

CAMPEONATO INTERCARRERAS FÚTBOL 7 VARONES

BASES GENERALES

I. DE LA ORGANIZACIÓN:

1. Los campeonatos son organizados por la Coordinación de Deportes.
2. Esta Coordinación nombrará y dirigirá todas las comisiones que estimen convenientes para la organización y ejecución de este campeonato.

II. DE INSCRIPCIÓN:

3. La nómina de los jugadores debe ser entregada en los documentos oficiales, proporcionados por la Coordinación de Deportes, **ANTES DEL CIERRE DEL PROCESO DE INSCRIPCIÓN – MIÉRCOLES 04 DE MAYO.**
SÓLO EL CAPITÁN O DELEGADO INSCRIBE A SU EQUIPO (UNO DE LOS DOS).
4. El día **LUNES 16 DE MAYO A LAS 19:00 HRS.** se realizará el lanzamiento y sorteo del Campeonato de Intercarreras de Fútbol 7 – **AULA MAGNA – Sala 101**. En dicha instancia sólo podrá participar el capitán o delegado de cada equipo (UNO POR EQUIPO).
5. Deben estar atentos a su UFROMAIL y a las redes sociales (@DEPORTESUFRO en Instagram y Facebook), ya que toda la información será entregada por estas plataformas. Para dudas y consultas, comunicarse con el profesor mathias.bello@ufrontera.cl.
6. **La nómina tendrá un mínimo de 8 y un máximo de 12 jugadores, con carga académica vigente.**
7. Deben designar un nombre al equipo con las siguientes características:
 - a. **Debe relacionarse con la carrera que representan.**
 - b. **Debe respetar los principios del DEPORTE.**
8. Considerar que los jugadores durante **TODO EL CAMPEONATO DEBEN SER ALUMNOS REGULARES**; en caso de sorprender a un jugador que no cumpla con el requisito, el equipo será eliminado del campeonato.
9. Las nóminas de inscripción no se podrán modificar una vez enviadas a la organización.
10. Los equipos inscritos deben designar un delegado titular y uno suplente, quienes facilitarán su número de teléfono y correo electrónico para poder contactarlos si es necesario.
11. Los equipos, mínimo deberán estar conformados con 70% de estudiantes de la misma carrera, es decir:
 - a. Si son 12 jugadores, mínimo 9 deberán ser obligatoriamente de la misma carrera.
 - b. Si son 11 jugadores, mínimo 8 deberán ser obligatoriamente de la misma carrera.



- c. Si son 10 jugadores, mínimo 7 deberán ser obligatoriamente de la misma carrera.
 - d. Si son 9 jugadores, mínimo 7 deberán ser obligatoriamente de la misma carrera.
 - e. Si son 8 jugadores, mínimo 6 deberán ser obligatoriamente de la misma carrera.
12. En el caso de los estudiantes de postgrado, se podrá inscribir un máximo de tres jugadores por equipo, cumpliendo con los parámetros descritos en el punto anterior.
13. Podrá inscribirse un funcionario de la Universidad para participar por equipo, cumpliendo con los parámetros descritos en el punto 11.
14. En la segunda fase (playoff) podrá incluir a jugadores nuevos siempre y cuando éste no haya jugado por ningún equipo participante del campeonato y cumpliendo con los parámetros descritos en el punto 11.

III. DE LOS JUGADORES:

15. Sólo podrán jugar aquellos participantes inscritos en la nómina oficial.
16. Los únicos documentos válidos para presentarse en los encuentros es **CARNET DE IDENTIDAD O TARJETA UNIVERSITARIA INTELIGENTE (TUI)**. **NO** se permitirá otro tipo de documento ni se entregarán autorizaciones desde la coordinación de deportes antes de los partidos por pérdidas u olvidos de documentos. Si no posee ninguno de los 2 documentos mencionados anteriormente **NO PODRÁ JUGAR**.

IV. DEL SISTEMA DE COMPETENCIA

17. El campeonato de fútbol 7 consta de dos fases (fase de grupos y playoff), en primer lugar, se realizará un "todos contra todos" dentro de cada grupo, para luego continuar con etapa de playoff a partido único y eliminación directa.
18. El orden de los encuentros se decide por sorteo antes de comenzar el campeonato.

SI PARTICIPAN 40 EQUIPOS

19. El campeonato de fútbol 7 se realizará en dos etapas, la primera será una fase de grupos donde se enfrentarán todos contra todos en partido único, 8 grupos de 5 equipos. Clasificarán a segunda fase los 2 mejores equipos de cada grupo con mayor puntuación.

