

**Torneo**

**Todo**

**Competidor**

**“Copa Tercer Tiempo”**

**Antofagasta 2022**



**3<sup>er</sup> TIEMPO**  
“LA PELOTA NO SE MANCHA”

*“La pelota no se mancha”*

## Objetivo

***Productora Tercer Tiempo** tiene el agrado de invitarlos a participar del campeonato de futbolito todo competidor, ven a demostrar que tu equipo es el mejor en cancha, donde habrá sorpresas en cada partido, premios al mejor jugador, animación registros fotográficos de cada partido, y lo mejor de todo un ambiente familiar para que se pueda desarrollar de la mejor manera el torneo, VEN ESPERAMOS*

***Como productora** tenemos el agrado de comentarles que tenemos la membresía por parte de FCH7, por lo cual tendremos reglas de Futbol 7 en este torneo, con lo que seremos pioneros en realizar dicho reglamento, que nos brinda una mayor seguridad e integridad tanto para los equipos y jugadores participantes.*



**3<sup>er</sup> TIEMPO**  
"LA PELOTA NO SE MANCHA"

## **BASES DEL TORNEO DE FUTBOLITO**

### **1) DE LOS EQUIPOS Y SUS REQUISITOS.**

- a. Cada equipo deberá inscribir un total de **16** jugadores + el delegado (éste último puede jugar o no), como **tope para la plantilla serán 20 jugadores, jugador del 17 al 20 se pagará \$5.000**, plazo máximo para inscribir jugadores 3ra. Fecha, luego se cierran las planillas de los equipos.
- b. El formato de inscripción para este campeonato será un total de **\$200.000 en dos cuotas (1° de \$100.000 y 2° de \$100.000)**. Dicha cuota comprende la participación en el torneo (**equipos quedan sujetos a eliminación del torneo por indisciplina**). En caso de que no se presente a jugar un equipo, sin aviso previo mínimo de 12 horas de anticipación, este será multado con el pago completo de la cancha, el turno del encargado de la mesa de control y la hora del árbitro designado, además de un cargo de **\$30.000**, que irá a un fondo para fin del torneo para distinciones individuales y colectivas. El equipo que se presente a jugar deberá pagar igualmente la cuota de cada partido, para así validar la victoria por el marcador reglamentario de **5x0**.
- c. El pago por partido será de **\$21.000** por partido en fase regular y **\$26.000** en fase eliminatoria, ya que se disputará con 2 árbitros.

**QUEDA ABSOLUTAMENTE PROHIBIDO INCURRIR** en las siguientes 3 situaciones:

1. **No provocar W.O. (Reglamentario), para que los equipos tomen conciencia de que existe un compromiso de asistir a TODOS Y CADA UNO DE LOS PARTIDOS PROGRAMADOS.**
2. **No se aceptarán pagos de cuota de cancha y árbitro posterior al comienzo de cada partido (se debe entregar dicha cuota junto con las cédulas de identidad para vaciar datos a la planilla de control, previo al inicio del juego).**
3. **No habrá retiro voluntario justificado, ya que, al ingresar a jugar el torneo, se aceptan las condiciones del contrato que debe firma el delegado a nombre del equipo que representa. No sucediendo ninguna de esas 3 situaciones, NO SE APLICARÁN CARGOS NI MULTAS (\$30.000 o superiores), según corresponda.**

**Nota** Con respecto a la identificación, los equipos deberán presentarse con sus cédulas de identidad (o en su defecto licencia de conducir) 30 minutos antes de cada partido para traspasar los datos de cada uno de sus jugadores a la planilla de control.

## DEL CAMPEONATO.

- a. **LIGA:** La modalidad del campeonato será de enfrentamientos todos contra todos separados en 4 grupos de 6 equipos cada uno, categoría masculina Todo Competidor (mayor de 17 años, 6 meses y 1 día), 24 equipos en total, clasificando a la fase de eliminación directa los primeros 4 equipos de cada grupo que clasifican a fase eliminatória de octavos de final (**Copa de Oro**), del 5° al 6° de cada grupo clasifican a la siguiente fase eliminatória de cuartos de final (**Copa de Plata**) \*

*\*Sí por algún motivo los cupos de cuartos de final de Copa de Plata, algún equipo se ausenta, ese cupo lo usará el mejor perdedor de la Copa de Oro (el mejor perdedor se tomará en cuenta la posición que quedo al momento de jugar los octavos de final).*

