



1. INSCRIPCIONES:

- 1.1.- Podrán inscribirse 20 jugadores por categoría.
- 1.2.- Cada club deberá presentar la nómina de inscripción de jugadores haciendo constar todos los datos solicitados en la misma.
- 1.3.- El jugador que no esté presente en la nómina de jugadores inscritos no podrá participar en el encuentro.
- 1.4.- Todos los clubes deben cancelar el valor total de la inscripción antes de la primera fecha.
- 1.5.- Se podrán inscribir nuevos jugadores hasta la cuarta fecha del torneo.
- 1.6.- Todo jugador deberá presentar su cedula original actualizada para poder participar en el partido.

2. INDUMENTARIA:

- 2.1.- Es obligación de los deportistas presentarse correctamente uniformados, es decir, medias, canilleras, pantaloneta, camiseta, y zapatos de fútbol.
 - 2.1.1 Solo se podrá jugar unicamente con pupillos.
- 2.2.- En caso de existir uniformes similares la organización proveerá con los respectivos chalecos, que será sorteados previamente por el árbitro del partido.
- 2.3.- La numeración de los jugadores será marcada por su propio equipo.

3. MODALIDAD

- 3.1.- Se crearan grupos de 6 en cada sede
5 encuentros asegurados en fase de grupos.
Clasifican los 4 primeros de cada grupo a eliminatorias (8vos de final)
Se completaran los 16 equipos con los mejores 4 puntuados de la fase de grupos.

4. PARTIDOS

- 4.1 Se aplicarán reglas de fútbol 7 mayoritariamente.



4.1.3.- Para el inicio del partido, cada equipo deberá contar por lo menos con CINCO jugadores alineados en la cancha, el equipo que no presente dicha cantidad de jugadores se lo considerará como no presentado.

4.1.4.- En el caso de expulsión o lesión de jugadores, se suspenderá el partido, si en el campo de juego quedan menos de CINCO jugadores en uno de los equipos o ambos. El marcador final será el que se tenga en el momento de la suspensión, si favorece al equipo con mayor número de jugadores. Caso contrario, el marcador será de 3 a 0 a favor del equipo que se encuentre perdiendo el partido.

4.1.5.- El número de cambios es ilimitado, para efectuar un cambio no es necesario que se notifique al árbitro, el reingreso está permitido.

4.1.6.- El cambio del guardameta se lo realizará únicamente con la bola muerta y previa notificación al árbitro.

4.1.7.- Para ejecutar un tiro libre directo o indirecto, no existe ninguna distancia mínima entre el ejecutante y el balón, la barrera y los jugadores contrarios deberán ubicarse a una distancia mínima de TRES metros.

4.1.8.- Los jugadores expulsados no pueden reingresar al campo de juego en el mismo partido, ni cobrar tiros penales en caso de que deba definirse por este medio.

4.1.9.- El tiempo de juego será de 25 minutos corridos por cada periodo de juego. El descanso de medio tiempo será de 5 minutos. Este tiempo será controlado por el juez y vocal del partido.

4.1 ARQUERO

4.2.1.- Podrá sacar hasta la mitad de la cancha con la mano. Con bote puede pasar la mitad de la cancha.

4.2.2.- Una vez que el balón este asentado se lo considera en juego y no se lo podrá volver a coger con la mano.

4.2.3.- El arquero no podrá coger el balón con sus manos cuando este sea pasado intencionalmente con el pie por un compañero, en este caso se sancionará un tiro libre indirecto.

4.2 SAQUE LATERAL

4.1.1.- El saque se realizará con el balón acentado tras la línea.

4.1.2.- En caso de realizar un mal saque, el saque lateral pasará al equipo contrario.

5. NORMAS GENERALES



5.1.- Todos los equipos deberán presentarse 15 minutos antes de la hora indicada para presentar sus identificaciones al vocal de juego.

5.2.- Cada jugador deberá entregar personalmente su **cédula original** o el carnet digital en la app (Sadcaf) para poder ser parte del partido. Bajo ningún motivo se le permitirá el ingreso sin su credencial.

5.3.- El tiempo de espera para el inicio de un partido será de 5 minutos después de la hora marcada, en caso de no presentarse en este tiempo, el partido será perdido.