La segunda etapa es una fase de play – off donde se enfrentarán de la siguiente forma:

- Octavos de Final (1eros vs 2dos)
- Cuartos de Final
- Semifinal





- Definición por el 3er lugar
- Final

SI PARTICIPAN 60 EQUIPOS

20. El campeonato de fútbol 7 se realizará en dos etapas, la primera será una fase de grupos donde se enfrentarán todos contra todos en partido único, 12 grupos de 5 equipos. Clasificarán a segunda fase los 2 mejores equipos de cada grupo con mayor puntuación, además de los 8 mejores 3ros.

La segunda etapa es una fase de play – off donde se enfrentarán de la siguiente forma:

- Dieciseisavos de Final (1eros vs 2dos y/o 3ros)
- Octavos de Final
- Cuartos de Final
- Semifinal
- Definición por el 3er lugar
- Final

21. **En caso de que participe un número diferente de equipos; Coordinación de Deportes determinará la cantidad de grupos, de equipos por grupos, el formato de clasificación para la segunda fase y lo que corresponda.**

22. Los partidos se programarán de forma presencial en las oficinas de Coordinación de Deportes (Gimnasio Olímpico), en donde los delegados de los equipos en disputa deberán coordinar una hora en donde puedan jugar el partido, siempre y cuando el horario de cancha esté habilitado.

23. Habrá disponibilidad de la cancha sintética para programar partidos durante toda la semana, principalmente los días martes (desde las 14:30 hasta las 17:30 horas) y los jueves (desde las 11:00 hasta las 19:00 horas).

24. Será obligatorio jugar la totalidad de los partidos que le correspondan, en el caso de que no se llegue a consensuar la programación de un partido cuando se acerque la fecha de término de la primera fase, la Coordinación estará facultada para programar el partido, en la cual ambos equipos tendrán que acatar la fecha del partido, la cual será fijada los días sábados si es necesario.

25. En caso de que un equipo se rehusé a programar partidos y el delegado tenga prueba de ello (correos, mensajes de textos, mensajes vía WhatsApp u otra vía), la Coordinación de Deportes tendrá la facultad de programar dicho encuentro en día y hora según disponibilidad de canchas.



V. DE LAS REGLAS DE JUEGO:

26. El reglamento que regirá estas competencias será el de FIFA con algunas adecuaciones incorporadas del reglamento de ANF7 (Asociación Nacional de Fútbol 7).

- a. No existe el fuera de juego (Off Side).
- b. El tiro de esquina se ejecuta con el pie.
- c. Se puede anotar desde cualquier lugar de la cancha.
- d. El gol por medio de un lateral o por medio de un saque de meta no es válido.**
- e. El arquero no podrá tomar el balón con las manos en caso de que un jugador de su propio equipo ejecute un pase intencionado con el pie (Incluye el saque lateral). Si el pase se ejecuta con los hombros o con la cabeza, el arquero queda habilitado para tomar el balón con sus manos.
- f. Los cambios son ilimitados y rotativos, se realizan por el medio de la cancha, sin previo aviso al árbitro. El jugador que es reemplazado debe salir por el mismo lado que ingresa el jugador de recambio.
- g. En un tiro libre, la barrera estará a una distancia de 5 metros del jugador/a que ejecuta la jugada.
- h. Se prohíbe que los jugadores se "barran" cuando el balón se encuentra en disputa con un rival, la conducta recurrente de esta acción será sancionada con tarjeta amarilla. Considerar como barrida al desplazamiento de un jugador tocando el suelo con uno o dos pies de forma extendida.
- i. Desde la sexta falta de un equipo en un mismo tiempo, implicará un shootout. Al iniciar el segundo tiempo, las faltas comienzan desde 0.
 - i. Ejecución de un shootout durante el juego:
 1. El jugador ejecutará el shootout desde la línea de shootout o bien a 5 metros de la línea central hacia el arco rival. La pelota queda en juego al silbato del árbitro, no hay un tiempo determinado para tirar al arco.
 2. El resto de los jugadores, deberán ubicarse en la línea de Shootout ubicada al otro lado de la línea central o en su defecto en la línea central. El balón quedará en juego al silbato del árbitro, por lo que los defensores pueden interferir en la jugada, así como los atacantes pueden recibir un pase o patear el balón luego de un rebote en el arco o en el arquero.
 3. El arquero deberá esperar en la línea de meta, se podrá adelantar solo después del silbato del árbitro.
- j. En caso de que un equipo acumule 5 faltas y un jugador del mismo equipo cometa una falta en su propia área, será sancionado un lanzamiento



penal, sin embargo, la acumulación de faltas se mantendrá en 5, pudiendo el equipo continuar acumulando faltas colectivas.

- k. En caso de que hubiera una tarjeta amarilla, el jugador deberá ser sustituido por otro jugador, y podrá volver a entrar en 2 minutos.
- l. En caso de que hubiera una tarjeta roja, el jugador deberá abandonar la cancha y el equipo afectado quedará con un jugador menos durante 2 minutos o hasta que le conviertan un gol.

