



Comfamiliar
RISARALDA



**XXXVIII JUEGOS INTEREMPRESARIALES
COMFAMILIAR RISARALDA 2021**

TORNEO FÚTBOL SALA EN CANCHA SINTETICA

1. ASPECTOS GENERALES

1. El torneo de fútbol Sala de los XXXVIII Juegos Interempresariales se realizará en el parque consotá y demás escenarios que la Coordinación designe.

El torneo interempresarial será juzgado por la cooperación de árbitros del Risaralda.

- 1.2 El campeonato se jugara de la siguiente manera:

RAMA MASCULINO

Número de equipos: **13**

Se conformarán un grupo de diez equipos donde jugaran todos contra todos, clasificándose los ocho primeros para disputar la fase de cuartos de final de la siguiente manera:

Cuartos de Final

Se jugara de la siguiente forma

- | | | | |
|---|----|---|----------------|
| 1 | VS | 8 | Llave A |
| 2 | VS | 7 | Llave B |
| 3 | VS | 6 | Llave C |
| 4 | VS | 5 | Llave D |

Semifinal

Llave A vs Llave D
Llave B vs Llave C



Comfamiliar
RISARALDA



Los ganadores disputaran la final del torneo.

Los Perdedores se enfrentaran por el tercer lugar. En caso que alguno de los equipos no se presente, perderá la oportunidad de participar en el siguiente torneo.

Nota: A partir de los Octavos de final, en caso de empate se definirá con tres (3) cobros desde el punto penal.

FUTBOL SALA FEMENINO

Número de equipos: **5**

Se conformarán un grupo de **CINCO** equipos donde jugaran todos contra todos a dos vueltas, donde jugaran las semifinales de la siguiente manera:

SEMIFINAL

1 vs 4

2 vs 3

Nota: A partir de los cuartos de final, en caso de empate se definirá con tres (3) cobros desde el punto penal.

1.3 PREMIACION

TROFESO Y MEDALLAS: 1er, 2do y 3er

FUTBOL SALA MASCULINO

Campeón: \$ 1.000.000

Subcampeón: \$ 600.000

Tercer Puesto: \$ 300.000

Valla Menos Vencida: \$ 100.000

Goleador: \$ 100.000



Comfamiliar
RISARALDA



FUTBOL SALA FEMENINO

Campeón: \$ 300.000

Subcampeón: \$ 200.000

Tercer Puesto: \$ 100.000

Valla Menos Vencida: \$ 50.000

Goleador: \$ 50.000

La valla menos vencida se entregará al arquero menos abatido entre los 4 equipos que pasen a las semifinales, En caso de empate se entregara al equipo que mejor ubicado este en el podium.

El goleador del torneo será aquel que más goles anote en toda la duración del mismo.

En caso de empate se entregara al equipo que mejor ubicado este en el podium.

Nota: para tener en cuenta, el equipo campeón no se le dará el beneficio de la inscripción gratuita en el siguiente torneo.

2. ASPECTOS ESPECIFICOS

2.1 El juzgamiento del torneo lo definirá la Coordinación antes de iniciar.

2.2 Toda tarjeta amarilla tiene un costo de \$ **4.100** y deberá ser cancelada en la semana siguiente al hecho de la sanción.

2.3 Toda tarjeta roja tiene un costo de \$ **7.200** y deberá ser cancelada en la semana siguiente al hecho de la sanción.

2.6 El no pago de las tarjetas le impide al jugador tomar parte activa del siguiente partido.

Solo hasta que se haya realizado el pago de la misma, el jugador sancionado podrá tomar parte activa de los siguientes encuentros.



Comfamiliar
RISARALDA



2.7 Cuando se requiera de la elaboración de un carné por pérdida o daño ajenos a la coordinación, se cancelará la suma de \$5.000; éste deberá solicitarse con ocho días de anticipación.

2.8 Jugador que reciba dos tarjetas amarillas, previas a una roja, pagará solo el valor de la tarjeta roja.

2.9 Se retendrán los carnés de aquellos jugadores que hayan sido expulsados o amonestados, los mismos serán devueltos una vez hayan cumplido con la fecha de sanción aplicada, y hayan cancelado el valor correspondiente a las tarjetas.

