



TORNEOS UNCOLI DE FÚTBOL
MASCULINO — FEMENINO
INFANTIL – JUVENIL – MAYORES

1. Los torneos se rigen por las normas aquí expuestas, el Reglamento de participación y comportamiento en las actividades Deportivas de UNCOLI y por las leyes de juego establecidas por la F.I.F.A.
2. Se pueden inscribir en el torneo 25 jugadores y en cada juego se permiten hasta 14 sustituciones.
3. Cada jugador debe presentarse con guayos sin tacos metálicos y con canilleras.
4. Cuando los dos equipos tienen igual color de uniforme debe cambiarlo el que aparece primero en la programación. (El colegio sede facilita los petos para estos casos).
5. Cada partido da tres puntos al equipo ganador, un punto al que empata y cero puntos a quien pierde.
6. Normas especiales:
 - Las mujeres pueden protegerse el pecho con las manos pegadas al cuerpo.
 - El saque de meta se realizará desde la línea de 16:50 tanto para los hombres como para las mujeres de la categoría Infantil.
 - El tiro de esquina se cobrará 3 metros después de la línea de 16:50 para las dos ramas de la categoría infantil (definir el tamaño de las canchas para este punto).
 - Se permite la devolución voluntaria del balón al arquero para el torneo de la categoría infantil femenino.
 - Se juega con balón número 4 en ambas ramas hasta la categoría infantil y Balón #5 Categorías, en ambas ramas Juvenil y Mayores.
 - Habrá recambio para las categorías Infantil y juvenil en ambas ramas.
 - **Los juegos serán programados a partir de las 4pm
 - En los partidos de la categoría infantil femenina, no podrá haber una diferencia mayor a 5 goles, dejando hasta ese momento como vencedor al equipo que va ganando y los goles de más que se marquen no entran en la diferencia de gol, ni para la goleadora. El partido deberá continuar y el resultado se mantendrá. El árbitro del partido anotará en la planilla de juego solo los goles hasta la diferencia de cinco (5).

7. Tiempos de juego:

- Dos tiempos de 35 minutos con descanso de 10 minutos para ambas ramas de la categoría Infantil (Aún si se empieza a las 4.30 se mantienen estos tiempos)
- Dos tiempos de 40 minutos con descanso de 10 minutos para ambas ramas en las categorías Juvenil y mayores.
- Partido que inicie tarde se le recortan minutos así:
- Inicio 4:30: Tiempos de 35 Descanso 7' Inicio 4:45 Tiempos de 30' Descanso 5'
- Los colegio se podrán poner de acuerdo con un tiempo de antelación de 2 días , para modificar los horarios de programación de acuerdo a su disponibilidad..

8. Los partidos por W0 quedan 2-0

- Los partidos en que se pierden los puntos (por expulsión del entrenador; casos de engaño; violencia de jugadores o barras; problemas con carnés, uniformes, etc.) quedarán 2-0 en contra, o se mantiene el marcador si este ha sido más amplio.
- Es posible que ambos equipos pierdan 0-2 en el mismo partido.
- El equipo retirado del torneo otorga los puntos jugados y por jugar a sus contendores.
- Disposición para inicio del juego, de parte de Entrenadores y grupos arbitrales:
 - Tanto entrenadores, jueces y jugadores(as), deben hacer todo lo posible para que los partidos se realicen dentro de los tiempos establecidos para los encuentros deportivos
 - Las normas establecidas en el reglamento permiten tener claridad sobre el inicio del partido y garantizar que se cumplan los tiempos de juego.
 - Si un equipo no presenta carnés al inicio del juego, este debe iniciar y se esperará hasta el final del juego para que el juez o grupo arbitral los reciba. Si esto no sucede, el juez hará la respectiva anotación en el informe arbitral para que el organizador del torneo aplique el reglamento al respecto.
 - Los equipos deben presentarse completamente uniformados (todos iguales) no se admiten jugadores con el mismo número de camiseta.
 - Solo se tendrá en cuenta el número de la camiseta para la inscripción con el juez y durante el juego; el numero de la pantaloneta en un jugador(a) o de un pantalón en caso de ser arquero(a) es irrelevante y no vale tampoco como número de inscripción para el partido.
 - Del arquero o arquera: Si el arquero o arquera de uno o ambos equipos no se presentan adecuadamente uniformados, se procede a otorgar 5' de espera para subsanar la situación, dado caso que no la solucione, no podrá jugar. El arquero o arquera deben portar camiseta o buso con número estampado en la espalda, medias largas y canilleras, así sea por debajo del pantalón.



- No se permite participar del juego con hoodies, chaquetas o busos del uniforme de diario del colegio o de prendas personales.
- Si el arquero o arquera se presenta con uniforme reglamentario (medias, pantaloneta y camiseta con numeración estampada) que sean similares al uniforme de su equipo, del equipo rival o del árbitro, pueden usar un peto así no esté numerado, pero que sea de color diferenciado a los demás actores del juego.
- Si por alguna razón como lesión del arquero(a) o cambio, este debe abandonar el terreno de juego, el jugador(a) que lo sustituya puede usar el buso que estaba utilizando el arquero.
- Si dos jugadores se presentan con el mismo número, uno de ellos no podrá actuar en el partido.
- NO debe haber acuerdos entre entrenadores para jugar sin cumplir las normas anteriores o de los diferentes numerales del reglamento. Finalmente es el juez quien toma la decisión y hace la respectiva anotación al final en el informe arbitral.
- Las prendas accesorias al uniforme (licras, guantes, vendajes, etc) deben ser confirmadas con los grupos arbitrales.
- Si el equipo visitante o local, por algún motivo se presenta tarde al campo de juego, se debe dar un tiempo máximo de...(5 o 10 minutos) para que el equipo o equipos se presenten debidamente para dar inicio al encuentro; de lo contrario el juez realizará la debida anotación en el informe arbitral y luego el organizador y el tribunal de penas impondrá la sanción respectiva)...

