

Reglamento Competencia

Soccer 9

a) DIVISIONES, MODALIDAD Y SUSTITUCIONES.

La modalidad es 9 vs 9. Se juega con las mismas reglas que el 11 vs 11 con dos variaciones principales:

- No existe el fuera de lugar.
- Sustituciones ilimitadas.
- Solo se permiten 16 jugadores dentro del terreno de juego, 9 jugadores y 7 suplentes.
- Una persona de pantalón largo es permitida en bancas, siempre y cuando este debidamente registrada y tenga la función de entrenador del equipo.

b) SEXTA FALTA

El equipo que cometa seis faltas durante el tiempo regular de partido será sancionado con un ENFRENTAMIENTO/SHOOTOUT con las siguientes características:

- Las faltas no se borran al medio tiempo.
- Después de sancionado el enfrentamiento, las faltas inician de cero.
- El equipo ofensivo arranca del punto mas cercano a la portería rival del circulo central
- El equipo infractor elige un portero y un defensa. El defensa va a arrancar del punto más lejano a su portería del circulo central (a espaldas del ofensivo).
- Al silbatazo del árbitro el jugador ofensivo arranca con balón dominado y el defensa hace lo mismo intentando alcanzarlo para quitarle el balón.
- Si en la primera, segunda, tercera o cuarta falta se sanciona penal no se borran las faltas, pero el penal no suma a las faltas.
- Si la quinta o sexta falta es penal se sanciona el penal y se borran las faltas.
- Se elimina el torneo de penales al medio tiempo.

El enfrentamiento/shootout termina cuando:

- El defensa o el portero sacan el balón de la cancha.
- El delantero tiene 10 segundos para terminar la jugada, pasando ese tiempo el árbitro dará un silbatazo y se termina la jugada.
- El portero tenga en sus manos el balón.

-El partido se reanuda:

- Si sale por la línea de banda con saque de banda.
- Si sale por la línea de meta con saque de meta o tiro de esquina según quien la haya sacado.
- Si se consumen los 10 segundos y la pelota no ha salido del terreno de juego con saque de meta a favor del equipo infractor.

c) UNIFORME Y EQUIPAMIENTO.

El uniforme de juego completo debe tener las siguientes características:

- Playera idéntica.
- Short y calcetas del mismo color.
- Espinilleras.
- Tenis o multitacos.
- No cadenas, no arêtes, no objetos punzocortantes.

Sanciones:

- No contar con playera idéntica el 100% de los jugadores: rentar casacas \$100 y dejar identificación. (no aplica en semáforo rojo, naranja y amarillo)
- No contar con short y calcetas del mismo color: el jugador no podrá jugar bajo ninguna circunstancia.
- No contar con espinilleras: el jugador no podrá jugar bajo ninguna circunstancia.
- No contar con tenis o multitacos: el jugador no podrá jugar bajo ninguna circunstancia.

*Cualquier conflicto de color en los uniformes de juego es resuelto por el equipo que tenga playera alterna, en el caso de que ningún equipo la tenga, la cuarteta arbitral proporciona casacas y el equipo peor colocado en la tabla de posiciones se las pone, si están empatados en puntos se juega un volado.

d) BALONES

Dos balones del #5 deben ser presentados por cada uno de los equipos.

Sanciones:

- No presentar balones en buenas condiciones: rentar \$100 y dejar identificación.

e) REGISTRO DE JUGADORES

Para el REGISTRO OFICIAL es necesario enviar lo siguiente al correo gol@futsat.com:

- a) CURP PDF
- b) foto del rostro del jugador, tipo infantil

En partidos:

- Presentar el registro en cancha es OBLIGATORIO, esto a partir de la JOR 4, es decir, los equipos tienen tres jornadas para tener sus registros en orden.
- **NO HAY PRÓRROGA para equipos nuevos.**
- Se podrán registrar jugadores hasta antes de que termine la jornada 12 de fase regular.
- El registro es individual y la coordinación de Soccer-9 entregará el registro sellado, firmado y enmicado.
- Todos los jugadores deben presentar su registro de forma individual al capitán o representante del equipo contrario y este hará la entrega del total de los registros al cuerpo arbitral, haciendo las observaciones pertinentes (registros completos, faltan tantos registros, no presentan registros, tal jugador no coincide con el registro), el árbitro central es responsable de hacer el reporte en cédula.

f) TIEMPOS DE JUEGO.

- Todos los partidos son de tiempo completo. Dos tiempos de 23 minutos cada uno, con un descanso de dos o tres minutos.
- Es obligación de los equipos presentarse 15 minutos antes de la hora programada de inicio de partido y realizar el pago correspondiente para evitar pérdida de tiempo.
- Cada 5 minutos de retraso representa un gol en contra del equipo infractor, Los equipos tienen 10 minutos de tolerancia para no perder el partido en la mesa.
- El tiempo perdido por atraso en el pago no podrá ser recuperado.
- El tiempo de juego es llevado por el árbitro central del partido.
- Un partido inicia y termina con el silbatazo del árbitro central.
- La chicharra del marcador electrónico NO ES OFICIAL.

