

REGLAMENTO KEEPER KOMBAT

TERRENO DE JUEGO CANCHA GRANDE

1. El terreno de juego es un rectángulo delimitado por 2 líneas de banda y dos líneas de meta, de pasto natural o sintético, de un ancho de entre 16-23m y un largo de entre 25-28m.
2. Zona de ataque o zona de defensa 5m.
3. Habrá una línea de media cancha de un ancho de entre 17-23m, que dividirá el campo en dos terrenos de juego iguales.
4. El punto de penalti estará colocado a 11 pasos (9.15m) de la portería.

En cada terreno de juego habrá 2 porterías reglamentarias de futbol soccer con un ancho de 7.32m y 2.44m de altura.

TERRENO DE JUEGO CANCHA CHICA

1. El terreno de juego es un rectángulo delimitado por 2 líneas de banda y dos líneas de meta, de pasto natural o sintético, de un ancho de 16m y un largo de 22m.
2. Zona de ataque o zona de defensa 3m.
3. Habrá una línea de media cancha de un ancho de 16m, que dividirá el campo en dos terrenos de juego iguales.
4. El punto de penalti estará colocado a 9 pasos (7m) de la portería.

REGLAMENTO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL

1. El juego se realizará entre 2 porteros(as) de una misma categoría y solo podrán competir en su categoría correspondiente.
2. Los partidos constarán de 2 tiempos de 2 minutos de tiempo corrido, cada uno con 1 minuto de descanso, primero y segundo (entre tiempos).
3. Antes de iniciar el juego se realizará un volado para elegir cancha o saque.

4. El portero que al final del tiempo reglamentario haya realizado más goles que el adversario será el ganador del partido.

5. El juego solo será interrumpido y se detendrá el tiempo de juego por el cronometrista bajo las siguientes situaciones:

4.1 Lesión de alguno de los competidores

4.2 No existan balones disponibles en el campo de juego

4.3 Si hay más de un balón en el terreno de juego

4.4 Si el árbitro marca un tiro penal

4.5 A criterio del árbitro cuando lo considere oportuno

4.6 Si hay más jugadores en la cancha de lo estipulado, según el formato (ya sea de parejas o individual)

5. Estarán permitidos los lanzamientos por parte del portero atacante con cualquier parte del cuerpo, siempre y cuando lo haga dentro de su área de meta. En el caso de lanzamientos con los pies, pueden realizarse con cualquier técnica de golpeo (balón parado, bolea o bote pronto).

6. Cuando el portero atacante anote gol, se reiniciará el juego otorgándole la posesión del balón al portero contrario, es decir el que recibió la anotación.

7. Si un portero realiza un lanzamiento y el balón se introduce en su propia portería, rechazado por los postes o el portero contrario el gol será válido.

8. Cuando el portero que está a la defensiva realice un rechace y el balón salga por la línea de meta obtendrá la posesión del balón.

9. Cuando el portero que está a la defensiva realice un rechace y el balón salga por la línea lateral o de banda, obtendrá la posesión del balón siempre y cuando no rebasa la línea del medio campo. Si el rechace lateral rebasa la línea del medio campo, la posesión del balón pasara al atacante y se reanudara la acción sacando desde su área.

10. Los porteros no podrán salir de su área al realizar un lanzamiento a la portería contraria, salvo que venga de un rechace frontal del portero defensor o alguno de los postes de la portería atacada y el balón cruce el medio campo. De ser así el portero atacante tiene la posibilidad de terminar la jugada con un máximo de 2 toques y un tiempo límite de 5 segundos, de lo contrario se anulará la jugada y el balón pasará a ser posesión del portero defensor.

11. Cuando el portero atacante reciba un rechace frontal, ya sea de los postes o del portero rival, podrá recepcionar el balón con cualquier parte de cuerpo, excepto las manos y los brazos, de ser así, la jugada será invalidada, se le amonestará y el balón pasará a ser posesión del portero defensor.

12. El portero defensor no podrá salir de su área bajo ninguna circunstancia. En el caso de realizar un rechace frontal y el balón no cruce el medio campo, terminará esa jugada y se reanudará otorgándole la posesión del balón al portero atacante, por lo que, en esta acción, el portero defensor no podrá salir de su área a tratar de impedir que el balón cruce el medio campo.

