

**ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA
JULIO GARAVITO**

REGLAMENTO DE MINIFÚTBOL

NÚMERO DE JUGADORES

- 1- Cada equipo estará conformado por 7 jugadores, uno de los cuales será el portero.
- 2- Un jugador de cada equipo ejercerá la función de capitán, a quien corresponde:
 - a) Representar a su equipo y responder por la buena conducta de sus jugadores antes, durante y después del juego.
 - b) Suministrar al juez, antes de la iniciación del juego, los nombres y números de sus jugadores.
 - c) Avisar al árbitro la sustitución de los jugadores y el cambio de números que ocurrieran en su equipo.
 - d) Solo el puede dirigirse al árbitro en asuntos de interpretación o de esencial información, cuando fuere necesario siempre en forma cortés. Ningún otro jugador puede dirigirse al árbitro, salvo para notificar el cambio de portero entre los mismos jugadores participantes.
 - e) Será también función del capitán dejar un documento como respaldo de los uniformes (petos) que identifican a los equipos participantes en el torneo. Una vez finalizado el encuentro, entregará al árbitro los respectivos uniformes (petos).
- 3- No se permitirá iniciar un partido, ni proseguirlo, si cada uno de los equipos no tiene por lo menos cinco (5) jugadores.
- 4- Se podrán inscribir hasta 15 jugadores en la planilla de inscripción.
- 5- Podrán ser utilizados jugadores sustitutos en los partidos siempre y cuando estén en la planilla oficial de inscripción.

UNIFORME DE JUGADORES

- 1- El uniforme de del jugador estará compuesto por: Camiseta de manga corta o larga, pantaloneta deportiva; no es válida la bermuda.
Medias largas, canilleras, guayos.
Es aceptado el uso de petos durante las cuatro (4) primeras fechas del torneo, y en el caso de coincidir el color de la camiseta para ambos equipos.
- 2- El portero usará uniforme de color diferente al del resto de jugadores; es permitido a este exclusivamente, el uso de pantalón largo (sudadera).
- 3- Los jugadores deberán usar en el espaldar de sus camisetas, obligatoriamente, numeración. No se permite la repetición de números en un mismo equipo; es obligatorio también que el color del número se distinga claramente sobre la camiseta.
- 4- El jugador no podrá usar objetos juzgados por el árbitro como peligrosos para la práctica del deporte, y exigirá el retiro de un objeto que considere peligroso.
- 5- El jugador que no se presente debidamente uniformado, será retirado temporalmente del campo, solo podrá retornar cuando cumpla con el requisito adecuadamente.
- 6- Como elementos de protección se requieren:
Guayos, medias $\frac{3}{4}$, canilleras, pantaloneta y camiseta.

SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

- 1- En el transcurso de un partido se pueden realizar las sustituciones, que se consideren necesarias siempre y cuando sean reglamentarias.
- 2- El jugador expulsado por el árbitro durante el partido (tarjeta roja) no podrá ser sustituido.
- 3- El jugador sancionado con tarjeta azul, tendrá que ser sustituido inmediatamente, en caso de no haber reemplazo tendrá que salir del terreno de juego.

- 4- No se permitirá la sustitución del portero cuando se va a cobrar un penalty, salvo lesión comprobada por el árbitro.
- 5- Sustitutos y sustituidos solo podrán cambiarse cuando el balón este fuera de juego, tras la autorización del árbitro.
- 6- Cuando el reemplazado sea el capitán, corresponderá a este designar un nuevo capitán, dando cuenta de ello al árbitro.

PEDIDOS Y DESCUENTOS DE TIEMPO

- 1- Será permitido a los capitanes o delegados el pedido máximo de dos tiempos (1 por periodo)
- 2- Los pedidos de tiempo solo se concederán cuando el balón esté fuera de juego.
- 3- En caso de sustitución de jugadores, incluso por descalificación, se concederá un tiempo máximo de 30 segundos: Excedido este lapso, se considerará como "tiempo pedido" del equipo promotor de la sustitución.
- 4- Los retrasos que sufra el partido por accidente, sustituciones, instrucción y amonestación a jugadores, así como las paralizaciones por cualquier motivo de fuerza mayor, serán descontados en cualquiera de los períodos de juego en que ocurran.

DURACIÓN DEL PARTIDO

- 1- El tiempo de duración de un partido será de 50 minutos, dividido en dos períodos de 25 minutos cada uno, con 10 minutos de descanso entre ambos.
- 2- Al iniciarse el partido, la escogencia del campo o del tiro inicial será decidida por sorteo efectuado por el árbitro. El equipo ganador del sorteo escogerá el campo donde iniciará o la ejecución del tiro inicial.

TANTO MARCADO

- 1- Un tanto será válido cuando traspase completamente la línea de meta, entre los postes y bajo el travesaño, siempre que no haya sido lanzado, llevado o impulsado con la mano del jugador atacante.
- 2- No es válido un tanto marcado dentro del área del equipo contrario, salvo que el contacto con el balón se realice fuera del área y por efecto de la acción del movimiento finalice dentro del área.
- 3- Es válido un tanto marcado desde el área de meta del equipo contrario.
- 4- Los lanzamientos laterales no podrán ser dirigidos a la portería contraria o al área.

TIROS LIBRES:

Los tiros libres directos o indirectos, serán cobrados con una barrera a un mínimo de 4 metros de distancia.