2.10 Es obligación del delegado, reclamar los carnés en la oficina de los juegos con suficiente anticipación a la fecha de juego del equipo. La Coordinación de los juegos no se hace responsable por el no reclamo oportuno de los mismos. **En ningún caso se autoriza jugar sin la previa presentación del carné.**

2.11 En el caso de que un jugador realice las funciones de técnico, deberá tener el carné que lo acredite como jugador y como técnico.

2.12 De acuerdo al numeral anterior, si es expulsado por cualquier circunstancia, la sanción aplica para ambos casos (como técnico y como jugador), y por lo tanto debe cumplir las fechas de sanción correspondiente para tomar parte activa en cualquier de los puestos que desempeña

3- DE LA INSCRIPCIÓN

3.1 Cada equipo podrá inscribir quince (15) jugadores, de los cuales solo ingresan Cinco (5) al campo de juego. En la planilla de juego solo podrá anotarse 12

3.2 Sólo se recibirán nuevas inscripciones de jugadores de los cupos que queden disponibles, o posibles cambios luego de la segunda fecha jugada y antes de la tercera. Posteriormente, sólo se aceptarán cambios o nuevas inscripciones en caso de retiro del jugador de la empresa, certificado por recursos humanos y/o incapacidad médica validada por la EPS correspondiente, por más de un mes. No se harán excepciones.



Comfamiliar
RISARALDA



3.3 El equipo que pierda dos partidos por W.O. automáticamente será expulsado del torneo.

3.4 Hasta 15` después de la **hora programada** se esperará para la iniciación de un partido, si terminado el tiempo indicado algún equipo no ha llenado planillas, no se encuentran cambiados y completos dentro del terreno, o no han entregado los carnés al árbitro, pierden por W. O.

3.5 Solo en casos especiales, por temas de eventos que estén programados en el parque y que dificulten la entrada de las delegaciones, u otros similares, la organización puede ampliar el tiempo de espera para que no sea pitado el W.O.

3.6 Si algún equipo, por alguna causa es expulsado del torneo, se adjudicaran los puntos en disputa a todos los equipos que según el FIXTURE, faltasen por enfrentarlo; con un marcador de 0 por 3. Los goles no se anotan a ningún jugador por tal razón frente a esta circunstancia los goles solo funcionan como mecanismo de goles a favor y no en beneficio del goleador del equipo

3.7 La puntuación para el torneo Ínter empresarial de fútbol Sala será la siguiente:

- **Partidos ganados 3 Puntos**
- **Partidos empatados 1 Punto**
- **Partidos perdidos 0 Puntos**

3.8 Todo equipo debe presentarse al terreno de juego con el uniforme completo, camiseta numerada (Numero visible), pantaloneta (Con el mismo numero de la camiseta), medias, tenis y canilleras; por ningún motivo se permitirá jugar con guayos. Los anteriores implementos deberán ser los reglamentarios. Por ningún motivo se permitirán enmendaduras en la numeración de los uniformes, ya sea con esparadrapo u otro elemento

3.9 El capitán de cada equipo, deberá portar un distintivo que lo acredite como tal, es el único jugador autorizado para pedir cambios al juez, informar anomalías y hacer reclamos, siempre y cuando los realice en forma respetuosa y correcta.



Comfamiliar
RISARALDA



3.10 En caso de empate en cualquiera de las posiciones, en la ronda eliminatoria se empleara el siguiente sistema:

Entre dos o más equipo:

- a. Diferencia de Goles.
- b. Más partidos ganados
- c. Mayor número de goles a favor.
- d. Menor numero de goles en contra.
- e. Sorteo

3.11 Por causa de lluvia, el árbitro o la administración respectiva del escenario, serán los únicos autorizados para aplazar el partido según su criterio.

3.12 Un partido se considera terminado oficialmente, cuando por diferentes causas deba suspenderse, pero se hayan jugado las $\frac{3}{4}$ partes del mismo, (30 Minutos).

