



COPA AMERICA
QUALA 2019

REGLAMENTO CAMPEONATO QUALA

1. UNIFORME

- Todo equipo se presentará con uniforme completo.
- Camiseta debidamente identificada, pantaloneta, medias, canilleras, zapatos de pupillo, fútbol sala o lonas.
- Si en el encuentro existieran uniformes de color similar, la administración entregará chalecos para diferenciarlos.

2. PARTIDOS

- Se jugarán 7 vs 7 en cancha con una inscripción mínima de 10 y máxima de 14 jugadores.
- Para el desarrollo de los partidos se aplicarán, en todas sus partes, las reglas de Fútbol (reducido y sala) y (FIFA); en consecuencia, es obligatorio que capitanes y jugadores estudien a cabalidad estas reglas:
 - La autoridad de los jueces comienza desde el momento en que ingresa a la cancha, aún antes de iniciar el partido y finaliza después de abandonar el campo de juego, aún cuando el partido haya terminado.
 - Se esperará hasta cinco minutos, después de la hora establecida para la iniciación de un partido; tiempo en el que los equipos ausentes, perderían el partido. Si uno de los equipos se encuentra presente, será considerado ganador del encuentro por el marcador de 2 X 0.
 - Se pueden realizar cambios de inscripción en cada equipo hasta culminar la primera fase del campeonato previa verificación de que no haya pisado cancha.

- Para iniciar el partido, cada equipo deberá contar, por lo menos, con 5 jugadores alineados en la cancha. Al equipo con menor número de jugadores del señalado, se le considera como no presentado.
- En el caso de expulsión o lesión de jugadores, se suspenderá el partido, si en la superficie de juego quedan menos de 5 jugadores, en uno de los equipos o en ambos. El marcador final será el que se tenga al momento de la suspensión, si favorece al equipo con mayor número de jugadores.
- El número de "cambios" es ilimitado, Para efectuar un cambio no es necesario notificar a la vocalía ni al juez, únicamente en el caso de cambio del guardameta. El resto de cambios se efectuarán inclusive con la bola en juego y el jugador entrante notificará solamente al jugador que debe ser reemplazado, quien previamente deberá salir por la puerta de acceso para que ingrese el jugador reemplazante.
- El cambio de guardameta (por cualquier jugador en cancha) se lo hará únicamente con la bola muerta notificando al árbitro, si se encuentra en la superficie de juego el reemplazante.
- Para cobrar un tiro libre directo o indirecto, existe una distancia mínima de 3 metros entre el ejecutante y los jugadores contrarios.
- El balón a utilizarse será el calificado como "número 4 medio bote".
- Los jugadores expulsados no pueden reingresar a la superficie de juego en el mismo partido, ni sentarse en el banco de suplentes, tampoco cobrar tiros penales cuando el partido deba definirse por este medio.

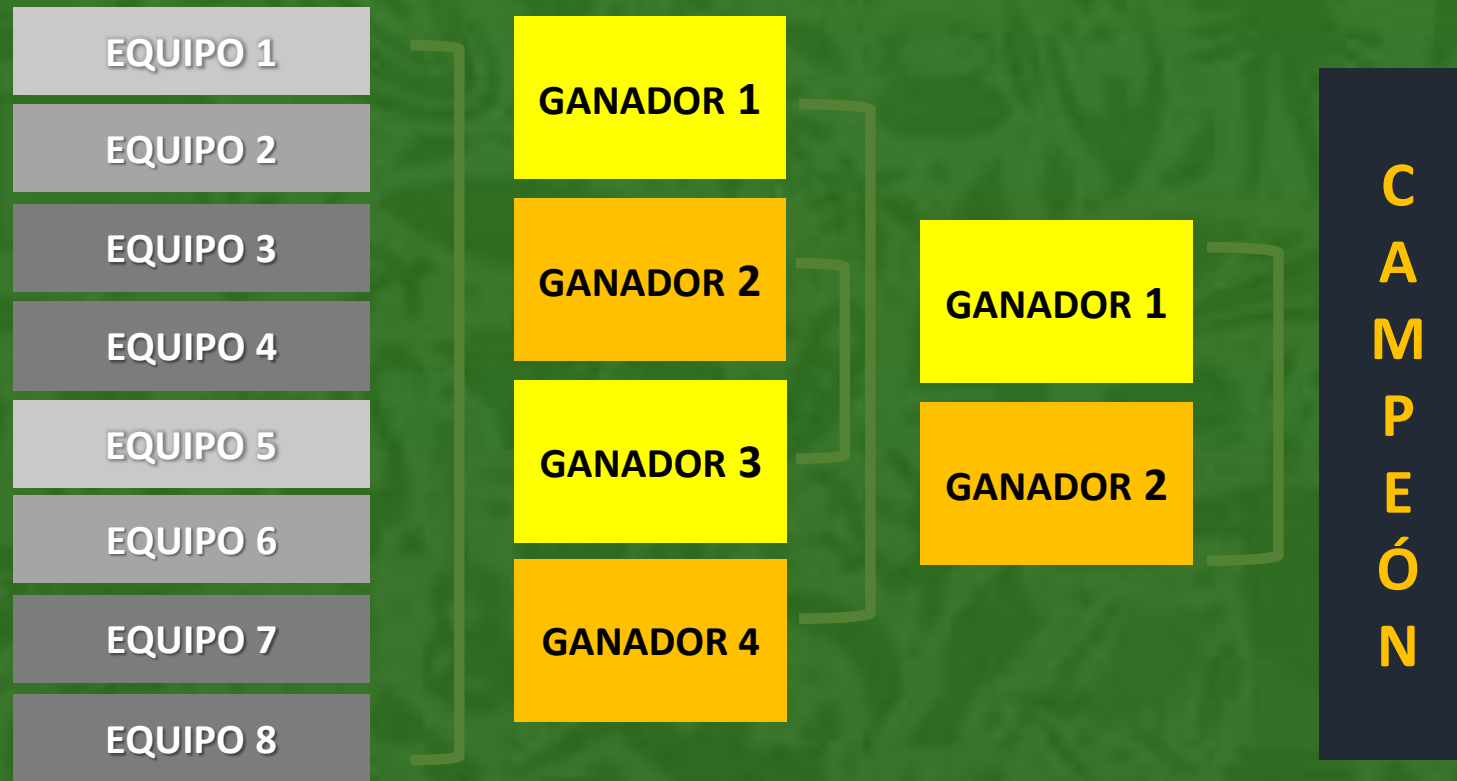
- El tiempo de juego será de 25 minutos corridos por cada etapa. El descanso del entretiempo será de 3 minutos. Este tiempo será controlado exclusivamente por el vocal o el juez principal. El tiempo para cobrar una Faltas, saque de meta o de banda será de 5 segundos; pasado este lapso, si no se ha puesto en movimiento el balón, pasará al equipo contrario. El tiempo de 5 segundos será incluido en los 25 minutos de juego. Al final el árbitro a su consideración adiciona 1 o 2 minutos más.
- Si al finalizar el encuentro hubiere discrepancias entre el número de goles registrados por el vocal y por el árbitro principal, prevalecerá el número de goles registrado por el árbitro, sin modificación alguna.