5.4.- Para dirigir los partidos se permite un director técnico y un asistente, en caso de contar con más personal como, medico, fisioterapeuta, segundo asistente se debe notificar a la organización para autorizar su ingreso,

5.5.- EL cuerpo técnico deberá permanecer en la zona indicada por vocalía para dirigir el partido.

5.6.- Si al finalizar el encuentro hubiese 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.

5.7.- Al finalizar el encuentro se acreditarán los puntos de la siguiente manera:

Ganancia tres puntos.

Empate un punto.

Perdida 0 puntos.

5.8.- La ubicación de los equipos en la fase inicial se establecerá siguiendo el siguiente procedimiento:

- a) Por el mayor número de puntos alcanzados.
- b) A igualdad de puntos, por el mayor número de goles marcados a favor;
- c) A igualdad de gol diferencia por el mayor número de goles marcados a favor;
- d) A igualdad de goles marcados a favor, por el menor número de goles recibidos
- e) Sorteo de moneda

5.9.- En las fases finales en caso de que un juego termine en empate, el resultado se determinará por una tanda de 5 penales cada equipo.

5.10.- El listado de jugadores deberá estar enviado máximo hasta el día viernes 26 de abril.



5.12.- Se aceptará máximo hasta la 4ta fecha actualizaciones, cambios, etc. De jugadores en los listados. Si el dirigente no realiza la actualización del listado entre semana previo a los encuentros con el encargado de vocalías del Intempresarial, **no podrá actualizar en cancha.**

5.14.- El valor de la vocalía será cancelado máximo hasta el medio tiempo. Si el vocal no recibe el monto a pagar dará aviso al señor árbitro y finalizará el encuentro a favor del equipo que canceló. **Solo se recibirá transferencias bancarias antes del partido. Por ningún motivo se recibirá después del partido.**

5.15.- Si el encuentro finaliza por el NO PAGO de vocalía. El equipo deberá cancelar en la próxima fecha el valor adeudado y la vocalía actual previo al inicio del partido. Caso contrario no podrá iniciar el encuentro.

5.16 FASES FINALES

5.16.1.- Desde los 8vos de final, se implemetará la modalidad **SHOOTOUT.**

5.16.2.- El Shootout se cobrará despues de la notificación de la 4ta falta (**5ta**), (mano y barrida no cuentan como falta).

5.16.3.- El jugador partirá con la pelota previo a la notificación del arbitro, los demás jugadores permaneceran tras la línea del medio campo durante 5 segundos.

6. DISCIPLINA

6.1.- Las 2 tarjetas de sanción serán las mismas que se usan en el reglamento de la FIFA, tarjeta amarilla en caso de amonestación y tarjeta roja en caso de expulsión.

6.2.- 2 tarjetas amarillas en el mismo partido tendrá que ser expulsado con tarjeta roja.

6.3.- En caso de que un jugador sea expulsado, la sanción será solo por el resto del partido y podrá participar en el partido siguiente.

6.4.- En caso de que la expulsión sea por en juego extremadamente brusco o conducta antideportiva la comisión de disciplina aplicara la sanción necesaria.

6.5.- Los miembros del cuerpo técnico también pueden ser expulsados de la cancha por insultos o agresión, sea al árbitro, vocal o a los miembros del otro equipo.

6.6.- Los equipos que protagonicen escándalos en el escenario deportivo serán excluidos definitivamente del torneo.

6.7.- Cualquier daño o perjuicio en contra de los árbitros, rivales, organizadores, espectadores, en general cualquier persona que se encuentre dentro del complejo deportivo e instalaciones deberá cancelar los gastos que estos daños ocasionen.

6.8.- Ninguna persona en estado etílico o con sustancias psicotrópicas podrá ingresar al complejo deportivo.



7.- SANCIONES

Tarjeta amarilla: \$1.00

Tarjeta roja: \$2.00

Toda agresión **FÍSICA** hacia los vocales, árbitros, organizadores y persona en general tendrá una multa de: \$100

Yo, representante del equipo..... Aseguro conocer a cabalidad las reglas señaladas en este reglamento, me comprometo a difundirlas dentro del equipo que este a mi cargo para que sean cumplidas.

REPRESENTANTE

INTEREMPRESARIAL