3.13 Si el tiempo es menor al estipulado en el numeral anterior, será reanudado en la hora, lugar y fecha que determine la coordinación del torneo, considerando la continuación del tiempo faltante. Al iniciar el partido, se sorteará el campo para los equipos.

3.14 La programación, se entregará cada semana. (sale el día miércoles a las 6:00 p.m.)

3.15 De los aplazamientos, ver el reglamento general de los juegos.

3.16 Si un equipo llegase a quedar con un mínimo de 3 jugadores en el campo de juego perderá el partido por sustracción de materia independientemente como vaya el resultado.

3.17 Cuando llegue a presentarse una situación como numeral anterior, el marcador se dará 3-0 a favor del equipo que quede competo en el terreno de juego, así este fuera perdiendo; si el equipo va ganando, se conservara el resultado dado en el momento de la suspensión

3.18 Si se presenta para ambos equipos, se dará por perdedores ambos equipos, sin tomar en cuenta el marcador obtenido hasta el momento.



Comfamiliar
RISARALDA



4. DEL REGIMEN DISCIPLINARIO

4.1 La no presentación al terreno de juego, se considera partido perdido por W.O. con un marcador de 3 - 0 en contra, que no se contabiliza en la tabla de goleadores, aplica después de esperados los quince 15' minutos reglamentarios a partir de la hora oficial del partido.

4.2 Todo jugador expulsado de un partido por determinación del juez, **cualquiera que sea la causa, amerita una fecha de suspensión inmediata, independiente de lo que considere el Comité disciplinario.**

4.3 De acuerdo al numeral anterior y según el informe del árbitro, **el comité disciplinario aumentará las sanciones contempladas en todos los párrafos del régimen disciplinario.**

4.4 El equipo que se retire del terreno de juego, además de perder el partido, **se le enviará amonestación, advirtiéndole que la reincidencia produce la expulsión del torneo.**

4.5 Todo jugador que impida realizar cobro a riesgo o fluidez de juego sin la distancia permitida (1 metro); será amonestado con tarjeta amarilla.

Cada Jugador que pida la distancia reglamentaria y no espere la autorización del juez, será amonestado con tarjeta amarilla.

4.6 Jugadores expulsados por el reclamo continuo al árbitro o rebeldía, protestar decisiones arbitrales. Doble tarjeta amarilla. Conducta antideportiva. Se sancionará con una fecha, si reincide se le aplicará el doble de la primera sanción

4.7 Jugador expulsado por juego brusco o mal intencionado, juego brusco grave (juego mal intencionado estando el balón en disputa, entre dos adversarios) o roja directa se sancionará con dos fechas, si reincide, se le aplicará el doble de la primera.

4.8 Jugador expulsado por hacer sus necesidades Fisiológicas en los alrededores del campo de juego antes, durante y después del partido, una fecha de sanción, si reincide, el doble de la primera sanción.



Comfamiliar
RISARALDA



4.9 Ofensa verbal contra compañeros del mismo equipo, contrario o (Comité organizador, Comité Disciplinario, Veedores, árbitros), dos fecha, si reincide el doble de las fechas a la anterior sanción.

4.10 Intento de agresión al contrario (Comité organizador, Comité Disciplinario, Veedores, árbitros) cuatro fechas, si reincide el doble de las fechas a la anterior sanción.

4.11 Agredir a contrario o (Comité organizador, Comité Disciplinario, Veedores, árbitros). Expulsión del torneo

4.12 Irrespeto de los jugadores a la barra, dos fechas, si reincide el doble de las fechas a la anterior sanción.

4.13 Daño en bien ajeno, expulsión del torneo.

4.14 Amenazas con cualquier tipo de armas, Expulsión del torneo; además será reportado a la administración del parque Comfamiliar Galicia para restringir su ingreso por 1 (un) año, a la persona que se identifique.