RESULTADO DEL PARTIDO	PUNTOS
Ganado	3
Empate	1
Perdido	0

- Al finalizar el encuentro se acreditarán los puntos, de la siguiente manera:
 - Por el mayor número de puntos alcanzados
 - A igualdad de puntos: Por el mayor gol de diferencia a favor.
 - A igualdad de gol diferencia: Por el mayor número de goles marcados a favor;
 - A igualdad de goles marcados a favor: Por el menor número de goles recibidos: y,
 - Por sorteo.
- Si el juego terminare empatado, cuando necesariamente deba establecerse un ganador, se cobrará una serie de 3 tiros penales en semifinales y cinco tiros penales en finales.

3. MODALIDAD DEL CAMPEONATO:

MASCULINO: Se jugará 8 equipos en modalidad todos contra todos, de los cuales clasificarán los 4 primeros, para enfrentarse 1ero con cuarto y 2do con tercero.



4. ARQUERO

- Podrá realizar el saque de arco a arco, previo bote del balón, con la mano hasta mitad de cancha.
- En continuación de jugada podrá salir jugando desde su área con el pie.
- Puede barrerse únicamente en su área, si lo hace fuera de esta será sancionado con tiro libre indirecto y según su gravedad con amonestación.
- Si hay devolución voluntaria del balón al arquero por parte de un jugador de su mismo equipo el arquero no puede tomarla con la mano. Si existe esta devolución será sancionada con un tiro libre indirecto en el borde del área.

5. SAQUE LATERAL

- El saque se lo realiza con bola asentada sobre la línea y ejecutando con el pie, está permitido convertir un gol directo, la distancia del rival deberá estar a un metro de la línea. Si la bola topase el techo, se realizará el saque a la altura donde topo la bola.
- La distancia del contrincante en tiros libres dentro de su propia cancha será a nivel de la línea del saque inicial del partido.

6. SAQUE DE ESQUINA

- Este se lo realizará desde la zona determinada con el pie y se podrá convertir un gol directamente y el jugador o jugadores rivales deberán estar a la altura de la línea del área del arquero, caso contrario será amonestado con tarjeta amarilla.
- La distancia de la barrera en el saque de esquina debe ser 3 metros

7. NORMAS GENERALES A TOMAR EN CUENTA

- No es permitido el deslizamiento (carretilla) cuando este va dirigido directamente al balón que está en posesión del rival; siendo sancionada como falta o con tarjeta amarilla a decisión del árbitro, marcando con tiro penal si esta es dentro del área.

- No es permitido escupir ni sonarse la nariz dentro de la cancha, se sanciona con tarjeta amarilla.
- No se permite masticar chicle dentro de la cancha, se sanciona con tarjeta amarilla.
- Tendrá 5 segundos para reanudar una jugada.
- Podrá convertirse un gol desde el saque inicial.
- El tiro penal se lo efectuará con un metro de distancia.
- Cualquier insulto racista o sexista será sancionado con la expulsión del torneo sin derecho a reclamo alguno.

