



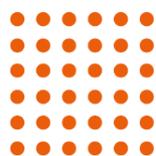
TORNEO FÚTBOL 5 MIXTO KONRAD LORENZ 2024 REGLAMENTO



La Universidad Konrad Lorenz, se preocupa por brindar espacios para la socialización y utilización adecuada del tiempo libre de todos sus colaboradores, por esto pone de manifiesto que el presente reglamento pretende regular la participación de los deportistas en el torneo, dando prioridad al juego limpio, la sana competencia y el respeto.

FECHAS DE JUEGO:

EMP Fundación Universitaria Konrad Lorenz Torneo Fútbol 5 Mixto 2024 - EV 2522							
ID 89839							
14 equipos, 2 triangulares y 2 cuadrangulares. Clasifica el primero de cada grupo a cruzados y final.							
Fecha	Día	Inicio	Fin	# Partidos	Duración	Escenario	Zonas
Primera	sábado, 9 de marzo de 2024	04:00 pm	06:00 pm	2	02:00 horas	Canchas Minifutbol Avenida 68	Minifutbol No. 3
	domingo, 10 de marzo de 2024	04:00 pm	06:00 pm	2	02:00 horas	Canchas Minifutbol Avenida 68	Minifutbol No. 3
	sábado, 16 de marzo de 2024	04:00 pm	06:00 pm	2	02:00 horas	Canchas Minifutbol Avenida 68	Minifutbol No. 3
Segunda	domingo, 17 de marzo de 2024	04:00 pm	06:00 pm	2	02:00 horas	Canchas Minifutbol Avenida 68	Minifutbol No. 3
	sábado, 6 de abril de 2024	04:00 pm	06:00 pm	2	02:00 horas	Canchas Minifutbol Avenida 68	Minifutbol No. 3
	domingo, 7 de abril de 2024	04:00 pm	06:00 pm	2	02:00 horas	Canchas Minifutbol Avenida 68	Minifutbol No. 3
Tercera	sábado, 13 de abril de 2024	04:00 pm	06:00 pm	2	02:00 horas	Canchas Minifutbol Avenida 68	Minifutbol No. 3
	domingo, 14 de abril de 2024	04:00 pm	06:00 pm	2	02:00 horas	Canchas Minifutbol Avenida 68	Minifutbol No. 3
	sábado, 20 de abril de 2024	04:00 pm	06:00 pm	2	02:00 horas	Canchas Minifutbol Avenida 68	Minifutbol No. 3
Cruzados	sábado, 27 de abril de 2024	04:00 pm	06:00 pm	2	02:00 horas	Canchas Minifutbol Avenida 68	Minifutbol No. 3
Final	sábado, 4 de mayo de 2024	04:00 pm	06:00 pm	2	02:00 horas	Canchas Minifutbol Avenida 68	Minifutbol No. 3





Art. 1 SISTEMA DE COMPETENCIA.

14 equipos: Se realizarán dos grupos de 4 equipos y dos grupos de 3 equipos, clasifica el primero de cada grupo a cruzados y finales.

Art. 2 Tiempo de Espera

Se darán **diez (10) minutos a partir de la hora programada** para decretar la ausencia (W.O.), **este aplicara** a partir de la hora programada para el partido. Si antes de este tiempo los equipos están con el mínimo de jugadores para iniciar, el juez y veedor solicitarán el inicio del encuentro. En caso de que alguno de los equipos se rehúse, se asumirá resistencia a jugar y se decretará no presentación en contra del equipo que incurra en la acción.

Parágrafo: Si por algún motivo la jornada se encuentra retrasada, el equipo deberá presentarse a la hora programada ante el juez del encuentro e inscribirse, de lo contrario se decretará ausencia (W.O.). Cuando se presenta retraso en la programación **No Hay Tiempo De Espera para los equipos**, estos deben estar listos tan pronto finalice el juego retrasado.

Art. 3 Documento de Inscripción

Los únicos documentos válidos para la presentación del deportista ante las autoridades del partido será el carné de entidad o la cedula de ciudadanía.

Ningún otro documento será válido para realizar la inscripción del deportista en el encuentro deportivo.