4.15 Agresión mutua entre jugadores y/o jugadores con las barras, expulsión del torneo.

4.16 Invasión al terreno de juego, **3 fechas, si reincide, expulsión del torneo.**

4.17 Actos bochornosos, dentro o fuera del terreno de juego, dentro de las instalaciones de COMFAMILIAR RISARALDA, expulsión del torneo.(Entendiendo como acto bochornoso todo acto de ofensa verbal a cualquier persona que se encuentra dentro del parque consotá y/o física dentro de las instalaciones del centro mencionado).

4.18 Jugador, técnico o delegado que haga uso de bebidas embriagantes o estupefacientes, **dará expulsión del torneo.**

4.19 Equipo que se descubra efectuando suplantaciones, dará pérdida de los puntos y expulsión del torneo.



Comfamiliar
RISARALDA



4.20 Las normas no contempladas en el anterior reglamento, se registrarán por el Comité disciplinario.

REGLAS BASICAS FÚTBOL SALA

1. El número de jugadores por equipo para actuar son 5: 1 arquero y 4 jugadores de campo.

1.1 No podrá iniciarse un partido con menos del mínimo de jugadores para actuar que son 3 si tiene menos de 3 jugadores, perderá por W.O

1.2 Si durante el desarrollo del partido un equipo llegase a quedar con menos del mínimo de jugadores (3) para actuar, este equipo perderá por sustracción de materia,

2 Las tarjetas son amarilla y roja.

2.1 Cuando un jugador es expulsado, su equipo deberá continuar con un jugador menos, y solo podrá volver a ingresar otro jugador, **cuando pasen 2 minutos, o cuando se reciba un gol en contra.** (Si el gol es a favor deberán seguir en inferioridad hasta que se cumpla alguno de los 2 ítems anteriores: 2 minutos de juego o gol en contra)

2.3 Si un Equipo le expulsan **DOS** jugadores en diferente minuto juego, cada jugador de cumplir con el ítems (2.1) **cuando pasen 2 minutos, o cuando se reciba un gol en contra;** Solo podrán añadir un jugador (No podrán sustituir los **Dos** jugadores simultáneamente).

2.4 Si ambos equipos quedan en igualdad de condiciones ya sea cuatro o tres jugadores en el campo de juego debido a una Expulsión y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores hasta que se cumpla los 2" Minutos.

2.5 Los jugadores expulsados no pueden estar en la zona de juego ni en el banco de suplentes.

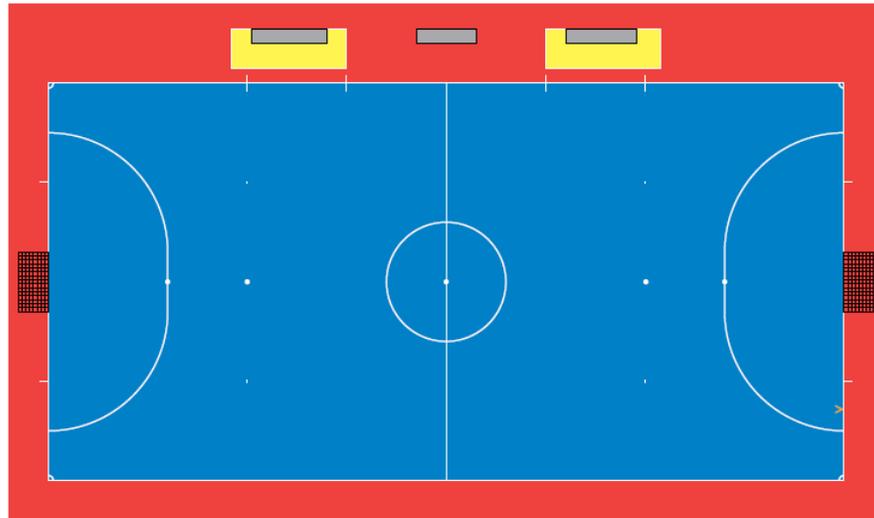
3. El tiempo de juego será de 2 periodos de juego: 2 tiempos de 20 minutos corridos cada uno con un descanso de 10 minutos.



3.1 Cuando el cronometrador haga sonar el silbato para finalización del periodo o final del partido, hay termina la acción.

