



REGLAMENTO TORNEO DE FÚTBOL 7 FECEL 2023

Generalidades del Torneo

Torneo de Fútbol 7 Fecel

- 12 Equipos Inscritos / 125 Participantes
- 144 Participantes
- Inscripción por equipos Costo: \$600.000
- Lugar: Club Deportivo Fútbol 7 (Carrera 50 No. 5G – 20)
- Programación:
 - Inicio de Torneo: Sábado 26 de Agosto
 - Horarios: 02:00PM a 7:00PM Seis Partidos Semanales (primera ronda)
 - Gran Final: Sábado 14 de Octubre de 2023



Generalidades del Torneo

Torneo de Fútbol 7 Fecel 2023

- Grupo de Colaboradores Torneo
 - Equipo Trabajo Fecel/Zona F
 - Equipo Arbitral – Asocafa (Asociación Colegio Arbitros Fuerzas Armadas)
 - Equipo Entrenadores (Calentamiento/Estiramiento)
 - Servicio de Paramédico



Generalidades del Torneo

Premiacion	Valor
1er Puesto	\$ 2.500.000
2do Puesto	\$ 1.500.000
3ro Puesto	\$ 800.000
4to Puesto	\$ 300.000
Valla Menos Vencida	\$ 100.000
Goleador	\$ 100.000
Fair Play	\$ 100.000



Generalidades del Torneo

Participantes

El equipo debe estar conformado un 100% por asociados de Fecel.

PARAGRAFO: Los jugadores que por motivos voluntarios o por retiro de la empresa se desvinculen de FECEL, automáticamente quedaran excluidos del campeonato, este cupo podrá ser suplido por otro asociado a FECEL.

Cada equipo podrá fichar hasta un máximo de 12 jugadores.

Cada equipo deberá designar un delegado asociado a FECEL, que lo representará ante la organización, y deberá firmar un pagare para efectos de cancelar los valores que por las tarjetas y demás valores que sean penalizados al equipo (W).

Al equipo que se le compruebe la suplantación de jugadores, alineación de jugadores sancionados o cualquier otra infracción de esta índole, quedara automáticamente **fuera** del torneo.

Se podrán realizar las modificaciones y/o cambios necesarios al presente Reglamento previa reunión de delegados y los organizadores del campeonato.

Generalidades del Torneo

Los organizadores determinarán las fechas y horarios de disputa de los partidos, los que no podrán ser modificados, salvo que los organizadores decidan lo contrario en caso de fuerza mayor.

Las fechas y los horarios de los partidos se deben cumplir estrictamente, habiendo una tolerancia de diez minutos para la iniciación de cada partido, resultando perdedor el o los equipos que no se presenten a jugar el encuentro y se declare el W.O.

PARAGRAFO: Los partidos ganados por W.O. o retiros de sus equipos, dará tres (3) goles al equipo ganador, para efectos del gol diferencia.

El equipo que no asista al encuentro programado deberá cancelar el valor de \$200.000.

El importe correspondiente a la inscripción deberá ser abonado antes del comienzo del torneo.

Los jugadores se inscriben por la totalidad del torneo, no pudiendo cambiar de equipo durante el mismo.

Los jugadores deberán firmar las planillas de juego y presentar documento que los identifique (DNI, CI, carnet de obra social, carnet de conductor) antes de entrar al campo y en presencia de la autoridad de mesa y el delegado contrario, de la misma forma se procederá en los cambios.

Generalidades del Torneo

Los jugadores que no presenten documento no podrán jugar, salvo que sean autorizados por el delegado del equipo contrario, esta circunstancia deberá dejarse aclarada en la planilla de juego.

Los organizadores no se responsabilizan por posibles accidentes que ocurran a los participantes del torneo, ni de extravíos de objetos de valor y/o prendas de vestir.