Parágrafo: Si el juez central o algún miembro del comité organizador tienen dudas sobre la identificación del deportista al momento de presentar el carné, estos están en la plena potestad de solicitar la cedula de ciudadanía para verificar la inscripción. Sera obligación del deportista cumplir con la solicitud, de negarse a la misma, no se le permitirá la participación en el encuentro deportivo.





Parágrafo: El capitán del equipo podrá antes de iniciar el partido inscribir en planilla a todos los jugadores habilitados para participar del compromiso deportivo, será obligación del jugador inscrito presentar su documento oficial de participación.

Parágrafo: Los técnicos y/o delegados deben estar acreditados para estar presentes en el escenario de juego, de no poseer el carné o la cedula de ciudadanía tendrán que ubicarse fuera del escenario.

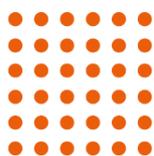
Art. 4 Sistema de Puntuación:

Por partido ganado	3 puntos
Por partido empatado	2 puntos
Por partido perdido	1 puntos
Partido perdido por W.O.	0 puntos

Art. 5 De la condición mixta

El torneo se organizara en condición mixta No obligatoria

1. Se mantendrá una relación en el campo de 4-1 o 3-2 (deberán haber mínimo UNA persona del sexo opuesto en cancha).
2. En caso de NO presentarse ninguna persona del sexo opuesto jugaran 4 personas del mismo sexo en cancha
3. Solo podrán ser sustituidas por personas del mismo sexo





Art. 6 Uniformidad de los equipos participantes

Uniformidad Parcial: En caso de no contar con uniforme se utilizarán petos por parte de cada equipo con su respectiva numeración, no podrá haber números repetidos en un mismo equipo y los arqueros llevarán uniformes que los distingan de sus compañeros, de los contendores y del árbitro. Se sugiere que el capitán lleve un brazalete como distintivo de su cargo. El uniforme es personal e intransferible.

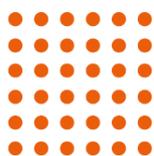
- Pantalóneta (Sin bolsillos).
- Medias largas. Las medias deben cubrir las canilleras.
- El uso de canilleras es obligatorio.
- Zapatillas de Torretín o calzado deportivo.
- El arquero tendrá uniforme de color diferente.

El uso de Licras bajo la pantalóneta y/o la camiseta está permitido, sin importar el color de esta y esta se encuentre por debajo de la camiseta de juego.

Nota: Ningún jugador podrá portar objetos peligrosos tanto para él como para los demás jugadores (Manillas, cadenas u otros objetos). Está prohibido cubrir los accesorios mencionados con cualquier tipo de material (Micropore, vendas u otras) No se permitirá el uso de anteojos o lentes que no sean de tipo deportivo.

Los únicos zapatos deportivos permitidos son Zapatillas tipo Torretin o Zapatos tipo tenis. Esta **PROHÍBO** el uso de guayos de cualquier tipo.

En caso de presentarse igualdad o similitud en el color de la camiseta del uniforme de juego, se procederá a realizar un sorteo (Lanzamiento Moneda); El equipo perdedor, estará en la obligación de cambiar su uniforme, ya sea por otra camiseta con la numeración debidamente estampada y del mismo color o por un juego de petos deportivos con numeración estampada, todos del mismo color.





Art. 7 Del W.O.

- El tiempo de espera para que los equipos se presenten acorde a los parámetros establecidos será de (10) minutos a partir de la hora programada, aún si el partido anterior sufre retraso, en este caso el juego debe comenzar inmediatamente el campo quede libre.
- Los equipos están en la obligación de esperar al árbitro Quince (15) minutos después de la hora programada; para todos los casos la hora oficial será la del árbitro.
- Cuando un encuentro no se pueda iniciar por lluvia o condiciones ajenas a la organización (Iluminación, Energía o Acueducto), los equipos están en la obligación de presentarse ante el juez del campo correspondiente e inscribir a sus jugadores; La omisión de este procedimiento generara ausencia y el respectivo W.O.
- Si al cabo de los diez (10) minutos de espera:
 - Se da la no presentación o hay presentación incompleta la cual no garantiza el mínimo de jugadores en cancha **(4) jugadores** de uno o los dos equipos en la hora, fecha y campo designado por la dirección técnica del Torneo.
 - Se presentan sin el documento establecidos para la identificación de los jugadores del Torneo.
 - Se presentan sin cumplir los parámetros básicos de la uniformidad definida por la organización.

