y la integración total de las promociones participantes como una sola comunidad.

**ARTÍCULO 1: REGLAS BÁSICAS DEL TORNEO.**

- 1.1 Torneo de la familia uniatlantico se jugará sólo con estudiantes activos que estén matriculados tanto academica como financieramente, docentes y trabajadores.
- 1.2 Se harán 8 (ocho) grupos de 4 (cuatro) equipos.
- 1.3 Clasificarán los dos mejores equipos de cada grupo, luego se eliminarán de forma directa en definiciones mata-mata.
- 1.4 La programación será de lunes a sábados en los horarios que este disponible la cancha del complejo deportivo, los equipos deberan estar 30 minutos antes de la hora programada.
- 1.5 Los tiempos de juego serán de 30 min cada uno y 10 minutos de descanso. No se adicionará tiempo.
- 1.6 El costo de cada partido será asumido por la gobernación del atlántico, esto incluirá terna arbitral, dos pacas de agua por equipo.
- 1.7 Los equipos participantes no pagaran inscripción, Deberan anexar la lista de inscritos (nombre, cedula, programa y facultad). Mínimo de 15 jugadores y un máximo de 22.
- 1.8 Despues de la primera fecha del torneo, ningún equipo podrá inscribir a ningún otro jugador. En caso de que algun jugador se retire del torneo, su equipo no podra reemplazarlo le tocara terminar el torneo con los jugadores existentes. A menos que sean causales demostrables como viaje fuera del pais, o lesion grave. Los listados de cada equipo serán enviados al correo [quierelauajuegaporella@gmail.com](mailto:quierelauajuegaporella@gmail.com) por parte de los delegados antes de la primera fecha.

Ningun jugador podra cambiar de equipo si ya actuó con su equipo actual en ninguna fase del torneo.

- 1.9 Apartir de la primera fecha del torneo cada equipo debe estar totalmente uniformado (la indumentaria será suministrada por la gobernación del atlantico) y con sus canilleras opcionales.
- 1.10 Todos los participantes deberán asistir de forma obligatoria a 4 talleres de formación, cuyas temáticas serán: convivencia, salud mental, sentido de pertenencia, confianza y buen uso del tiempo libre.
- 1.11 Si un jugador no asiste por lo menos a 2 talleres, si su equipo pasa la fase de grupos este no podrá seguir participando del torneo.

## **ARTÍCULO 2: NORMAS LEGALES Y DISCIPLINARIAS.**

2.1 Está prohibido jugar con zapatos que tengan tachos de metal u otro material que atente contra la salud e integridad del jugador.

2.2 Están prohibidas las palabras obscenas por parte de los jugadores, y de personas invitadas o acompañantes de su equipo dentro y fuera de la cancha. (Serán expulsado del partido, el árbitro tomara la decisión retomar el partido o terminarlo). Si hay personas invitadas de algún equipo incitando a la violencia el juez central hará un llamado de atención al capitán o al delegado, Si esta situación persiste el equipo quedará sancionado y su equipo podría perder el partido si el juez así lo determina.

2.3 Triple expulsión **directa** de parte del mismo equipo, sin importar que esté ganando (extracción de materia). Pierde (con un marcador 1-0). Nota: si una de las expulsiones es provocada o incitadas por el rival no será tenida en cuenta.

2.4 se recomienda el uso de canilleras.

2.5 En la fase de clasificación de cualquier estilo, para los desempates se tendrá en cuenta, los siguientes ítems:

- Juego limpio (menor número de tarjetas recibidas en el torneo). Amarilla 10 Roja 50pts
- Gol diferencia.
- Mayor número de partidos ganados.
- Mayor número de goles.
- Menor número de goles en contra.

2.6 Por cada partido ganado se le dará al equipo 3 puntos. Por cada partido empatado se le dará 1 punto.

2.7 Los partidos por W. O. darán 3 puntos, se le darán 3 goles a favor al equipo ganador y 3 goles en contra al perdedor. Los goles no serán anotados a ningún jugador.

2.8 Se realizaran aleatoriamente pruebas antidoping y alcohol, si resulta positiva la prueba no podrá participar en las demás ediciones del campeonato.