3.2 Cada equipo tiene derecho a solicitar en cada período de juego 1 minuto de tiempo detenido, lo deben de pedir cuando tengan la posesión del balón.

4. Los equipos podrán realizar cambios ilimitados, estos cambios se deben hacer por la zona determinada para cada equipo y no es necesario que el balón este detenido.



4.1 En caso cambio posicional del portero a jugador deben informar al juez anotador o cronometrista y esperar la autorización de los jueces, el balón debe estar detenido.

5. Podrán actuar los jugadores que estén debidamente anotados en la planilla de juego y estos deben registrarse ante el juez anotador cronometrista antes del inicio del partido.

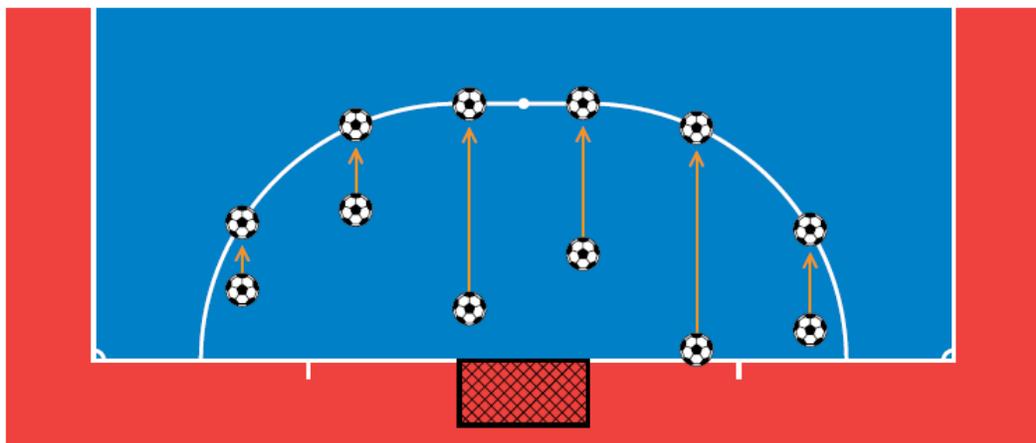
6. El portero podrá salir del área de meta, realizar saques laterales y tiros libres.



6.1 Los saques de meta (portería), solo los hace el arquero con la mano pero no necesita salir del área, pero no podrá pasar la línea de mitad de cancha por el aire. Si el balón pasa la mitad de la cancha se cobra tiro libre indirecto por el sitio por donde traspaso la mitad.

6.2 El portero puede utilizar el recurso de volea para rematar al arco o habilitar a un compañero si viene en continuación de juego, si esta acción la realiza con la mano se cobrar con tiro libre indirecto por el sitio por donde traspaso la mitad.

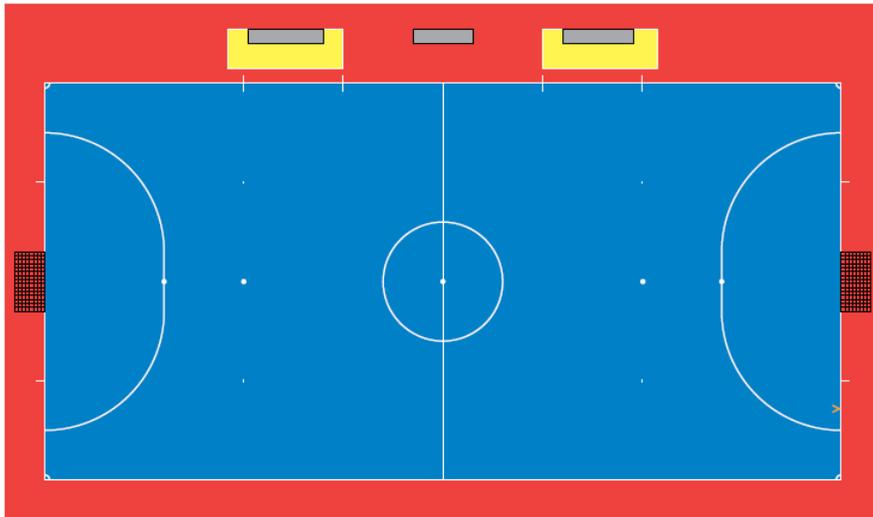
6.3 El arquero dispondrá de 4" segundos para sacar de meta y si se demora más de 4" segundos se sancionará tiro libre indirecto, desde el lugar donde se cometió la infracción respetando la distancia de los 5 metros. (Observar gráfica 1)



6.4 El arquero puede auto – habilitarse y continuar como un jugador mas, tiene 4" segundos en su zona defensiva para entregar el balón, rematar al arco contrario, o pasar la mitad de la cancha.

