



INGENIERIA CIVIL INFORMATICA

Bases campeonato

De

baby fútbol

2010



INTRODUCCIÓN

Este campeonato es organizado por Alumnos de la carrera de Ingeniería civil informática en coordinación con el Departamento de Computación, DECOM de la

Universidad de Valparaíso, y tiene como objetivo la integración y la fomentación del deporte como actividad recreativa.

Este campeonato se desarrollará entre el 27, 28 y 29 de octubre del **2010** en el Gimnasio Polideportivo de la Universidad de Valparaíso. (Multicancha), a partir de las 16:00 hrs hasta 20:00 hrs., de cada día.

PARTICIPACION.

1.- Los participantes deberán presentarse correctamente vestidos con camisetas que los identifiquen como equipo, pantalón corto, medias y zapatillas. Solamente el arquero podrá usar pantalón de buzo y polera de diferente color al de sus compañeros. No se aceptarán, vestimentas diferentes de las ya mencionadas.

2.- Aquel alumno que juegue por otro equipo hará perder los puntos y el partido al equipo infractor.

INSCRIPCIONES

1.- Las inscripciones se realizarán desde el lunes 4 de octubre hasta el jueves 22 de octubre del 2010, cada equipo deberá tener un delegado, al cual se les enviarán vía correo electrónico, los resultados de la participación de su equipo.

2.- Se podrá inscribir un total de 2 equipos por alianza, lo cual hará un total de 6 equipos en competencia por dicho campeonato, cada equipo constará con 6 jugadores como máximo.

3.- No se pagará dinero por inscripción.

CAMPEONATO

En primera fase se tendrán dos grupos de 3 equipos, dentro de estos dos grupos se enfrentarán todos contra todos. Accederán a la fase de semifinales dos equipos de cada grupo, en una primera instancia se tendrá en cuenta la puntuación obtenida, y luego la diferencia de goles en el caso de que los equipos tengan los mismos puntos, en el caso de que estén en igualdad de condiciones en lo nombrado anteriormente se realizará un sorteo. Los dos equipos que tengan mayor puntuación accederán a la obtención del primer o segundo lugar, los otros dos equipos tendrán la opción de participar por el tercer o cuarto lugar del campeonato.

PARTIDOS

- 1.-Habr  un tiempo de espera de 5 minutos para la iniciaci n del partido luego de pasado este tiempo el equipo que no se encuentre en el campo de juego, perder  los puntos en juego.
- 2.-En caso de perder un equipo por inasistencia, los puntos en juego pasaran al equipo que se presento en el campo deportivo correctamente vestido, y con al menos cuatro jugadores en cancha.
- 3.-Todos los partidos de la fase de grupos y las semifinales se jugar n en 2 tiempos de 12 minutos cada uno, con 1 minutos de descanso. El partido correspondiente la final se jugar  en dos tiempos de 20 minutos cada uno
- 4.-Los partidos se podr n iniciar con 4 jugadores, como m nimo, en cancha
- 5.-Se podr n realizar los cambios que el delegado estime necesario.
- 6.-Las medidas de la cancha de b squetbol ser n las que se utilizar n para este campeonato.

REGLAMENTACI N

1.- LOS GOLES

- a) Son goles v lidos todos los tiros realizados dentro del  rea demarcada para tal efecto.
- b) Los goles de cabeza son v lidos de cualquier sector de la cancha

2.- AUTOGOLES

- a) Los goles dentro del  rea demarcada son v lidos como goles, sean estos, de cabeza o de rebote en cualquier parte del cuerpo del jugador.
- b) Los auto goles realizados desde fuera del  rea demarcada ser n sancionados con un tiro de esquina y no se consideran goles.
- c) Los auto goles ejecutados de cabeza desde fuera del  rea demarcada son considerados como gol

3.- EL ARQUERO

- a) El arquero no podr  salir del  rea demarcada y tener contacto con el bal n o con el rival. Si as  lo hiciera se cobrar  lateral para el equipo contrario. La siguiente salida del arquero ser  sancionada con tarjetas, seg n amerite el  rbitro.
- b) El arquero podr  efectuar un saque con la mano o con el pie siempre y cuando no pase la mitad de la cancha.
- c) Los goles del arquero ser n v lidos siempre y cuando sean un saque de jugada y el bal n sea tocado por cualquier adversario dentro del  rea contraria o a trav s de un lanzamiento penal.

4.-TIRO DE ESQUINA

Los tiros de esquina ser n ejecutados con las manos; ubicando un pi  paralelo a la l nea de fondo y otro a la l nea lateral, y deber n ser lanzados sobre la cintura de cualquier jugador

5.-SAQUES LATERALES

Los saques laterales deben ser lanzados fuera del área demarcada, de lo contrario, el sacara el equipo contrario desde la misma ubicación

6.-LOS PENALES

Los penales se ejecutarán desde el área demarcada para tal efecto y ubicando un pié base al costado del balón

7.-LAS PENALIDADES

Existe un grupo de faltas menores, que serán cobradas por los árbitros, y cuya interpretación de tarjeta será la siguiente:

Tarjeta amarilla: Amonestación.

Tarjeta amarilla doble: Exclusión de 5 minutos

Tarjeta roja: Fuera del partido automáticamente.

Falta

Sanción o Suspensión

Falta

Sanción o Suspensión

1.- Acumulación de 1 expulsiones, suspendido automáticamente	1 part.
2.- Retirarse de la cancha sin permiso del árbitro	1 part.
3.- Expulsión de la cancha por juego brusco o desacato	2 part.
4.- Agresión frustrada, provocación de palabra u ofensa a jugador	2 part.
5.- Expulsión por conducta incorrecta o por actitudes groseras para con el público, árbitro o jugadores	3 part.
6.- Negarse el capitán de un equipo a requerir a un jugador que abandone la cancha a petición del árbitro	2 part.
7.- Expulsión simultánea de 2 ó más jugadores por agredirse	2 a 4 part.
8.- Negarse un jugador a abandonar la cancha a requerimiento del árbitro provocando la suspensión del encuentro	2 a 4 part.
9.- Abandonar la cancha con el ánimo de agredir o provocar a espectadores o como protesta por las actuaciones del público o del árbitro	2 a 4 part.
10.- Agresión a jugador con golpe de puño, codazo o puntapié	2 a 5 part.
11.- Agresión frustrada, ofensa al árbitro	3 a 5 part.
12.- Agresión al árbitro Todo el torneo	
13.- Jugador expulsado del terreno de juego, queda automáticamente suspendido para el encuentro siguiente	
14.- Jugador sancionado que actúe por su equipo sin haber cumplido totalmente su suspensión, hace perder automáticamente los puntos en disputa a su equipo	

LOS PUNTAJES:

Los puntajes por partido serán los siguientes:

Ganador 3 puntos
Empate 2 puntos
Perdedor 0 puntos
W.O 0 puntos

En caso de empate de puntos en los grupos en la ubicación final, por cualquier lugar de la tabla de posiciones, se dirimirá de la siguiente manera:

- 1.- Equipo con mejor diferencia de goles
- 2.- A favor del equipo que ganó el partido jugado entre los empatados
- 3.- Equipo con más goles convertidos
- 4.- Equipo con menos goles en contra
- 5.- Sorteo

LOS PREMIOS

Se entregarán premios por equipos al 1er, 2do y 3er lugar
Se entregará medalla al goleador del campeonato.

Diozel Zepeda
Jesús Palma
Encargados Campeonato 2010
Jornadas Decom