27. Los balones serán proporcionados por la Organización. Balón N°5.

28. Los jugadores de los equipos deben presentarse correctamente uniformados con números visibles para el árbitro.

29. **Los partidos se disputarán en dos (2) tiempos de 20 min por lado con 5 min de descanso entre ellos.**

VI. DEL PUNTAJE:

30. La asignación de puntaje será de la siguiente manera:

- Partido ganado: 3 puntos.
- Partido empatado: 1 punto.
- Partido perdido: 0 punto.

VII. DE LOS EMPATES:

31. En caso de empate en la fase de grupos entre dos equipos, pudiendo pasar a la siguiente ronda sólo uno de estos, **pasará el equipo que haya ganado el partido entre ellos**, si el partido ha finalizado en empate se define por:

- i. Diferencia de goles, considerando todos los partidos de la fase de grupos.
- ii. Mayor número de goles convertidos.
- iii. Menor número de goles en contra.
- iv. Si la igualdad persiste se realizará un partido de definición.

32. En caso de empate entre 3 o más equipos en la fase de grupo, se definirá de la siguiente manera:

- i. Diferencia de goles, considerando todos los partidos de la fase de grupo.
- ii. Por mayor número de goles convertidos.
- iii. Menor número de goles en contra.
- iv. Sorteo.

33. En caso de empates en la fase de playoffs:

- a. Si existiese empate al finalizar el tiempo reglamentario se realizará la definición mediante 5 lanzamientos penales.
- b. Solo los jugadores que terminaron en juego al finalizar el partido podrán participar en la definición por penales.



VIII. DE LOS ENCUENTROS:

34. Los partidos tendrán una duración de 20 minutos por lado con 5 minutos de descanso.
35. Un partido podrá iniciarse con un mínimo de 5 jugadores en cancha.
36. Los partidos se acordarán entre las partes, de forma presencial en oficinas de la Coordinación de Deportes, de LUNES A JUEVES DESDE LAS 09.00 HRS. A 12.30 HRS. Y DESDE LAS 15.00 HRS. A 18.00 HRS. en caso de suspensión se debe avisar mínimo con 3 días hábiles de anticipación, en caso contrario:
 - Se respetará la hora acordada del encuentro, se esperará, como máximo 10 minutos, es decir, si por ejemplo el encuentro se fijó a las 13:00 hrs. y a las 13:09 hrs. Aún no ha comenzado el encuentro, debido a la no presentación en cancha de uno o ambos equipos, el árbitro designado para el cotejo dará por finalizado el partido. Si un equipo se ausentó del encuentro, se resolverá como equipo vencedor al equipo que se presentó, otorgando los 3 puntos correspondientes y un marcador a favor de 3-0.
 - El jugador, al momento de presentarse a jugar, deberá portar exclusivamente su credencial universitaria, sin este documento el o los jugadores no se considerarán aptos para jugar.

IX. SANCIONES:

37. Todo jugador que sea expulsado por agresión al árbitro, jugador rival o al compañero será eliminado del campeonato.
38. Todo jugador que sea expulsado, cualquiera sea el motivo, será suspendido por los partidos que el árbitro estime conveniente según el informe entregado.
39. Si un equipo no se presentase a jugar por segunda vez, independientemente de la fase que se encuentre jugando será eliminado inmediatamente del campeonato.
40. Todo jugador inscrito por un equipo no podrá jugar por otro, de ser así se eliminará del campeonato al segundo equipo que lo inscriba.
41. Aparte de las sanciones que este reglamento indica, la Coordinación de Deportes según el grado de la falta tendrá la facultad de aplicar reglamento de convivencia universitaria estudiantil (informar al director de carrera con el fin de que inicie un proceso de investigación y se apliquen las sanciones correspondientes).
42. Todo jugador que actúe en contra de la ley contra violencia en los recintos deportivos será sancionado por el comité de disciplina.





X. VESTIMENTA

43. Todos los jugadores deben estar uniformados de la siguiente manera:
- Camiseta de color uniforme al del resto del equipo, excepto el arquero.
 - Pantalón corto, excepto el arquero, quien podrá elegir pantalón largo o corto.
 - Zapato de fútbol o, de preferencia, zapatilla de baby fútbol – cancha sintética.
 - Zapato de fútbol cancha de pasto natural – obligatorio.
44. El uso de canilleras será obligatorio, de lo contrario, el jugador que no porte dicho elemento no podrá jugar.
45. La Coordinación de deportes puede facilitar implementación deportiva a los equipos (camisetas y/o petos, por lo tanto, para solicitarla deben acercarse a la utilería y con la credencial Universitaria, una vez finalizado el encuentro deberán ser devueltas).