<b>Emparejamiento Copa de Oro</b>	<b>Emparejamiento Copa de Plata</b>
<i>De los clasificados se sorteará al mejor ubicado de los 16 con el peor ubicado de los grupos, así sucesivamente</i>	<i>De los clasificados se sorteará al mejor ubicado 8 con el peor ubicado de los grupos, así sucesivamente</i>

## 2) DE LAS FECHAS, HORARIOS DE LOS PARTIDOS Y EQUIPOS PARTICIPANTES.

- a. Inicio del torneo: **A definir**
- b. Los partidos se desarrollarán los martes y jueves desde las 21:00 hasta las 23:00 **Complejo Club 6**, se jugarán 3 partidos simultáneos, se indicará la programación luego de efectuada la reunión.
- c. **Fixture:** Las fechas de este torneo, sus programaciones, serán flexibles, jugarán un martes o un jueves según programación al igual que los horarios, se irán alternando.

### 3) DE LAS CANCHAS.

- a. La totalidad de los encuentros serán disputados en la **cancha N° 1 y 2 y 3** de pasto sintético para futbolito del **Club 6**, ubicado en calle oficina Anita, Av. Pedro Aguirre Cerda, Antofagasta
- b. Al momento de ingresar a dicho complejo deportivo ***todos los jugadores, donde se podrá ingresar con acompañantes y simpatizantes*** estarán en ***la obligación de respetar el reglamento interno del recinto.***

### 4) DE LOS PUNTAJES.

#### a. Fase de Clasificación:

- I. Por cada partido Ganado se otorgarán 3 puntos.
- II. Por cada partido Empatado se otorgará 1 punto.
- III. Por cada partido Perdido no se otorgará puntos

#### b. De acuerdo el sistema de campeonato los lugares de la competencia se otorgarán mediante los siguientes puntos:

- I. Puntos acumulados.
- II. Diferencia de Goles.
- III. Partidos Ganados.
- IV. Goles a Favor.
- V. Goles en contra (Quien recibió MENOS GOLES **CLASIFICA**).
- VI. Tarjetas Rojas (El equipo con más tarjetas rojas **NO CLASIFICA**).
- VII. Tarjetas Amarillas (El equipo con más tarjetas amarillas **NO CLASIFICA**).
- VIII. Sorteo.

#### c. Fase de Eliminación Directa:

- I. En caso de igualdad en esta fase, se dará inicio a tiros penales (3 por equipo). Estos penales deberán ser ejecutados por los jugadores que terminaron en cancha el partido en el tiempo regular. **"LA PELOTA NO SE MANCHA"**
- II. En caso de lesión del portero en los tiros penales podrá ser sustituido por un jugador en la banca

### 5) DE LOS UNIFORMES E INDUMENTARIA DEPORTIVA.

- a. Cada equipo deberá tener su uniforme (**Camiseta y canilleras, short (o buzo) y medias** de fútbol –OBLIGATORIO–).
- b. Se facilitará petos en caso de no tener indumentaria con número en el dorsal (de preferencia llevar indumentaria que si los tengan) para así poder identificar a c/u de sus jugadores (para que puedan ser individualizados cuando cometan una infracción, anoten un gol, o reciban una amonestación o expulsión). También se les facilitará, en caso de que, ambos equipos se presenten con indumentaria similar.
- c. Cada jugador deberá presentarse en el campo de juego con sus respectivas canilleras y zapatillas de baby o futbolito, de lo contrario el jugador que sea sorprendido con zapatos de

futbol con estoperoles será sancionado con tarjeta amarilla y tendrá que salir del partido, por medidas de seguridad no podrá jugar el encuentro sino cambia su calzado.