TIRO PENAL

- 1- La pena máxima es un tiro directo cuyo cobro se debe hacer en la marca correspondiente: Al efectuarse todos los jugadores, excepto portero y ejecutante, deberán estar dentro del campo y detrás, 3 metros mínimo, de la línea del balón.
- 2- El portero permanecerá sin mover los pies, sobre la línea de meta y entre los postes hasta que el pênal sea ejecutado.
- 3- El pênal será ejecutado a una distancia de 7 metros de la línea final.

SAQUE DEL PORTERO.

El portero puede sacar con la mano; el balón debe hacer contacto con el piso antes de la mitad del campo, en caso de sobrepasar la mitad del campo se considera falta personal y se le entrega el balón al portero del equipo contrario para realizar el saque correspondiente.

TARJETAS

Amarilla: Se considera como amonestación de un jugador. Dos tarjetas amarillas causan expulsión.

Azul: Cambio obligatorio, cuando una jugada amerita ser sancionada más fuertemente que con amonestación y a la vez no amerita expulsión. (criterio del juez)

PUNTUACIÓN

La puntuación será la siguiente:

- Tres (3) puntos por partido ganado
- Un (1) punto por partido empatado
- Cero (0) puntos por partido perdido

Los partidos por W.O.

Son considerados partidos perdidos por w.o. aquellos en que uno o ambos equipos no se presenten debidamente uniformados, o no se presentan el número de jugadores mínimos para el juego.

DEFINICIÓN DE EMPATES:

Se aplicará el orden riguroso de los siguientes ítems:

Si es entre dos equipos que se hayan enfrentado

- Partido ganado entre los dos.
- Entre tres o más equipos
- Gol diferencia (goles a favor menos goles en contra)
- Mayor número de goles a favor
- Menor número de goles en contra
- Fair Play Menor número de tarjetas rojas, azules y por último amarillas.
- Sorteo

CONDICIONES DE JUEGO.

- 1- La nómina de cada equipo deberá estar conformada por máximo 15 jugadores y mínimo 8, todos vinculados con la universidad.
- 2- Todo equipo debe inscribir un delegado, quien se encargará de asistir al congreso técnico.
- 3- Se aceptan cambios en la nómina únicamente hasta la cuarta (4ª) fecha de programación del torneo.
- 4- Un jugador solo puede participar en una categoría.
- 5- Si durante un encuentro se presenta inferioridad numérica en uno o ambos equipos, el partido se dará por terminado y los equipos perderán los puntos. Si en el momento de dar por terminado el encuentro, el marcador del equipo que permanece en condiciones reglamentarias es mayor prevalecerá este y el equipo infractor tendrá cero (0) goles. En caso de no tener goles a favor o ir perdiendo, se le asigna el partido ganado.
- 6- Cuando fuese necesario reanudar el mismo día o en fecha posterior un encuentro suspendido por cualquier causa, los equipos deberán iniciar dicha reanudación con la misma nómina actuante en el encuentro suspendido.
- 7- Si después de transcurrido el 75% del total del partido (38') no fuese posible culminar un encuentro por causas de fuerza mayor, el árbitro lo dará por finalizado y el marcador será el registrado en el momento de la suspensión. Si la suspensión se hace antes de transcurrir el 75%, el encuentro deberá concluirse en otra ocasión, jugándose únicamente el tiempo restante. Si el partido se suspende por actos de indisciplina, se dará por finalizado.

SANCIONES

- 1- Cualquier jugador, delegado, acompañante o barra, que atente contra la integridad física o moral de jueces, compañeros de juego, organizadores, no podrá volver a participar en los torneos organizados por la Escuela Colombiana de Ingeniería, por lo menos durante los dos años siguientes. Más el informe disciplinario correspondiente.
- 2- El deportista, delegado o capitán que permita anomalías en la inscripción de un deportista, o la suplantación de uno o varios de sus jugadores, hará que todo el equipo que representa sea expulsado del torneo.
- 3- Cuando un jugador que esté inhabilitado para actuar lo haga, el equipo perderá por w.o. y el jugador o jugadores involucrados serán expulsados del torneo.
- 4- Jugador que acumule dos tarjetas amarillas consecutivas o alternas tendrá una (1) fecha automática de sanción. Jugador con tarjeta azul tendrá una (1) fecha automática de sanción. Jugador con tarjeta roja tendrá automáticamente dos (2) fechas de sanción más el informe arbitral.

DEMANDAS:

Para que una demanda tenga validéz, deberá ser presentada por escrito a más tardar 24 horas después de realizado el encuentro; en caso de ser viernes se puede presentar el día lunes: Se debe hacer en términos concretos y respetuosos, circunscrita al hecho que la motiva, sin hacer uso de generalidades, y será firmada por el delegado o el capitán del equipo.

Todas las novedades del torneo serán publicadas en la cartelera de deportes, y opcionalmente se enviará via correo electrónico, es responsabilidad de los delegados o capitanes consultar la información de la cartelera.

La programación se dará a conocer por lo menos con días de anticipación, se ubicará en la cartelera de deportes. Es responsabilidad de cada capitán y/o delegado observar la cartelera e informar a sus compañeros.

El comité organizador se reserva el derecho de hacer cualquier modificación o ampliación al presente reglamento, previa información en la cartelera de deportes.

Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por el comité organizador.

Tomado de su original, elaborado por el Lic. MIGUEL ANGEL ORJUELA y editado por la Escuela Colombiana de Ingeniería. En el año de 1997.

FRED EDUARDO ASPRILLA CORONADO
Coordinador de Deportes
Escuela Colombiana de Ingeniería