Generalidades del Torneo

Calendario del Torneo

Programación Torneo Fecel 2023	
Partidos	Fecha
Fecha 1	26/08/2023
Fecha 2	02/09/2023
Fecha 3	09/09/2023
Fecha 4	16/09/2023
Fecha 5	23/09/2023
Cuartos de Final	30/09/2023
Semi Final	07/10/2023
Final	14/09/2023



Sistema de Campeonato

- **Primera Ronda – Doce Equipos Participantes**

- Dos Grupos de Seis Equipos
- Cinco Partidos entre equipos del Grupo
- Todos contra Todos
- Clasifican los Cuatro Primeros

- **Segunda Ronda**

- | | | | |
|-------------------|-----|-----------------|---------|
| • Primero Grupo A | Vs. | Cuarto Grupo B | Llave 1 |
| • Segundo Grupo A | Vs. | Tercero Grupo B | Llave 2 |
| • Tercero Grupo A | Vs. | Segundo Grupo B | Llave 3 |
| • Cuarto Grupo A | Vs. | Primero Grupo B | Llave 4 |

- **Semi Final**

- | | | |
|-------------------|-----|-----------------|
| • Ganador Llave 1 | Vs. | Ganador Llave 3 |
| • Ganador Llave 2 | Vs. | Ganador Llave 4 |