Los jueces decretarán el W.O. con la asignación de los puntos correspondientes.

Para el caso en donde se cumpla el tiempo reglamentario para decretar el W.O. y el juez no se presente, se realizará un informe y la dirección técnica del torneo decretará el respectivo W.O. a favor del equipo presente reglamentariamente (Aunque el juez del encuentro no se haya presentado, es obligación de los equipos





presentarse oficialmente en el campo y ante el Auxiliar Deportivo o también llamado veedor).

Parágrafo: En caso de presentarse los dos equipos y el Juez no haya hecho presencia pasados los 15 minutos, se validará la posibilidad de en 15 minutos adicionales suplir la ausencia con otro cuerpo de Juzgamiento, que en caso de no lograrse forzará la reprogramación del encuentro.

Art. 8. Si en el transcurso del encuentro, el número de jugadores mínimo aceptado (4 jugadores) fuera reducido por cualquier razón (Inferioridad Numérica, por expulsión, lesión u otra), el árbitro dará por terminado el encuentro y el equipo afectado perderá el partido. Esta circunstancia es equivalente a la aplicación del W.O.

Parágrafo: Si la reducción se presenta en ambos bandos, el partido se dará por terminado y ambos equipos perderán los puntos marcados hasta ese momento, el marcador oficial de ese partido es igual al establecido para el W.O.

El marcador que se asignará al equipo ganador del W.O. y en contra del equipo infractor, en caso de presentarse es 3 por 0.

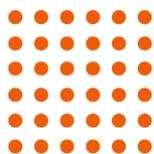
Si en el momento de decretarse el W.O. el marcador es superior a favor del ganador, será el que se mantendrá, en todo caso el marcador del perdedor será siempre 0.

Art. 9 Los cambios permitidos en el transcurso del partido perteneciente al torneo son: **ilimitados y rotativos.**

Para poder realizarlos se debe tener autorización del juez central.

Art. 10 Ningún jugador podrá pertenecer a más de un (1) Equipo en el mismo torneo.

Art. 11 Se jugarán dos (2) tiempos o periodos, cada uno de ellos de veinte (20) minutos con descanso de cinco (5) minutos en el intermedio.





Art. 12 Cuando el normal desarrollo de un partido sea afectado por la falta de luz natural o artificial u otras condiciones atmosféricas inadecuadas, el juez dará por terminado el encuentro por causa de fuerza mayor.

Parágrafo: Todo partido, en el cual se haya jugado por lo menos el 75 % del tiempo oficial, si no fuere posible su culminación por causas de fuerza mayor el árbitro lo dará por terminado con el marcador que exista en ese momento.

Art. 13 Para la continuación de un partido que haya sido suspendido y no haya cumplido por lo menos el 75% del encuentro (30 minutos) la nómina, el marcador, las amonestaciones, las sanciones y el tiempo restante, para lo cual el árbitro y el Auxiliar Deportivo reportarán en su informe dicho historial. En estos casos **NO HAY TIEMPO DE ESPERA.**

Parágrafo: Si es necesario se designarán otros jueces para la continuidad de un partido, sin que por esta causa haya derecho a demanda o reclamación alguna.

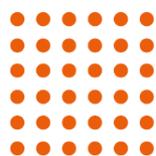
Art. 14 También es causal de terminación forzosa cuando durante la ejecución del partido se compruebe una alineación irregular, como la suplantación o la alineación de un jugador sancionado en esa fecha, en este caso el equipo infractor será **EXPULSADO** de la competición.

Art. 15 Sanciones y Amonestaciones:

Para el caso de las sanciones impuestas en el desarrollo de un partido se tendrá en cuenta los siguientes criterios:

TARJETA	CONSECUENCIA	PUNTOS	SANCIÓN
TARJETA AMARILLA	AMONESTACIÓN	-5 PUNTOS	
TARJETA ROJA	EXPULSIÓN	-10 PUNTOS	Segun gravedad e informe del cuerpo arbitral (2 a 5 fechas)
W. O		-15 PUNTOS	

Parágrafo: La expulsión de un jugador por tarjeta roja **NO** permitirá realizar sustituciones.