## 6) DEL ARBITRAJE Y LOS PARTIDOS: GENERALIDADES.

- a. Los equipos deberán presentarse como primera instancia 40 minutos antes, y como segunda instancia 20 minutos antes de la hora señalada del comienzo del partido, previamente uniformados, cada jugador con sus cédulas de identidad, para ser registrado en la planilla de control, **sino no podrá jugar y si lo hiciera el equipo pierde 5X0.**
- b. Las resoluciones del árbitro serán inapelables.
- c. Cada equipo debe tener en cancha un mínimo de **4** jugadores, si uno de los equipos por condiciones de juego no cumple esta condición o queda con menos de **4** jugadores perderá automáticamente el encuentro por el marcador de **5 x 0.**
- d. Los partidos tendrán un tiempo de espera después de la hora establecida de llegada de **5** minutos como máximo (**20** minutos previo al comienzo del partido), el equipo que no se presente, perderá por W.O. (reglamentario), en este caso el equipo perderá por el marcador de **5 x 0.**
- e. Solo el encargado de la cancha y el árbitro podrá suspender un partido por juego brusco, **en este caso el resultado del partido será 0-0 (quedando empatados)**, además se tomarán sanciones en reunión con el comité organizador, la que en su grado máximo podrá eliminar al equipo de la competencia, si algún equipo se retira del encuentro el marcador quedará establecido al momento del retiro del equipo.
- f. **Cambios (sustituciones):** Se podrán realizar los cambios que estime conveniente cada equipo sin avisar al árbitro, (**NO** pudiendo ingresar nuevamente el jugador que haya sido expulsado por tarjeta roja). Los cambios serán rotativos, e ilimitados. Solo se debe esperar que el jugador salga del campo para que ingrese el sustituto, los cambios se realizan desde la mitad de la cancha.
- g. **Tiempo de juego:** Los encuentros tendrán dos tiempos de 22 minutos cada uno (el árbitro pausará su cronómetro si ambos balones se van lejos del perímetro de la cancha). Habrá un descanso intermedio de 5 minutos (para las fases de eliminación directa, se dejará posteriormente 2 minutos finales en caso de terminar empatados, para la ejecución de los lanzamientos penales), **el arbitro tiene la facultad de sumar los minutos necesarios** durante el encuentro, si existen detenciones largas o acumulativas.
- h. **Solicitar minuto:** Cada equipo podrá solicitar 1 minuto por cada tiempo, el minuto será solicitado cuando el equipo propio tenga el balón o cuando haya alguna interrupción avisándole al arbitro para que autorice, ambos equipos se irán a sus respectivas áreas durante el minuto solicitado y solo podrán estar los jugadores que están disputando el partido además del técnico
- i. **Agresión Arbitro:** Si algún jugador durante el encuentro procede a alguna agresión al arbitro dicho encuentro se dará por finalizado, dando por ganador al equipo rival de agresor con un marcador de **10X0.**

- j. **Barrida:** Se sancionará como falta las barridas y **el jugador que la provoque se le mostrará amarilla teniendo que salir por 2 minutos de la cancha** siendo reemplazado por otro jugador, al final se explica lo que no se considera barrida.
- k. **Tarjeta Amarilla** Cada jugador que reciba una tarjeta amarilla deberá salir obligado por 2 minutos y luego de ese tiempo podrá ingresar al campo rival
- l. **Tarjetas Rojas:** El jugador expulsado del encuentro no podrá ingresar nuevamente al encuentro quedando el equipo con un jugador menos y **podrá ser reemplazado por un suplente a los 4 minutos de haber sido efectuada dicha expulsión**, para poder completar el equipo.

m. **Goles:**

- I. Los goles serán validos desde cualquier parte de la cancha incluyendo los saques del portero
- II. Los goles no serán validos cuando sean directo desde un saque de costado y si ningún jugador haya tocado el balón.

6) **DEL ARBITRAJE Y LOS PARTIDOS: SAQUES DE REPOSICIÓN DEL JUEGO.**

- a. **Inicio del partido:** desde la bomba central de la cancha.
- b. **Reinicio después de un gol:** de la misma manera que el inicio del partido.
- c. **Saques de banda:** se realizan con la mano a la altura desde donde salió previamente.
- d. **Tiros libres:** Las infracciones sancionadas se realizan con tiros libre según corresponda, tiro directo o indirecto (según corresponda) se efectúa con el pie un lanzamiento, donde se produjo la infracción, el cual puede ir directo a la portería, con barrera ubicada a 5 metros de distancia.  
**La barrera, para los tiros libres, deberá tener una distancia de 5 metros. Si la distancia no pudiese cumplirse la barrera deberá colocarse al límite de la línea del área.**
- e. **Tiros de "esquina":** Se efectúa con la mano desde las esquinas (izquierdo o derecho, dependiendo de donde salió el balón).
- f. **Se sancionará Shoot out al equipo que acumule 6 faltas, las faltas se acumulan por tiempo, empezando desde 0 al segundo tiempo \* (explicación shoot out abajo)**

7) **DEL CRITERIO DE PENA, CASTIGOS, TARJETAS Y MULTAS.**

- a. Los equipos participantes están obligados a respetar en su integridad la reglamentación del campeonato.
- b. Todos los equipos deben comprometerse en tener un adecuado comportamiento, de los jugadores y delegados.
- c. Es fundamental que los jugadores tengan especial cuidado y buena fe, manteniendo una actitud de juego limpio para no lastimar a ningún participante, no se aceptarán jugadas

antideportivas que implique riesgo físico para los 6 participantes de cada equipo. El equipo que no cumpla con esta disposición será eliminado del campeonato, previa evaluación del comité organizador.