### **ARTÍCULO 3: REGLAS DEL JUEGO.**

- 3.1 El torneo se jugará con 10 jugadores de campo más el arquero. Se jugará 2 tiempos de 30 minutos cada uno y 10 minutos de descanso.
- 3.2 Para dar inicio al partido deben estar presente mínimo ocho (8) jugadores, de lo contrario no se podrá jugar el partido y el equipo incompleto perderá por W.O. Se aplicará los ítems que acojan esta infracción.
- 3.3 El árbitro realizará tres llamados con el silbato, para que los equipos entren al terreno de juego. Los tres llamados se harán cada un minuto. Al tercer minuto, comenzará a correr el tiempo reglamentario, el cual hará parte de los diez minutos de espera antes de definir el W.O. y cuyo tiempo hace parte de los 30 min del primer tiempo.
- 3.4 Después de 10 minutos de la hora indicada para la iniciación del partido, el equipo que no se presente, perderá por W.O.
- 3.5 El equipo que acumule dos (2) W.O., será eliminado del campeonato.
- 3.6 Los cambios que puede realizar cada equipo son 7.
- 3.7 Todo cambio debe ser anunciado al juez central e ingresar al campo por el centro de la cancha, de no cumplirse de esta manera, el jugador podrá ser amonestado.
- 3.8 Es obligatorio que el capitán de los equipos porte la banda de identificación.
- 3.9** Los equipos deben estar 30 minutos antes de la hora programada.

### **ARTÍCULO 4: DE LAS FALTAS.**

- 4.1 Toda plancha que no lleve intención de cortar el balón y que atente contra la salud e integridad del jugador será sancionada. El árbitro decidirá que sanción tomar.
- 4.2 Toda falta (patada, plancha con intención de pegar, las manos intencionales, empujones, fuerza desmedida) serán sancionadas.
- 4.3 Las agresiones verbales y cualquier insulto de un jugador hacia otro, al árbitro u organizador, serán sancionadas con una amonestación, el juez determinará la gravedad de la situación.
- 4.5 En caso de agresión física a un compañero, rival, árbitro u organizador dentro o fuera de la cancha, se sancionará con la expulsión del torneo.
- 4.6 Los reclamos únicamente los puede hacer el capitán dentro de la cancha, el delegado fuera de esta, otro jugador distinto, que realice reclamos airados, con gritos, agresiones “de cualquier tipo” será amonestado
- 4.7 La planilla es el apoyo del árbitro en la parte disciplinaria, tendrá la obligación de notificarle al árbitro alguna agresión o suceso que el árbitro dentro de la cancha no visualice. El árbitro es quien toma las decisiones. Las decisiones técnicas del partido las toma el juez no la planilla.

4.8 Las faltas sancionadas como indirecto para haber gol debe haber doble jugada. Dos toques antes del que el balón sobre pase la línea de gol.

#### **ARTÍCULO 5: LOS GOLES.**

5.1 Goles dentro y fuera del área será válido mientras no se compruebe que hubo algún tipo de infracción.

5.2 Una mano, una plancha u otro tipo de roce no impedirá que sea pitado gol si el balón termina dentro del marco al finalizar la acción.

5.3 En jugadas fortuitas de cualquier jugador que introduzca el balón en su mismo arco será pitado como gol.

#### **ARTÍCULO 6: EL ARQUERO.**

6.1 Si un compañero le realiza un pase intencionalmente no podrá jugarlo con las manos, siempre y cuando el pase haya sido ejecutado con la cabeza o con el pecho.

6.2 Los saques de mano los podrá pasar de mitad de cancha.

6.3 El arquero tendrá un espacio demarcado con unas líneas verticales, esta será su área donde podrá tomar el balón con las manos para cortar un ataque, Si sale del área y tiene contacto con el balón con las manos se sancionara falta y es amonestado. El árbitro evaluara la sanción.

6.4 El arquero debe estar inscrito para poder jugar cualquier instancia con su equipo.

#### **ARTÍCULO 7: EL ARBITRO.**

7.1 El árbitro será la autoridad dentro de la cancha por lo tanto debemos tener respeto hacia él. Jugador que irrespete será sancionado de manera ejemplar.

7.2 Los árbitros son asignados por la organización de forma rotativa.

7.3 Se considera árbitro también a los auxiliares de mesa. Jugador que increpe o le falte el respeto estará en la potestad de llamar al juez central y hacer expulsar al jugador ya esté en campo o fuera de él.

#### **ARTÍCULO 8: CONDUCTA ANTIDEPORATIVA.**

Se considera conducta antideportiva aquella acción disciplinaria que lleve a la agresión moral y física de los jugadores, acción que incumpla los conductos regulares del reglamento. Como (escupir, golpear, amenazar). Dependiendo de la gravedad la organización tomará la decisión sobre la sanción, multa o expulsión sobre el jugador, equipo

o delegado. El comportamiento de las barras es responsabilidad de cada equipo. Más directamente del delegado del equipo.

**8.1 SIMULACIÓN:** Todo jugador que intente engañar a los árbitros simulando lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción será culpable de simulación y se le amonestara por conducta antideportiva.