g) SISTEMA DE COMPETENCIA

- Fase regular 8 a 12 jornadas. La clasificación de los equipos en fase regular se hace según los siguientes criterios: 3 puntos partido ganado, 1 punto partido empatado, 0 puntos partido perdido, diferencia de goles, goles a favor, goles en contra.
- Dependiendo la cantidad de equipos inscritos se juega la fase de finales con la intención de que todos los equipos inscritos puedan jugar cuartos de final, semifinales y final ya sea del torneo A, B o C.

h) HORARIOS DE PARTIDO

- Los partidos pueden ser programados en los siguientes horarios:
 1. Intersemanal: lunes a jueves 20:00, 20:55, 21:50 y 22:45 hrs
 2. Fin de semana: sábados y domingos vespertino
- Los equipos con horario fijo jugarán en su horario comprado el 90% de sus partidos. En caso de que se enfrenten dos equipos con horario durante fase regular el partido de ida se juega en el horario del primero y el partido de vuelta en el horario del segundo. En caso de enfrentarse en cuartos de final se jugará en el horario del mejor posicionado. En caso de enfrentarse en semifinales y final se hará de la misma manera que en fase regular.

i) CANCELACIÓN DE PARTIDOS Y DEFAULES.

-La cancelación de partidos no existe. En caso de que alguno de los equipos no pueda asistir a su partido programado, debe dar aviso y solicitar PERMISO con 72 hrs de anticipación y el partido quedará POSPUESTO.

-Si alguno de los equipos no se presenta a jugar ó avisa fuera de tiempo de que no va a asistir su partido se pierde en la mesa y debe cubrir el 100% del arbitraje más una multa de \$650 (seiscientos cincuenta pesos) por el default, si no se cubren estos montos el equipo no será programado y puede ser dado de baja del torneo. Un segundo default consecutivo o un tercer default durante el torneo causa

j) PREMIACIÓN

- La premiación consta de:
 1. Trofeo y 15 medallas para Campeón, Subcampeón y 3er lugar de torneos A.
 2. Descuento para Campeón, Subcampeón y 3er lugar de torneo A.

k) SEGUROS DE GASTOS MÉDICOS

- Para que los jugadores tengan seguro de gastos médicos es necesario lo siguiente:
 1. Pagar \$300 x el ciclo agosto-julio.
 2. Enviar identificación oficial del asegurado
 3. A partir del pago y envío de identificación pasan 8 días para que el jugador quede dado de alta.
- Características del seguro:
 1. Reembolsable, esto quiere decir, que en caso de lesión durante el partido pueden acudir a tratarse al hospital, clínica, médico que les sea más conveniente, cubrir los gastos y solicitar facturas a nombre del jugador afectado.
 2. Cobertura por \$50,000 (cincuenta mil pesos).
 3. Deducible por \$3000 (tres mil pesos).
- El seguro tiene caducidad por ciclo agosto-julio.

l) VESTIDORES

- Soccer-9 cuenta con dos vestidores para los equipos que deseen usarlos, estos son gratuitos.
- Para hacer uso del vestidor deben acudir con el guardia de cancha y solicitarle la llave del mismo, dejando una identificación.
- Al finalizar el partido pueden cambiarse dentro del mismo vestidor, cerrarlo y entregar las llaves con el guardia para la devolución de su identificación.
- Los vestidores cuentan con bancas, lockers y pizarrón.
- El hacer mal uso de los vestidores puede acarrear una fuerte sanción deportiva y económica. Les pedimos que nos ayuden a cuidar la instalación.

m) EXPULSIONES

- En caso de que un jugador sea expulsado, se aplican las siguientes sanciones deportivas por parte del Tribunal de Penas:
 1. Doble amarilla: 0 partidos.
 2. Conducta incorrecta: 1 partido.
 3. Juego brusco estando el balón de por medio: 1 partido.
 4. Protestas arbitrales: 2 partidos.
 5. Juego brusco grave: 2 partidos.
 6. Agresión a un rival: 4 partidos.
 7. Insultos a un rival, árbitro, porra, compañero: 4 partidos.
 8. Intento agresión a un rival, árbitro, porra, compañero: 4 partidos.
 9. Agresión a un rival, árbitro, porra, compañero: baja definitiva.
 10. Aliento alcohólico: no puede jugar y baja definitiva al jugador.
 11. Batalla campal: baja definitiva del equipo agresor.
- El registro del jugador expulsado sera retenido por Soccer-9.
- Sólo cumpliendo con la sanción deportiva es devuelto.
- Los equipos son responsables por la conducta de sus jugadores, familiares, porra y allegados.

n) ÁRBITROS

- Durante cada partido habrá dupla arbitral.
- Los árbitros son la máxima autoridad dentro del terreno de juego, antes, durante y después de los partidos.
- La cédula arbitral oficial de cada partido es entregada por los árbitros al Comité Organizador de Soccer 9.

o) PROTESTAS

- Cualquier protesta debe ser por escrito a gol@futsat.com y presentada al Comité Organizador de Soccer 9. No pueden pasar más de tres días desde el final del partido para enviarla y esta protesta debe ir acompañada de \$350 (trescientos cincuenta pesos). Este dinero se devuelve en caso de que la protesta proceda, caso contrario no se devuelve.

p) OTROS

- Las decisiones del Tribunal de Penas sobre cualquier asunto son finales y no pueden ser apeladas.
- Todos los puntos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por el Tribunal de Penas en conjunto con el Comité Organizador con el carácter de irrevocables e inapelables.