- **Gran Final**

- Ganadores Disputan Gran Final
- Tercer y Cuarto Puesto



Reglamento de Juego

Terreno de Juego

Dimensiones Cancha: 50mts x 27mts

PENAL

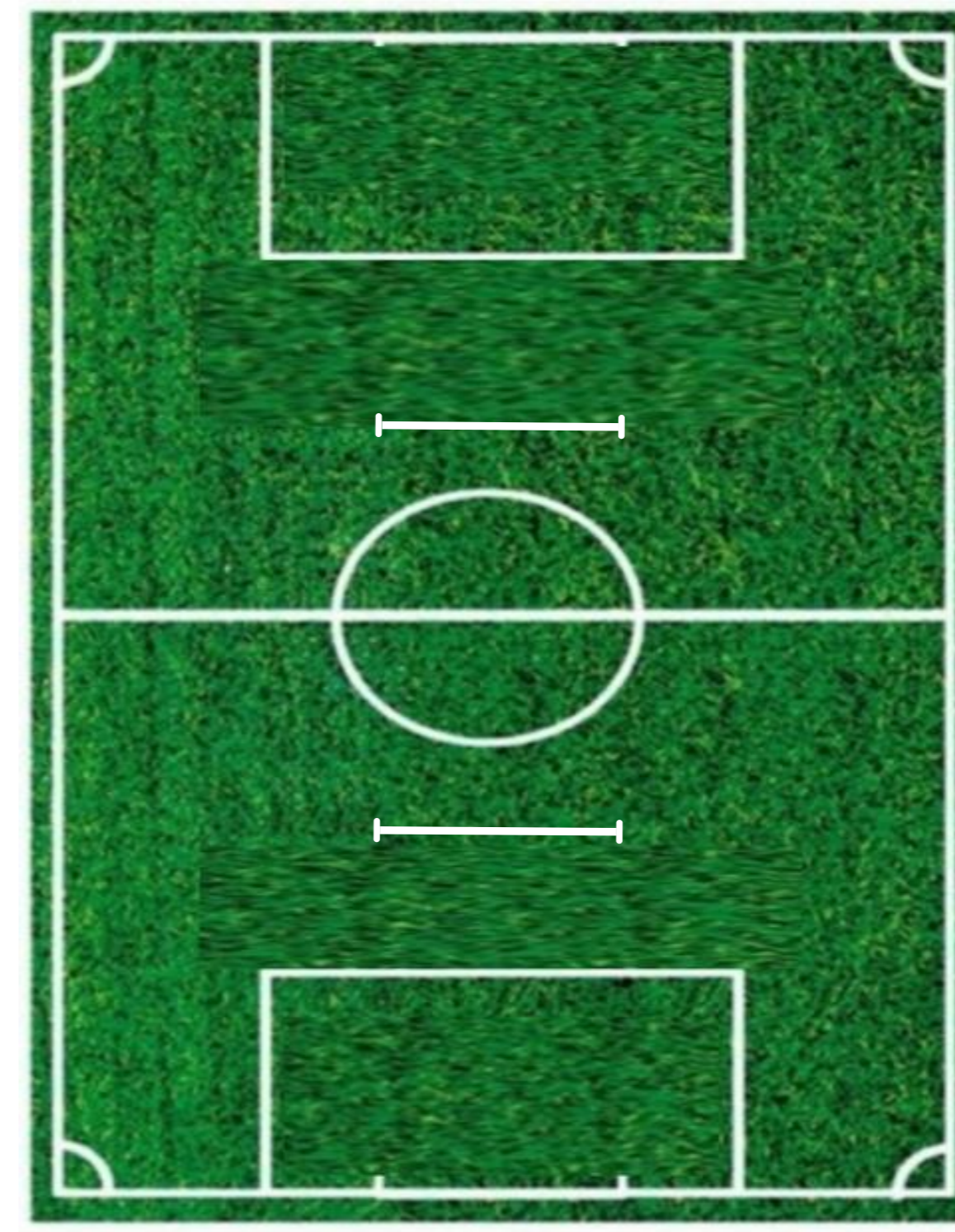
- 8 m largo

SHOOT OUT

- 16 m

Shoot Out: Línea de cobro – Faltas y Desempate de Partidos.

Balón: Balón No.5 (Fútbol)



Reglamento de Juego

Jugadores

Cada Equipo debe presentar siete (7) jugadores en campo de juego

Mínimo de jugadores para inicio de partido seis (6) jugadores

Equipación Básica:

Camiseta, Pantalóneta, Medias Fútbol

Obligatorio Uso de Canilleras

Calzado Cancha Sintética (Torretin) – Calzado avalado

No se permite uso de guayos (No podrán Participar)

Sustituciones: Ilimitadas con autorización del arbitro

Reglamento de Juego

Tiempo de Juego

- La duración de su totalidad será de 44 minutos, y constará de dos periodos de 22 minutos cada uno.
- Cada equipo tendrá un tiempo muerto de 1' minuto el árbitro tiene la potestad según su criterio arbitral, de añadir al final de cada tiempo no superando a 2' si è lo considera según las interrupciones muy graves, (lesiones) presentadas durante el juego.
- En caso de un penal o shout out se dará como prorroga y se ejecutará así el tiempo esté finalizado.

Reglamento de Juego

Tiempo Muerto

-Todo equipo tendrá dos tiempos, de un minuto, uno por cada periodo, éste se dará con la posesión del balón al equipo.

- Será sumado al final de cada periodo el minuto solicitado por cada equipo.

Ejemplo: un tiempo de un equipo será agregado y se terminará al minuto 23:00

-Procedimiento: Cada equipo deberá obligatoriamente estar dentro de su propia área de meta y sólo ingresará el D.T. durante la solicitud del mismo.

Reglamento de Juego

Balón en Juego o Fuera de Juego

Balón en juego:

El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando:

-Rebote en los postes o travesaño y permanezca en el interior del terreno de juego. Rebote en los árbitros ubicados en el interior de la superficie de juego.

El balón estará fuera del juego cuando:

-Haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire. El juego haya sido interrumpido por los árbitros.

-El balón toque la red superior u otra superficie ajena al terreno de juego.

Reglamento de Juego

Sanción de Faltas – Faltas Directas

Faltas con tiro libre directo: Son todas aquellas cometidas por un jugador en campo y serán acumuladas:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner una zancadilla a un adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar sobre un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Realizar una entrada peligrosa contra un adversario.

Realizar una entrada deslizándose, cuando el adversario tiene el balón o esté en disputa para impedir que sea jugado o controlado por este y que tenga contacto físico.

- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).
- Obstaculizar a un adversario mediante un contacto físico.