13. En caso de que el portero defensor ocasionara una falta al atacante, este tendrá derecho a un tiro penal.

14. Al lanzar un tiro el portero atacante por ningún motivo podrá rebasar la línea de su área, si lo hace máximo en 2 ocasiones se sancionará con penal en contra y los tiros que hagan fuera del área no tendrán validez incluso si es gol y el balón pasará a ser posesión del portero defensor.

15. Los porteros no podrán mantener la posesión del balón más de 5 segundos. En caso de exceder el tiempo establecido, pierde su oportunidad de disparo y el balón se otorgará al portero rival.

16. Los porteros se dirigirán a los árbitros y rival con respeto y en forma correcta, de lo contrario, serán sancionados con un tiro penal, igual que si cometieran una falta grave, los árbitros podrán expulsar al agresor del partido en turno o

incluso del torneo dependiendo de la gravedad de la situación y por ende perdería su derecho a seguir participando.

17. Para cobrar un tiro penal el balón se colocará sobre el manchón penal situado a 11 pasos de la línea de gol. El portero sancionado deberá situarse sobre la línea de meta; por regla el portero tendrá la facultad de moverse lateralmente (izquierda-derecha). Solo serán válidos los lanzamientos realizados con el pie y hacia adelante. El portero atacante no podrá tocar la pelota más de una vez, y no podrá contra-rematar si el balón es rechazado por el portero o si rebota en alguno de los postes.
18. El tiempo máximo de espera y tolerancia para iniciar un partido es de 5 minutos, en caso de que algún portero llegue tarde o no se presente al encuentro, se dará por finalizado y ganara con marcador de 2 -0 el portero que haya estado presente.
19. Los porteros deberán presentarse equipados de forma adecuada con guantes, ropa y zapatos para fútbol, no se permite uso de zapatos con tachón de aluminio.
20. Cualquier situación no estipulada en este reglamento será resuelta al momento por el comité organizador, buscando siempre la mejor solución para el evento y participantes.

REGLAMENTO PARA COMPETENCIA DE PAREJAS

Los participantes deben ser mayores de edad, pues es una categoría libre. Las parejas pueden ser mixtas o de un mismo género.

Para esta modalidad, el reglamento base y formato de competencia será el mismo que en la modalidad individual y en cancha grande, solo con las siguientes consideraciones adicionales.

Tanto a la defensiva como a la ofensiva las parejas pueden en todo momento alternar posiciones y frecuencia en realización de los ataques sin ninguna restricción, pudiendo elegir libremente la estrategia que mejor consideren, siempre y cuando este apegado al reglamento de competencia.

Se sustituye el punto número 10 del reglamento individual por lo siguiente:

Los porteros no podrán salir de su área al realizar un lanzamiento a la portería contraria, salvo que venga de un rechace de los porteros defensores o alguno de los postes de la portería atacada y el balón cruce el medio campo. De ser así los porteros atacantes tienen la posibilidad de salir ya sea de manera individual o en conjunto y armar su jugada de ataque sin límite de tiempo, la acción terminara hasta que la jugada acabe en gol o salga por alguna de las líneas laterales o de meta. Así mismo, en estas situaciones, los porteros defensores pueden salir de su área si así lo deciden y de recuperar el balón y tener la posesión pueden atacar en ese momento la portería contraria.

El uso de las manos solo es permitido dentro de sus áreas de meta correspondientes, de lo contrario será sancionado con un tiro penal en contra.

REGLAMENTO PARA COMPETENCIA MODALIDAD SLIPERY

Los participantes deben ser mayores de edad, pues es una categoría libre.

Para esta modalidad, el reglamento base y formato de competencia será el mismo que en la modalidad individual, solo con las siguientes consideraciones adicionales.

1. El terreno de juego es un rectángulo delimitado por 2 líneas de banda y dos líneas de meta, de pasto natural o sintético, de un ancho de 10m y un largo de 16m.
2. Zona de ataque o zona de defensa 3m.
3. Habrá una línea de media cancha de un ancho 10m, que dividirá el campo en dos terrenos de juego iguales.
4. Se colocará una lona mojada de 8m de largo por 5m de ancho, la cual abarcará gran parte del terreno de juego y será el elemento central y fundamental para la realización de la competencia.