**8.2 CELEBRACIÓN DE GOL:** La celebración de un gol es libre siempre y cuando sea de forma razonable y mesurada. Se amonestara a un jugador si en opinión del árbitro comete los siguientes actos:

- a) Hace gestos provocadores, irrisorios o exaltados.
- b) Salga del terreno de juego a celebrar en público.
- c) Se quite la camiseta por encima de la cabeza.

### **ARTÍCULO 9: FALTA DE GARANTIAS EN UN PARTIDO.**

El árbitro determinara la falta de garantía de un partido, cuando no se cumplan con las condiciones necesarias para continuar el juego por parte de los dos equipos. El comité revisara el informe arbitral y se notificara a los dos equipos la decisión tomada con respecto al juego.

**ARTÍCULO 10: TARJETAS AMARILLAS:** Es para advertir al jugador que en otra ocasión cometa otra falta violenta a consideración del árbitro se sacara tarjeta roja. Jugador que acumule cuatro (4) tarjetas amarillas seguidas (4 juegos seguidos con tarjeta) en el torneo, quedara automáticamente suspendido por una (1) fecha, sea cual sea la fase. Esta tendrá un valor de 10 puntos. En caso de desempate. (Ver artículo 2. 2.5)

**ROJA:** El jugador será expulsado del terreno y no podrá ingresar otro jugador. El jugador será suspendido por una fecha inmediata. En caso de conflicto con el árbitro o con otro jugador, la sanción será a consideración del comité disciplinario y organizador del torneo. Esta tarjeta tendrá un valor de 50 puntos en caso de desempate. (Ver artículo 2. 2.5)

**Jugador que acumule 3 expulsiones directas en el torneo (no importa la secuencia de estas) no podrá seguir jugando en el torneo.**

**Las tarjetas no serán borradas en ninguna fase del torneo, las sanciones durarán el tiempo que se halla determinando.**

### **ARTICULO 11: MULTAS Y DEMANDAS.**

**DEMANDAS:** Para entablar una demanda, el equipo demandante debe estar a paz y salvo.

Se demanda a un jugador en estado de embriaguez.

El equipo debe notificarles al equipo demandado y al comité organizador.

El equipo que presente una demanda, debe hacerlo de inmediato, **teniendo un plazo de 24 horas después de haber terminado el encuentro.** A través de un correo electrónico, **quierelajuegaporella@gmail.com**, adjuntando las evidencias pertinentes del caso, en el caso que la demanda sea favorable para el demandante, este ganara el partido por la mínima diferencia (1-0) y se anula la planilla del partido demandado. En caso que la demanda resulte desfavorable para el demandante, el encuentro queda con el resultado final. **NOTA. Las demandas resueltas no admitirán recurso alguno.**

#### **MULTAS:**

- a) Una vez finalice el partido, los capitanes o delegados deben firmar la planilla.
- b) Si en el transcurso el partido, se presenta agresiones hacia el árbitro, el jugador y/o equipo serán sancionados o expulsados de acuerdo al criterio arbitral y se tomaran las decisiones pertinentes por CONDUCTA ANTIDEPORATIVA.
- c) Cuando dos o más jugadores estén involucrados en pleitos, peleas o broncas dentro o fuera de las instalaciones donde se realiza el torneo, será sancionado o expulsado del torneo. De igual manera aplica si son equipos los involucrados en este tipo de conductas antideportivas.

#### **ARTICULO 12: REUNIÓN DE DELEGADOS.**

La asistencia a las reuniones es muy importante ya que se tratan temas de los cuales cada delegado debe saber y este a su vez le transmite a su equipo. En caso que el delegado principal no pueda asistir, debe asistir el suplente. En casos fortuitos o de emergencia, se hará reunión extraordinaria con los delegados presentes.

#### **PREMIACIÓN:**

**CAMPEÓN.** Integración con el plantel profesional del junior + camisetas autografiadas por el plantel + trofeo + medallas.

**Sub Campeón.** Camisetas del junior + trofeo

**Tercero.** Boletas para un partido de junior de cuando juegue de local+ trofeo.

**GOLEADOR:** trofeo **MEJOR ARQUERO:** trofeo

#### **VALORES DEL TORNEO:**

**Inscripción:** gratis.

**Valor por partido:** Lo asume la gobernación del Atlántico.

**Hidratación:** a cada equipo se le entregarán dos pacas de agua por partido.

En todos los partidos habrá tres árbitros dentro de la cancha.

Las normas son para cumplirlas y si desde un comienzo implantamos la organización podemos acostumbrarnos a ser más cumplidos con el torneo, con tu equipo.

Éxitos a todos los equipos.