En caso de presentarse doble expulsión y el equipo quede con 3 deportistas automáticamente se decretará W.O.

Art. 16: Mínimo de jugadores para iniciar, 4 deportistas.

Art. 17: En caso de presentarse empate en puntos la posición se definirá según los siguientes criterios:

Empates entre equipos del mismo grupo.

1. Juego Limpio
2. Si es entre dos (2) equipos clasificará primero quien haya ganado el partido jugado entre ellos; en caso de ser tres o más se tendrán en cuenta los ítems del (3) al (6).
3. Mayor número de partidos ganados
4. El equipo con mayor número de goles a favor.
5. Menor número de goles en contra.
6. Se establece el desempate a favor del equipo con mayor Gol diferencia (goles a favor menos goles en contra).
7. Si se mantiene el empate se programa un sorteo.

En caso de presentarse empate en la fase final del torneo, se cobrarán tres (3) tiros libres desde el punto penal, hasta tener un ganador.

Desempates Goleador:

En caso de empate del goleador se definirá en el siguiente orden:

1. Se tendrá en cuenta el participante mejor posicionado en la tabla de resultados al finalizar el torneo.
2. En caso de un empate entre participantes de un mismo equipo se tendrá en cuenta lo siguiente:
3. Mayor cantidad de goles marcados en un partido
4. Menor cantidad de partidos jugados

Solo se tendrán en cuenta los goles marcados en juego, mas no los goles de penales en eliminación directa.

Valla menos vencida:

Ganará el equipo al que le hagan menos goles en todo el desarrollo del torneo.





En caso de empate entre dos equipos, el ganador será el equipo que haya quedado mejor ubicado.

Art. 18 Máxima autoridad en el terreno de Juego: **Los Jueces Designados por la organización del torneo.**

Art. 19 La hora oficial en el campo de juego durante todo el torneo será establecida por el juez del partido.

Art. 20 **NO EXISTIRÁN ACUERDOS ENTRE CAPITANES MODIFICANDO ALGUNO DE LAS NORMAS ESTABLECIDAS EN EL REGLAMENTO DEL TORNEO.**

Art. 21 Es responsabilidad del capitán de cada uno de los equipos revisar al finalizar el partido la planilla de juego y reclamar al juez los documentos de identificación de los deportistas.

Art. 22 Cuando un jugador o miembro de la barra es expulsado por el árbitro y este se niegue a abandonar el terreno de juego se concederá un plazo de dos minutos, pasado este plazo y no ha sido acatada, se dará por terminado el partido lo cual ocasionará la pérdida del partido y el responsable será descalificado del torneo.

Art. 23 En el terreno de juego deben estar únicamente las personas que se encuentran registradas en la planilla de juego y debidamente uniformadas, los acompañantes deben ubicarse detrás de la malla o en las graderías.

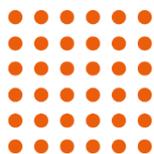
Art. 24 La organización está en facultad de realizar pruebas de alcoholemia a los deportistas. Los Jugadores que se presenten en estado de Alicoramiento (guayabo, con tufo o en estado de embriagues) no podrán jugar y la organización adelantara el respectivo proceso disciplinario.