En cada terreno de juego habrá 2 porterías con un ancho de 4.50m X 2m de altura.

Estarán permitidos los lanzamientos por parte del portero con cualquier parte del cuerpo, incluidas las manos, y en el caso de los pies con cualquier técnica de golpeo (balón parado, bolea o bote pronto).

Importante: todos los lanzamientos para atacar al arquero rival, ya sea con la mano o con el pie, deben pasar o tener contacto con la lona ubicada al

centro del campo, de lo contrario el saque no será válido y la posesión del balón será del arquero rival.

CRITERIOS PARA CLASIFICACIÓN

1. Se formarán grupos de 4 a 8 integrantes y cada uno jugará mínimo 2 partidos.
2. Dependiendo de la categoría y del número de grupos se clasificará a 16vos, 8vos, 4tos de final o directo a Semifinal donde se jugará a eliminación directa a un solo partido.
3. A partir del segundo partido inicia ronda eliminatoria.
5. En los partidos clasificatorios la puntuación será: partido ganado 3 puntos y partido perdido 0 puntos. Siempre tiene que haber un ganador en cada encuentro, de terminar el tiempo reglamentario y estar empatados en el marcador, se jugará un tiempo extra de 1 minuto, en caso de seguir empatados se definirá a 3 penales y de ser necesario se llevara a muerte súbita.

Criterio de desempate en caso de que 2 participantes tengan los mismos puntos al terminar la fase grupal o clasificatoria:

1. Diferencia de goles
2. 3 tiros penales por jugador o hasta definir un ganador

EL ÁRBITRO

En cada partido se contará con 2 árbitros un central que estará dentro del campo y será el encargado de dirigir el partido de aplicar el reglamento y distribuir los balones a los respectivos porteros, y es el único que tiene la facultad de reiniciar el juego cuando este lo indique. El árbitro auxiliar será el encargado de cronometrar los encuentros, contabilizar los goles, faltas y resultado final, todo esto deberá ser documentado en los formatos correspondientes. Cada partido requiere de un formato nuevo. Durante el juego el árbitro no podrá informar a los rivales ni a ninguna persona sobre el tiempo transcurrido del juego ni el marcador, hasta terminado el encuentro. Cualquier punto no aclarado en el reglamento, queda a criterio del árbitro central de cada cancha. **SUS DECISIONES SON INAPELABLES.**

GENERALES

1. Los puntos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador, vía coordinador y por escrito.
2. Es responsabilidad de los participantes hacer calentamiento antes de competir “estiramiento y calistenia” para prevenir lesiones.
3. Todos los participantes compiten bajo su propia responsabilidad y riesgo de una lesión queda exonerado de cualquier lesión el comité organizador.
4. Todo competidor debe presentarse 1 hora antes de iniciar la competencia de su categoría, de lo contrario puede perder su derecho a participar
5. La inscripción es intransferible y no habrá devolución de dinero por ninguna causa o motivo que impida la participación en el evento, incluye casos fortuitos o de fuerza mayor, como el llegar tarde a la competencia.

Es obligatorio presentar en registro una identificación oficial y el reglamento firmado de aceptación y conocimiento por el competidor y padre o tutor (en caso de que el competidor sea menor de edad).

Todo competidor debe presentarse 1 hora antes de iniciar la competencia de su categoría para generar su proceso de registro satisfactoriamente, de lo contrario no garantizamos su participación una vez hechos y cerrados los grupos.

La inscripción es intransferible y no habrá devolución de dinero por ninguna causa o motivo que impida la participación en el evento, incluye casos fortuitos o de fuerza mayor, como el llegar tarde a la competencia.

Es obligatorio presentar en registro el reglamento firmado de aceptación y conocimiento por el competidor y padre o tutor (en caso de que el competidor sea menor de edad).

Acepto y confirmo haber leído y comprendido todos los puntos mencionados en este documento sobre las reglas y lineamientos del torneo **KEEPER KOMBAT**.

Nombre y firma del participante

Lugar y fecha

Nombre y firma del Padre o tutor