Reglamento de Juego

Sanción de Faltas - Faltas Indirectas

- Faltas indirectas: Son todas aquellas cometidas por un jugador en campo y no serán acumuladas:
- Realizar una entrada en barrida deslizándose o con jugada en disputa estando en el suelo, cuando el adversario tiene el balón o está cerca para impedir que sea jugado o controlado por este y tenga contacto en primera instancia con el balón.
- Juego de forma peligrosa.
- Obstaculiza el movimiento de un adversario sin que exista un contacto físico.
- Actúa mostrando desaprobación, utilizando lenguaje ofensivo, insultante o humillante y/o gestos u otras infracciones verbales.
- Impide que el guardameta lance el balón con las manos o patea o intenta patear el balón cuando el guardameta está en el proceso de lanzar el balón con las manos.
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego, por la cual el juego sea detenido para amonestar o expulsar a un jugador.

Reglamento de Juego

Sanción de Tarjetas

Toda tarjeta mostrada tendrá un castigo:

- Tarjeta Amarilla: Será cambio obligatorio del jugador quien se ubicará en la zona de castigo asignada.
- Tendrá un castigo de dos (2) minutos de tiempo real de juego.
- Tarjeta Roja: Será una expulsión al jugador del partido y castigado el equipo por dos (2') minutos de tiempo real de juego. El jugador deberá abandonar los alrededores del escenario deportivo.

Reglamento de Juego

Sanción Especial de Faltas

- Toda ida al piso para disputar el balón del jugador será sancionada “barrida o plancha” en DISPUTA DE BALÓN.
- El golero será el único que tendrá la ventaja de barrer directamente en su área de penal solo si saca limpio el balón.
- Las idas al piso serán validas si un jugador adversario no disputa la pelota, puede hacer recortes en deslizamientos, hasta impedir un gol sin que este no atente a un adversario.
- Los tiros libres son directos o indirectos y los mismos se concederán al equipo adversario del jugador responsable de una falta o infracción.

Reglamento de Juego

Faltas Acumuladas

Son aquellas faltas que se cometen por un equipo marcadas por medio de un tiro libre directo en cada periodo de tiempo, su anuncio es a la séptima (7) falta y será anunciada al capitán y D.T. Se cobrará un SHOOT OUT y será un enfrentamiento directo entre el portero y el cobrador con situación de jugada

Tiro Penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las doce (12) faltas que se sancionan con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal y mientras el balón está en juego.

Reglamento de Juego

Shoot Out

- Es un enfrentamiento entre el guardameta y el atacante sin tiempo límite, el jugador y el equipo podrán formular una táctica de pases desde el momento que salga del SHOOT OUT sin coger impulso y siempre hacia adelante. El golero podrá salir a interceptar el tiro con las manos dentro de su área o con los pies fuera de su área.
- PROCEDIMIENTOS: Los equipos deberán estar detrás de la línea de la mitad del campo de juego.
- El equipo infractor podrá interceptar la jugada en el momento que el balón rueda hacia adelante.
- El equipo cobrador podrá salir hacer su táctica cuando el balón rueda hacia adelante.

Reglamento de Juego

Shoot Out

- Es un enfrentamiento entre el guardameta y el atacante sin tiempo límite, el jugador y el equipo podrán formular una táctica de pases desde el momento que salga del SHOOT OUT sin coger impulso y siempre hacia adelante. El golero podrá salir a interceptar el tiro con las manos dentro de su área o con los pies fuera de su área.
- PROCEDIMIENTOS: Los equipos deberán estar detrás de la línea de la mitad del campo de juego.
- El equipo infractor podrá interceptar la jugada en el momento que el balón rueda hacia adelante.
- El equipo cobrador podrá salir hacer su táctica cuando el balón rueda hacia adelante.

El golero: podrá salir cuando el atacante mueva la pelota hacia adelante y deberá tener un solo pie pisando la línea de gol para su salida; en caso de la falta del golero al jugador fuera del área se marcará un nuevo SHOOT OUT, si fuera dentro del área de meta se marcará penalti. En el caso que el jugador golpeará al golero, esta acción quedará anulada y será una falta directa a favor del equipo agredido.