6.5 Cuando el portero pase la mitad la cancha no se le seguirá contando los 4" segundos.

6.6 El arquero no puede tomar el balón con las manos cuando se la devuelve algún compañero de equipo (CON EL PIE), si lo hace se sancionara con tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción respetando la distancia de los 5 metros.



6.7 Cuando el portero tiene el balón, ya sea en la mano o en los pies, el portero dispone de un máximo de 4"segundo para pasarla. A partir de ese momento, el guardameta no puede volver a tocar el esférico a no ser que el rival lo haya tocado antes o que el propio portero este en campo contrario.

7. Los saques de banda (lateral) y tiros de esquina se realizan con el pie.

8. El gol es válido cuando el balón atraviesa totalmente la línea del arco contrario, en las siguientes situaciones: Hay juego normal, en el área, fuera del área, cobros de tiros libres, cobros de tiros de esquina, si el portero remata con el pie en continuidad de juego, saque laterales con doble jugada y saque inicial de juego.

8.1 El gol no es válido cuando: hay saque de meta directo, en saques laterales directos.

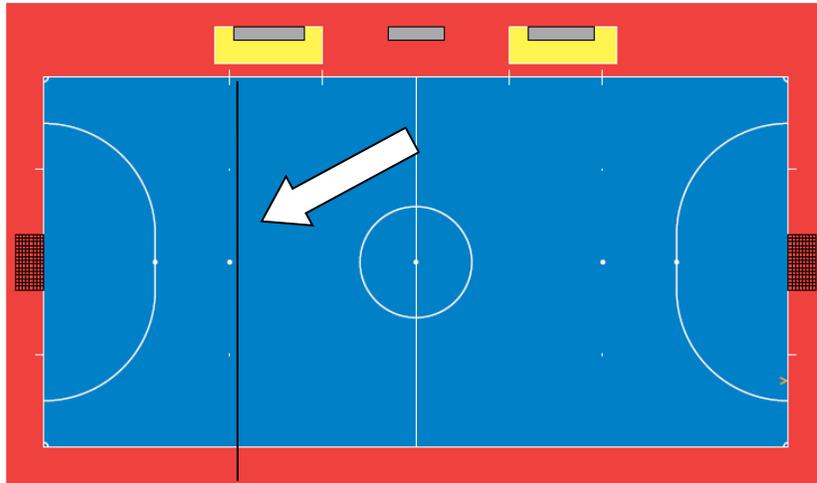
9. El saque inicial debe de ser con un toque en cualquier dirección.

10. Existen las faltas acumulativas: son 5 faltas acumulativas, y a partir de la 6 falta se cobrará tiro de castigo sin barrera desde el punto de 10 metros o doble penal, estas faltas se borran al terminar cada periodo.