RECOMENDACIONES GENERALES

1. Los jugadores suplentes estarán sentados en los bancos y/o espacios designados para tal fin. Se recuerda que, hacen parte del partido desde el momento en que están registrados en la Planilla de Juego. Cualquier acto que sea considerado antideportivo es causal de sanción Disciplinaria.
2. El capitán estará identificado con un brazalete bien visible en cualquiera de sus brazos, una de sus funciones es la de registrar la Totalidad del equipo antes del comienzo del Partido.
3. Para Sancionar la no presentación reglamentaria de uno o los dos Equipos (W.O). los árbitros harán el siguiente protocolo. Se ubicarán en el centro del campo y sancionarán la respectiva no presentación.
4. Cualquiera de los dos (2) períodos de juego se puede prolongar para ejecutar un lanzamiento desde el punto penal.
5. El tiempo de Juego es de 20 minutos cada periodo corrido, el cronometro no se detiene, el juez tendrá autonomía para hacer reposición del tiempo que a su criterio considere debe ser recuperado.
6. La sustitución de jugadores es ilimitada, jugador que salga podrá volver a entrar. Las sustituciones (cambios) se efectuarán cuando el balón este fuera de Juego y cuando el juez lo permita.
7. En el tiro inicial o de reinicio después de gol, desde el punto central del campo, Se puede efectuar hacia cualquier lado inclusive hacia atrás, con pase a un compañero. El balón estará en juego en el momento en que se golpee con el pie y se desplace con claridad. (No se permite marcar gol directamente desde el saque inicial)
8. Cuando el balón toca las mallas superiores del campo, se reanuda con saque lateral por parte del adversario.
9. No existe la infracción de fuera de juego en este torneo.





10. El tiro de esquina y el saque lateral se realizan con las manos y se dará un plazo máximo de 5 segundos para su ejecución a partir de la señal del juez.
11. El saque de meta se debe realizar con la mano, puede pasar la mitad del campo, solo valdrá gol si un jugador sea de cualquier equipo toca el balón y este ingresa en la portería del rival.

Portero: El portero no podrá pasar la mitad de la cancha para participar en una acción de juego, de ser así se sancionará con un tiro libre a favor del equipo rival.

Devolución: En caso de una devolución desde un saque de banda el arquero podrá agarrar el balón con las manos y no podrá darle continuación con el uso de los pies, se debe jugar con la mano.

En caso de una devolución con el pie por parte de un compañero del mismo equipo el arquero no podrá utilizar las manos, este debe continuar con el pie, esta infracción dará como resultado una pérdida en la posición del balón y se reiniciará desde lanzamiento lateral por parte del equipo adversario.

12. Luego de la sexta falta acumulada se cobrará lanzamiento de castigo

Parágrafo: El lanzamiento se dará desde una distancia de 9 metros, El portero estará ubicado sobre la línea de gol y no podrá adelantarse hasta que el balón este en juego.

El jugador que realice el cobro desde el punto de castigo no estará habilitado para continuar la jugada en caso de que el balón impacte en los postes y retorne al campo de juego ya que esto se decretara como un doble toque.

13. En caso de que se conceda prórroga para ejecutar un tiro de castigo o tiro penal; no habrá posibilidad de remate y el partido finalizara cuando termine en su totalidad la trayectoria del balón.
14. El árbitro mostrará tarjeta roja directa a un jugador por: 1) Ser culpable de juego brusco, grave y conducta violenta. 2) Por escupir a un adversario o cualquier otra persona. 3) Por emplear lenguaje ofensivo, grosero y obsceno. 4) Otras acciones que el juez central considere son causales de expulsión del encuentro deportivo.



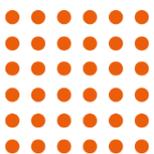


NOTA: Las decisiones del juez son inapelables.

15. En la continuación de un partido suspendido, en su reanudación no hay tiempo de espera.
16. Se sugiere a los capitanes o delegados registrados que, al finalizar su partido, en forma cortés, averigüen: marcador final, quienes marcaron los goles, jugadores amonestados, descalificados, expulsados, etc. Para solucionar, en el campo, los errores que se puedan presentar y evitar así reclamaciones posteriores.
17. Definición mediante tiro penal: se ejecutarán series de tres tiros penal por equipo de los jugadores que terminen jugando se escogerán tres de campo, de persistir el empate se seguirá ejecutando un tiro por equipo con los jugadores que finalizaron el partido y no hayan cobrado, en caso de persistir el empate cuando todos los 5 jugadores hayan cobrado, volverán a iniciar en el mismo orden que cobraron de a un lanzamiento por equipo, hasta que se determine un ganador.

Cualquier situación adicional será resuelta basada en la **Carta Fundamental De Torneos y Competencias de Compensar**, o en su defecto la Organización tiene la potestad de modificar o ampliar el presente documento.

SEBASTIÁN CHACÓN ROJAS
Profesional de Deportes
COMPENSAR



Bienestar es
más deporte y diversión