**d.** Si el árbitro advierte que un jugador lleva sobre él accesorios u objetos que resulten peligrosos para él o los demás jugadores, tales como gargantillas, pulseras, aros, anillos, etc., se le ordenará que se los quite, si el jugador no obedece la orden no podrá tomar parte del encuentro.

**e.** **Multas de:** \$30.000, la cual deberá ser pagada inmediatamente al día siguiente del encuentro por no presentarse en cancha como equipo.

**f.** **El arquero siempre sacara con la mano**, no puede sacar de su área a área rival directamente, sino será sancionado con infracción, que **NO** se acumularan para un posible shoot out. El equipo rival reanudara el juego desde saque de fondo

**g.** **Penales:** Los lanzamientos penales se ejecutan después de una infracción en el área o una mano (toda mano es penal), desde el punto de sentencia señalado en la cancha (sin pie en base, con un paso largo de distancia como máximo verificado por el árbitro).

**h.** **Los lanzamientos del portero:** serán libres (mano o pie), siempre y cuando el balón este en juego.

**i.** **Sesiones al portero:** Al recibir pases de los compañeros, los porteros No podrán atrapar el balón con las manos en el área, ya que si lo hace se sancionará con tiro libre indirecto, será considerado tiro libre toda entrega voluntaria ya sea con el pie o desde un saque lateral que el arquero lo tome con la mano, cuando el balón le llega de manera involuntaria por parte de su compañero de equipo no se sancionará el tiro libre

**Sanciones:** En general, los motivos para una recibir una roja directa pueden ir desde una jugada excesivamente agresiva (puntapié violento sin balón, codazo, puñetazo, etc.), insulto verbal o gestual, gesto o insulto xenófobo o racista, o incluso por escupir al rival. Mediante esta tabla se indica proporcionalidad por conducta y su respectiva sanción, las tarjetas amarillas serán acumulativas, cada 3 amarillas que tenga el jugador, se genera suspensión de una fecha que deberá ser cumplido en el próximo partido a disputar.

<b>Conducta</b>	<b>Sanción</b>
Insulto a rival, árbitro o mesa de control (organización).	2 a 4 fechas.
Jugada temeraria que ponga en riesgo integridad del rival.	2 a 5 fechas.
Amenaza a rival, árbitro o mesa de control (organización).	2 fechas a expulsión del campeonato.
Intento de agresión rival, árbitro o mesa de control (organización).	2 fechas a expulsión del campeonato presente y futuros.



Agresión a árbitro.	Expulsión de los implicados, del campeonato presente y futuros.
Jugada malintencionada.	3 fechas a expulsión del campeonato presente y futuros.
Agresión física (incluye escupir o empujar) o pelea contra rival, árbitro o mesa de control (organización).	5 fechas a expulsión del campeonato presente y futuros.
Riña, gresca o trifulca.	Multa de \$100.000. Desde 5 fechas a los implicados hasta expulsión del equipo del campeonato presente y futuros. (*)

## 8) Premios

**1er. Lugar Copa de Oro: 700.000 mil pesos + Copa + Medalla + 25% Cuota Inscripción Nacional Santiago**

**2do. Lugar Copa de Oro: 500.000 mil pesos + Copa + Medalla + 25% Cuota Inscripción Nacional Santiago**

**3er y 4to Lugar Copa de Oro: Copas + Medallas + Cupo Clasificatorio Concepción**

**1er. Lugar Copa de Plata: Copa + Medallas + Cupo clasificatorio Concepción.**

**2do. Lugar Copa de Plata: Medalla + Trofeo**

**Fecha Campeonato Nacional FCH7: 7 al 10 de octubre Santiago.**

**Fecha Clasificatorio FCH: 15 al 18 de diciembre Concepción.**

**3er TIEMPO**  
"LA PELOTA NO SE MANCHA"

### **Shoot out:**

Se concederá la ejecución de un Shoot Out contra el equipo que acumule seis (6) faltas sancionadas con tiro libre directo o penal mencionadas en la regla 11, en cada periodo de juego y mientras el balón esté en juego.