XI. PREMIACIÓN

46. Se premiará lo siguiente:
- 1° lugar del campeonato, podrá asistir con su equipo a la "Gala de Deporte 2022"
 - Equipo completo para el equipo que obtenga el 1° lugar (camiseta, short, medias y brazalete capitán)
 - Se premiará 1°, 2° y 3° Lugar con trofeos y medallas
 - Se premiará al goleador del torneo.
 - Se premiará la valla menos batida.

XII. ARTÍCULO FINAL

47. Cualquier situación no prevista en estas bases será resuelta en forma inapelable por la Coordinación de Deportes y Recreación.



CAMPEONATO DE FUTBOL 7 INTERCARRERAS VARONES 2022

CÓDIGO DE DISCIPLINA

DE LAS INFRACCIONES Y SUS SANCIONES

ART. N° 1: UN PARTIDO DE SUSPENSIÓN:

- Por protestar en forma reiterada las decisiones de los árbitros.
- Por juego brusco o desacato.
- Por acumulación de 3 tarjetas amarillas.

ART. N° 2: DOS PARTIDOS DE SUSPENSIÓN:

- Agresión frustrada, provocación de palabra u ofensa a un jugador.
- Insultar o molestar físicamente al adversario sin existir provocación por parte de éste.
- Negarse un jugador a abandonar la cancha a requerimiento del árbitro.
- Roja directa.

ART. N° 3: CUATRO PARTIDOS DE SUSPENSIÓN:

- Aplicar intencionalmente un golpe al adversario.
- Agresión simultanea entre dos o más jugadores.
- Amenazas de agresión a los jugadores rivales o lenguaje ofensivo hacia éstos.

ART. N° 4: SEIS FECHAS DE SUSPENSIÓN:

- Faltar el respeto al árbitro, ya sea con palabras ofensivas o con amenazas de agresión.

ART. N° 5: SEIS MESES A UN AÑO DE SUSPENSIÓN:

- Agresión física a cualquier jugador dentro o fuera del campo de juego, habiendo provocación previa por la persona afectada.
- Presentarse a la cancha en estado de embriaguez.

ART. N°6: DOS AÑOS DE SUSPENSIÓN:

- Agresión física a cualquier jugador dentro o fuera del campo de juego, sin que medie provocación por el afectado.
- Intento de agresión física al árbitro o árbitros asistentes.

ART. N° 7: CUATRO AÑOS DE SUSPENSIÓN:

- Agresión física al árbitro o árbitros asistentes sin consecuencia (un empujón, manoteo leve, un puntapié leve).

ART. N° 8: CINCO AÑOS DE ELIMINACION

- Agresión física al árbitro o árbitros asistentes (golpe de puño violento, puntapié a mansalva, etc.).

ART. N° 9: ELIMINACION DE UN EQUIPO

- Por agresión al árbitro o árbitros asistentes por parte de cualquier jugador, estando este dentro o fuera de la cancha.
- Por comportamiento indebido de las barras de cualquier equipo.
- A aquel equipo que sea descubierto suplantando la identidad de uno o más de sus jugadores.





NOTA:

1. Los jugadores que sean expulsados por las causales antes señaladas no podrán actuar en el siguiente partido, castigo que se computará a la sanción que finalmente se decida.
2. Ante cualquier conducta violenta dentro del campo de juego, ya sea entre los equipos o hacia los árbitros, el juez de la contienda tendrá la facultad de dar por suspendido el encuentro, quedando la decisión final en manos de la Coordinación de Deportes y Recreación.
3. El juez del partido, así como sus asistentes, tiene la facultad de expulsar y suspender a los jugadores y equipos por sus conductas inapropiadas, tanto antes, durante y una vez finalizado dicho cotejo deportivo, quedando la resolución en el informe del encuentro.

RECLAMOS Y APELACIONES

ART. N° 1:

1. Los reclamos sobre la invalidez de un partido por vicios reglamentarios se harán por escrito y serán acogidos siempre y cuando hubiera constancia del reclamo en planilla de juego del partido suspendido en dicha oportunidad, dicha acción deberá ser solicitada por el delegado al Sr. Árbitro del encuentro.
2. Los reclamos serán acogidos hasta dos días hábiles después de jugado el partido.
3. No se acogerán reclamos o apelaciones si no cumplen con las condiciones establecidas en los artículos anteriores.

SANCIONES

ART. N° 1:

1. El equipo que no se presente a jugar, perderá los puntos en disputa, los cuales serán otorgados al equipo que se presente en el terreno de juego; el marcador de dicho encuentro será de tres por cero a favor del equipo que se encuentre en cancha.

“El talento gana partidos, pero el trabajo en equipo y la inteligencia ganan campeonatos”.

COORDINACIÓN DE DEPORTES Y RECREACIÓN