Reglamento de Juego

Shoot Out

- Es el mismo procedimiento de enfrentar al guardameta pero 1 contra 1 con un tiempo límite de ejecución al gol, y será de cinco (5) segundos la ejecución traspasando la línea de gol de lo contrario será anulado.
- Contravención de la norma: en caso de que la falta del golero al jugador fuera del área se marcará un nuevo SHOOT OUT, si fuera dentro del área de meta se marcará penalti. En el caso que el jugador golpeará al golero, esta acción quedará anulada y será una falta directa a favor del equipo agredido.

Reglamento de Juego

SAQUE DE BANDA / TIRO DE ESQUINA

- Se concederá un saque de banda a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por el suelo o por el aire.
- Si el balón toca la malla superior se detendrá el juego y sacara el balón el equipo adversario.
- Tiro de Esquina se efectuara con LA MANO
- Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya traspasado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire.
- Sera un lanzamiento en parábola al aire.
- Si en su lanzamiento es tocado por algún jugador incluso el guardameta con la mano será gol.

Reglamento de Juego

SAQUE DE META

- Su despeje será con la mano y podrá pasar la mitad del campo de juego.
- Si el balón llega directamente al área contraria, proveniente de la mano este se dará como tiro libre indirecto en la zona donde cae el balón y se llevará al punto de incorrección.
- Si en continuación de jugada es despegada con el pie, podrá ser marcado un gol directamente.

fecel
Fondo de Empleados de
Telefónica Colombia

Zona C
Restaurante Empresarial

Reglamento de Juego

FALTAS INDIRECTAS DEL GUARDAMETA

Se concederá un tiro libre indirecto si un guardameta comete una de las siguientes infracciones dentro de su propia área de penal.

-Controlar el balón con las manos durante más de cinco (5) segundos antes de lanzarlo. Punto de incorrección regla #1.

- Control con sus pies “5” segundos, Incluso dentro de su mitad del campo.

-Tocar el balón con las manos después de que lo haya lanzado de su compañero y sin que otro jugador lo haya tocado. Punto de incorrección regla #1.

-Tocar el balón con las manos después que un compañero se lo haya cedido intencionadamente con el pie Punto de incorrección regla #1.

-Tocar el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda tiro libre lanzado por un compañero de su equipo. Punto de incorrección regla #1.

-En un saque de meta el balón toque el área de meta contraria sin tocar a un jugador.

Reglamento de Juego

FALTAS GRAVES

- Cuando dos (2) o más jugadores de cada equipo se agredan físicamente, será considerado como batalla campal y serán expulsados del torneo sin derecho a ninguna reclamación.
- Cualquier agresión antes, durante y después del partido entre cualquier jugador, director técnico y/o médico o kinesiólogo, será causal de expulsión del torneo sin derecho a ninguna reclamación.
- Cualquier agresión física a los jueces o integrantes de la organización será causal de expulsión del torneo sin derecho a ninguna reclamación.
- Cualquier agresión o daño causado a las instalaciones deportivas o a cualquier medio de transmisión del evento será causal de expulsión del torneo sin derecho a ninguna reclamación.

Reglamento de Juego

COMISIÓN DISCIPLINARIA

- Cuando haya tarjeta **ROJA** directa automáticamente será una fecha de sanción y se tendrá en cuenta el informe arbitral para una sanción más amplia.
- Cualquiera que sea la causa de expulsión del torneo, quedará prohibido el ingreso a las instalaciones deportivas durante el evento.



Reglamento de Juego

DESEMPATES

En caso de empate en un partido, se definirá por un shot out para cada equipo hasta que uno de los dos falle o sea atajado por el portero. En este caso se le darán 2 puntos al ganador y 1 punto al perdedor.

En caso que haya dos o más equipos empatados con los mismos puntos en la tabla de posiciones se tendrá en cuenta:

- La diferencia de goles a favor
- fair play
- Mayor cantidad de goles a favor.
- Mayor cantidad de partidos ganados
- Enfrentamiento directo entre los dos equipos (ganador)

Antes
Durante
Y Después de la competición
SIEMPRE
JUEGO LIMPIO