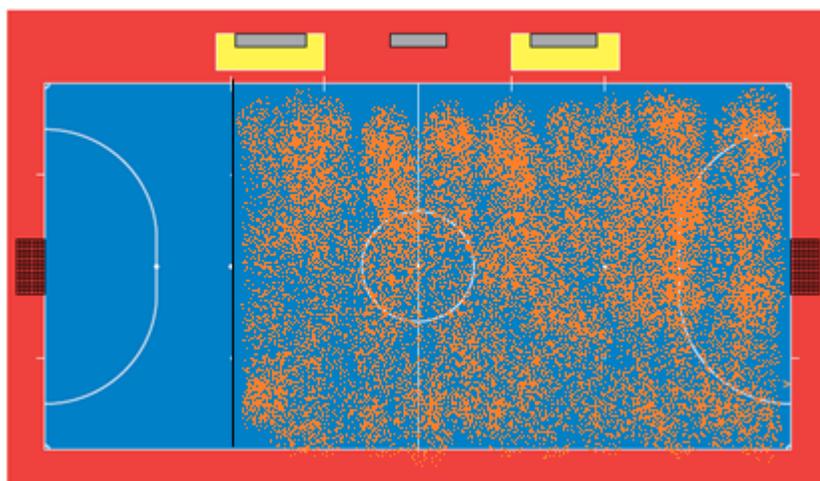
10.1 Se sumara como falta acumulada para su equipo toda infracción sancionada con tiro libre directo cometida por suplentes, jugadores expulsados o miembros del cuerpo técnico.

Existe una línea Imaginaria que atraviesa el punto de tiro de castigo o doble penal, (Ver gráfica 2) Es importante tenerla en cuenta por lo siguiente:



Gráfica 1

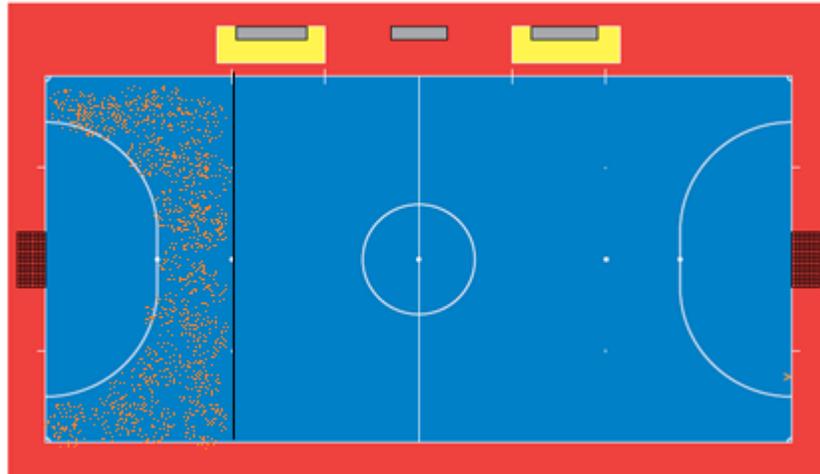
10.1 Si un jugador comete una sexta falta acumulable, en el campo de su rival o en su propio campo después de la línea imaginaria, el tiro de castigo deberá ser cobrado desde el punto de 10 metros o doble penal. **(Ver gráfica 3)**



Gráfica 3



10.2 Si un jugador comete una sexta falta acumulativa, en su propio campo antes de la línea imaginaria, el rival podrá tomar la decisión de cobrar desde el punto de los 10 metros **o desde el lugar donde se cometió la falta. (Ver gráfica 4)**



Gráfica 4

- 11.** Dentro del desarrollo del juego se podrá realizar cobro a riesgo.
- 12.** La distancia para los tiros libres, saques laterales y tiros de esquina es de 5 metros
- 13.1** En los cobros del punto penalti el arquero puede desplazarse en la línea de gol, pero **“NO PUEDE”** adelantarse o achicar
- 13.2** En los cobros del punto de castigo el arquero puede desplazarse en la línea de gol; **“PUEDE”** adelantarse o achicar respetando la distancia de 5 metros.
- 13.3** Los cobros desde el punto penalti y el del punto de castigo son directos.



Comfamiliar
RISARALDA



14. Las normas no contempladas en el anterior documento, se regirá por el actual reglamento de futbol sala de la FIFA.

15. El equipo arbitral:

- Terna (3 jueces) :

- ⇒ 1: Juez central No 1
- ⇒ 2 : Juez central No 2
- ⇒ 3 : anotador
- ⇒ Veedor de campo.

NOTA: Para el ingreso de los dos acompañantes sea gratis (**Deben estar afiliados categoría A y B**) En Caso de ser **Categoría C o Particular Ingresaran solo uno gratis.**

JUAN SEBASTIAN MARIN

Coordinador Recreación y Deportes.