Se debe intentar marcar un gol directamente de un tiro de Shoot Out.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro de Shoot out al final de cada periodo o al final de los periodos del tiempo suplementario si existieran.

## **2.- Posición del balón y los jugadores:**

### **El balón:**

- Deberá colocarse sobre la línea marcada a cinco (5) metros de la línea central.

### **El ejecutor del Shoot Out:**

- Deberá ser debidamente identificado

### **El guardameta defensor:**

- Deberá permanecer por lo menos con un pie sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el árbitro de la señal.
- Tratará de evitar el gol con todos los recursos permitidos por las reglas de juego.

### **Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar:**

- En la superficie de juego.
- Los jugadores defensivos y ofensivos deben ubicarse frente a la línea del Shoot Out y atrás de la línea central. Podrán tomar parte en la jugada a la señal del árbitro.

## **3.- Procedimiento:**

- Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, uno de los árbitros dará la señal para que se ejecute el Shoot Out.
- El ejecutor del Shoot Out deberá poner el balón en movimiento con el pie y en dirección de la portería contraria.
- **El balón estará en juego en el momento que el árbitro de la señal (única jugada que se realiza de esta manera).**
- A la señal del árbitro la jugada se iniciará y todos los jugadores dentro del terreno de juego podrán participar.
- Tratará de anotar el gol con todos los recursos permitidos en las reglas de juego.

**NOTA:** Si el tiempo de juego a terminado del primer periodo, el segundo periodo o al final de los tiempos suplementarios y se debe de realizar un tiro de Shoot Out, solo podrá participar el

tirador y el portero del equipo defensivo; y se tendrá un tiempo de 5 segundos para la realización del mismo.

#### **4.- Infracciones y sanciones:**

##### **Si los árbitros dan la señal de ejecutar el Shoot Out:**

##### **Un jugador del equipo que ejecuta el Shoot Out infringe las Reglas de Juego:**

- Los árbitros detendrán la jugada y reanudarán el partido con un tiro libre directo (se acumula) o indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción, si es la sexta falta o subsecuentes se ejecutará un Shoot Out a favor del equipo contrario.

##### **Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego:**

- Los árbitros permitirán que el juego continúe si pueden aplicar la ventaja, de no poder aplicarla, interrumpirán el juego, sancionarán al infractor según la gravedad de la falta y repetirán el Shoot Out.
- Si es el guardameta defensor, los árbitros permitirán que el juego continúe si pueden aplicar la ventaja, de no poder aplicarla, interrumpirán el juego, sancionarán al infractor según la gravedad de la falta. Si la falta es dentro del área penal, se otorgará un tiro penal a favor del equipo contrario y si la falta es fuera del área penal, repetirán el Shoot Out.

##### **Uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego antes de la señal el árbitro:**

- Se repetirá el Shoot Out y él o los infractores recibirán sanción disciplinaria.

##### **El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante y antes de ser pateado en dirección de la portería:**

- Se repetirá el Shoot Out.

##### **El balón rebota hacia la superficie de juego del guardameta, del travesaño o de los postes, y toca luego cualquier otro objeto:**

- Los árbitros interrumpirán el juego.
- El juego se reanudará con un balón al suelo en el lugar donde el balón tocó el objeto, a menos que lo haya tocado en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.
- **Si el balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado los postes, travesaño o a un jugador:** Se repetirá el Shoot Out.

**Barrida:** Mediante imagen se muestra lo que no considera como barrida.

## ¿EN QUE CASO NO SE COBRA LA BARRIDA?



IMPEDIR QUE SE VAYA POR LA LÍNEA DE BANDA



EL JUGADOR EXTIENDE UNA PIERNA SIN DESLIZARSE



SE MANTIENE UNA PIERNA SIN DESPEGAR DEL PISO



INTERCEPTAR EL BALÓN

COMPETENCIA OFICIAL DE FÚTBOL 7



# 3<sup>er</sup> TIEMPO

"LA PELOTA NO SE MANCHA"

*“Éxito a todos los participantes del campeonato, deseamos que sea un ambiente familiar y de buen futbol, siempre brindando seguridad a cada uno de los equipos participantes, y con reglas que cuiden la integridad de cada jugador, y también esperamos que nuestros representantes estén a la altura y dejen bien puesto el nombre de Antofagasta en las competencias a las cuales clasificaron y se ganaron el cupo en cancha”*



**3<sup>er</sup> TIEMPO**  
"LA PELOTA NO SE MANCHA"

**Saludos Productora Tercer Tiempo Antofagasta 2022**