9. Jugador o entrenador que acumule tres tarjetas amarillas o reciba dos en partidos consecutivos, quedará suspendido el siguiente juego.

- Quien sea expulsado será suspendido mínimo la siguiente fecha.
- Quien sea expulsado con roja directa será suspendido mínimo dos fechas
- En caso de que un árbitro aplique una amarilla a un profesor del colegio que no está en planilla, se le descontará el puntaje de fair play al colegio implicado.
- Es responsabilidad del entrenador no alinear en esto casos Al terminar la primera ronda se borra el acumulado de amarillas, pero se mantienen los puntos.
- Si se tienen sanciones, deben pagarse.

10. El proceso para expulsar a un entrenador, salvo caso excepcional**, debe pasar por amonestación verbal y tarjeta amarilla ** Criterio del árbitro.

11. Cada equipo comienza el torneo con 500 puntos en la tabla de Juego Limpio. Por cada tarjeta amarilla se le descuentan 10 puntos y por cada tarjeta roja 50. Doble amarilla en el mismo partido cuenta cómo roja. Cuentan, para esta tabla, también las tarjetas a los entrenadores.

12. Derecho a jugar de local en segunda ronda.

- Si solo uno tiene cancha será local
- Si ambos tienen cancha y ya jugaron, será local quien visitó en el anterior juego.
- Si ambos tienen cancha y no jugaron, será local quien pasó mejor ubicado en primera ronda
- 1. Para la categoría MAYORES en masculino como en femenino se debe garantizar una cancha con medidas mínimas reglamentarias (FIFA).

13. La Finales femenina y masculina se jugarán en los campos determinados y que aparecen en el orden del listado establecido. Las semifinales se jugarán en campos neutrales.

14. El marcador de un partido suspendido se mantiene si ha transcurrido más del 75% del tiempo reglamentario.

15. Partido suspendido que no alcance a lo anterior, se le reprograma el tiempo faltante y continua como se encuentra. (mismo marcador, jugadores titulares y suplentes, mismos cambios, etc.)

16. Definición de empates en tabla de puntuación de cada ronda

Entre dos equipos:

- 1) Tabla de juego limpio en todo el torneo
- 2) Mejor clasificado quien gane entre los dos.
- 3) Si no se enfrentaron o empataron, se aplican las normas para desempate entre tres.

17. Entre tres o más

- 1) Tabla de Juego Limpio de todo el torneo
- 2) Mayor gol diferencia en el torneo. (goles a favor menos goles en contra)
- 3) Mayor gol promedio en el torneo. (goles a favor sobre partidos jugados)

- 4) Mayor número de partidos ganados en el torneo.
- 5) Menor número de partidos perdidos en el torneo.
- 6) Mayor número de goles a favor en el torneo
- 7) Menor número de goles en contra en el torneo
- 8) Menor cantidad de jugadores expulsados en el torneo.
- 9) Menor número de jugadores con tarjetas amarillas en el torneo.
- 10) Partido de desempate

18. El Tribunal de Penas del torneo lo componen: el organizador del torneo y dos personas adicionales asignadas por la institución

19. Es responsabilidad de cada entrenador conocer el reglamento de la Uncoli, el presente reglamento, la programación, sus resultados y la lista de sus jugadores suspendidos. (Informes y boletines se maneja por Internet)

. Tormenta eléctrica:

El árbitro es la instancia que decidirá si se desarrolla el juego, rigiéndose a los protocolos de cada colegio en estos aspecto

20. Es obligación de los entrenadores informar por teléfono el mismo día, cuando se presenten situaciones especiales durante los juegos: (aplazamientos, W0, falta de carnés, falta de uniformes etc.).

21. Debe, también, enviar la planilla de evaluación de los jueces luego de cada juego si tiene algo que comentar. La evaluación que no se envía se tabula como excelente.

22. Entrenadores y capitanes deben firmar la planilla de juego.

- Al finalizar el partido los entrenadores de los equipos en contienda pueden redactar en la parte de atrás de la hoja del informe arbitral (tres copias) su comentario, si lo hay, referente al partido y los jueces deben permitir ello. Este comentario solo debe referirse a la situación presentada y no debe incluir vocabulario irrespetuoso u ofensivo hacia las partes involucradas en el juego.
- Los jueces deben tomar un tiempo máximo de ...(10 minutos) luego de finalizado el encuentro para redactar y entregar el informe arbitral a cada entrenador, quien debe estar en el campo de juego para ello.
- Si no se recibe el informe arbitral o el juez no permite al entrenador o entrenadores escribir su informe, si lo hay, y existe alguna situación que reclamar al respecto, se debe enviar la evaluación de jueces a más tardar el día siguiente al organizador y este debe dar respuesta lo más pronto posible teniendo en cuenta la gravedad del informe.



23. Cada entrenador debe hacer todo lo posible para que los partidos se jueguen, si tiene algún reclamo, al terminar el partido redacta un informe que envía al organizador (Puede ser en la planilla de juego) y, además, le comunica por teléfono el mismo día.
24. Cada entrenador es responsable del comportamiento de sus jugadores, sustitutos y acompañantes antes, durante y después de los partidos.
25. Los entrenadores tienen plazo de entregar los carnés hasta antes de terminar el partido .
26. Recomendamos cargar siempre con la planilla de los jugadores inscritos actualizada para facilitar la entrada a los colegios.
27. Demarcación de zona técnica y ubicación de barras. Debe haber dos zonas técnicas demarcadas con pintura una al lado de la otra y las barras deben estar ubicadas al lado contrario frente a sus equipos