8. DISCIPLINA

A los dirigentes se les aplicará las mismas sanciones establecidas para los jugadores.

A las faltas que correspondan amonestación (tarjeta amarilla) o expulsión (tarjeta roja), se aplicará las sanciones disciplinarias siguientes:

- Tarjeta azul: Esta tarjeta es de prevención, se utiliza esta tarjeta para expulsar momentáneamente (3 minutos) a un jugador cuya conducta es violenta dentro del desarrollo del partido.
- Dos tarjetas amarillas en el mismo partido conlleva a tarjeta roja o expulsión. En caso de que un jugador sea expulsado por dos tarjetas amarillas tendrá que abandonar el partido sin derecho a reingreso y no podrá jugar el siguiente partido.
- Tarjeta roja: expulsión. Toda tarjeta roja acarrea, automáticamente, la suspensión mínima de un partido. De modo que, aún cuando no pueda reunirse la Subcomisión de Disciplina, el representante del equipo debe saber que todo jugador expulsado no puede actuar en el próximo partido.

- Durante el desarrollo del torneo, la Subcomisión de Disciplina, verificará todas las semanas para conocer las actas de arbitraje y los informes del vocal de turno.
- De acuerdo con la gravedad de la falta por la cual un dirigente, miembro del cuerpo técnico o jugador haya sido expulsado de la superficie de juego o de la banca, la Subcomisión de Disciplina juzgará las sanciones disciplinarias siguientes:
 - Juego brusco violento: dos partidos de suspensión.
 - Utilizar vocabulario soez, incluso con árbitros, vocales, organizadores, o personal de apoyo en la cancha: dos partidos de suspensión.
 - Conducta violenta, incluso con árbitros, vocales, organizadores, o personal de apoyo en la cancha : Eliminación del torneo y proceso disciplinario.
 - La reincidencia en la expulsión, en el mismo tipo de falta (juego brusco, vocabulario soez, conducta violenta) , acarrea automáticamente a la expulsión del campeonato.
 - Un jugador con 2 tarjetas rojas directas por actos violentos será expulsado del campeonato actual y vetado del siguiente campeonato.
 - Si los actos violentos fueran de obra o intento, serán excluidos definitivamente del torneo, sin lugar a presentar ningún tipo de apelación.
 - Los equipos que protagonicen escándalos en el escenario deportivo, serán excluidos definitivamente del torneo. El vocal está en la obligación de hacer constar en el acta o en un informe ampliatorio, todas las anomalías que se produjeren en el transcurso de un partido.

- Si existiera agresión física, verbal o moral a cualquier persona, incluso a árbitros, vocales, organizadores, o personal de apoyo en la cancha el partido se suspenderá.
- Los numerales anteriormente descritos se aplicarán desde el momento en que se abran las puertas del escenario deportivo para iniciar la programación hasta cuando se cierren las mismas por finalizar.
- Las barras no pueden entrar al campo de juego. El capitán de cada equipo es responsable por el comportamiento de sus compañeros y fanaticada asistente a los partidos (excesos verbales, agresiones a rivales, árbitros, organizadores, público). En el caso de que exista alguna de estas faltas por parte de la fanaticada, se sancionará con tarjeta al capitán dependiendo de la gravedad del caso.
- El árbitro podrá detener el partido y hasta suspenderlo por malos comportamientos de jugadores, técnicos y público y otorgar los 3 puntos al equipo que no haya tenido NADA que ver con dichos comportamientos. En el caso de que los 2 equipos tuvieran incidencia en dichos comportamientos no se les otorgará los puntos pero si será contabilizado como partido jugado. Si dicho comportamiento tuvo origen a una pelea entre los jugadores, entre las barras u otras incidencias, la empresa organizadora podrá quitar puntos al o los equipos implicados y hasta suspenderlos del torneo.
- No se aceptará ningún reclamo grosero o violento de los dirigentes o cuerpo técnico que se hagan en el escenario deportivo. Cualquier reclamo se presentará, mediante apelación por escrito, dirigido a Gestión Humana (Comunicaciones), en el término de 24 horas después de haber transcurrido el hecho para ser evaluado por la comisión.
- La Comisión Organizadora se reunirá después de haber recibido la apelación y fallará inmediatamente en forma definitiva e inapelable, causando ejecutoria.
- Si un jugador no se presentase correctamente uniformado, de conformidad con lo que señala el numeral I del capítulo I INDUMENTARIA, para disputar un partido, no podrá ingresar a la superficie de juego. Es obligación del vocal y de los jueces verificar que cada jugador este debidamente uniformado antes del inicio de cada etapa y encuentro.
- El equipo que no se presentare a cumplir con un partido recibirá una amonestación, y si esto volviera a ocurrir será retirado del torneo. Los equipos pueden bajo mutuo acuerdo reprogramar el encuentro previa notificación, antes de que se juegue el siguiente partido.