

REGLAS DE JUEGO FULBITO VARONES

1. JUGADORES

- Se podrán inscribir hasta quince (15) jugadores por equipo.
- En cada partido el equipo estará conformado por seis (06) jugadores en cancha, pudiendo iniciarse el cotejo con un mínimo de cuatro (04) jugadores.

Nota: Durante las competencias, solo 1 (un) alumno de apoyo puede participar por equipo. Es indispensable que el alumno brinde apoyo a un área específica mínimo 3 meses previos a la fecha del campeonato.

2. DESARROLLO DEL JUEGO

El partido puede iniciarse con un mínimo de cuatro (04) jugadores, caso contrario se procederá declarar vencedor al equipo contrario y perdedor al equipo que no se presente en cancha, quedando automáticamente eliminado del campeonato; los equipos ganadores seguirán jugando de forma eliminatoria, conforme al fixture establecido.

El desarrollo de los partidos se efectuará de acuerdo a los horarios programados en el fixture, se establecerá una tolerancia de 05 minutos desde la hora de inicio del partido y pasados estos se dará W.O.

Para efectos del W.O. el equipo contrario deberá contar con la cantidad mínima de jugadores en cancha.

El fixture y la programación serán comunicados mediante correo electrónico.

3. SISTEMA DE JUEGO

Se jugarán dos tiempos de 15 minutos cada uno, con un intermedio de 5 minutos como descanso.

Se darán 5 minutos de tolerancia para presentarse en cancha (desde el momento en que el árbitro llame a los equipos), caso contrario se procederá declarar vencedor al equipo contrario.

Se podrá realizar 6 cambios de jugadores, no permitiéndose el reingreso de un jugador expulsado.

Serán considerados como goles válidos, todos aquellos que se realicen dentro del área chica de la cancha, en caso de duda, esta favorece al equipo que anotó el gol.

4. CASO DE EMPATE

En caso de empate se procederá a la definición por penales, en caso perdure el empate, se procederá a convocar a los delegados para la realización de un sorteo en presencia del árbitro y el organizador del evento, con excepción del partido final, donde tendrá que extenderse la tanda de penales hasta que haya un equipo ganador.

Sólo se premiará al equipo ganador del campeonato.

5. SANCIONES

- a) Las faltas serán sancionadas según su gravedad, la determinación de la gravedad estará a cargo del criterio del árbitro, quien aplica las normas internacionales de la FIFA para determinar el empleo de cada una de las siguientes sanciones:
- Amonestación.
 - Tarjeta amarilla: en caso sean dos en un mismo partido, equivale a una tarjeta roja, por tanto se procederá a la expulsión del jugador, en caso sean dos tarjetas amarillas en dos partidos diferentes, implicará la expulsión del jugador, no pudiendo participar en el partido siguiente.
 - Tarjeta roja: expulsión directa, y estará fuera del juego, no pudiendo participar en el siguiente partido de su equipo.
- b) La falta dentro del área chica es penal, en caso de discrepancia será a 6 metros de la línea del arco, sin perjuicio de las tarjetas que amerite la falta.
- **Saque de banda y corner**
Se realizará con empleo de las manos, no se podrá anotar gol directo.
 - **Saque de meta**
Lanzamiento con la mano y/o pie del arquero desde su área a cualquier punto del campo.

Los equipos inscritos, están obligados a participar en el campeonato, la ausencia y/o tardanza a un cotejo será sancionado mediante W.O. "Walk Over", es decir que el equipo ausente y/o que haya llegado tarde (pasado los 5 minutos de tolerancia), será sancionado con la eliminación automática del campeonato.

El equipo que en señal de protesta se retira del campo de juego, automáticamente pierde el partido y será eliminado del campeonato.

Los árbitros no podrán iniciar ni continuar el juego, si considera que el público dificulta sus labores y pone en riesgo la integridad física de los jugadores.

10. CONTROL DE LOS PARTIDOS

La conducción de los partidos estará a cargo de:

- Un (01) árbitro calificado.
- Delegados de cada equipo que en ese momento juega.

El árbitro es la única autoridad dentro de la cancha. En consecuencia, sus fallos son inapelables y es el único autorizado para suspender un partido, cuando la ocasión lo amerite; y conducirá el encuentro de acuerdo a las presentes bases.

Los delegados y/o capitán debidamente acreditados registrarán en la planilla respectiva, a sus jugadores quince (15) minutos antes de la hora programada, a fin de controlar que efectivamente estén inscritos en la competencia.

Es obligatorio el uso de uniforme, con la numeración correspondiente. El capitán se identificará con una cinta en el brazo derecho.

LA COMISIÓN ORGANIZADORA