



DESCRIPCIÓN Y REGLAMENTO DEL CAMPEONATO

- El Campeonato Nacional Fútbol Calle Calama se jugará en las 3 categorías de Fútbol Calle: Hombres, Mujeres y Hombres entre 15 y 18 años, teniendo un Reglamento en común para las 3 categorías.
- Cada equipo debe inscribir antes del inicio del torneo un mínimo de 4 jugadores y máximo de 8 jugadores
- El Campeonato se jugará en 3 categorías:

Hombres: Pueden participar todos los jugadores con 18 años cumplidos o mayores, sin límite de edad. Los jugadores menores a estas edades (15 años y menores) podrán solicitar permisos especiales para su participación.

Mujeres: Pueden participar todas las jugadoras con 16 años cumplidos o mayores, sin límite de edad. Las jugadoras menores a estas edades (15 años y menores) podrán solicitar permisos especiales para su participación.

Hombres entre 15 y 18 años: Pueden participar hombres entre las edades de 15 a 18 años cumplidos al momento de jugar.

Hombres: 16 equipos participantes

Mujeres: 8 equipos participantes

Hombres entre 15 y 18 años: 8 equipos participantes

El Campeonato Nacional Fútbol Calle Calama 2019 se realiza el **25 de enero en el Mall Plaza Calama.**

I- Reglas de juego Campeonato Nacional Fútbol Calle.

1. FÚTBOL CALLE

- 1.1 Los partidos tendrán una duración de 14 minutos que se dividirán en, 2 tiempos de 7 minutos y 1 minutos de descanso.
- 1.2 El partido comienza cuando el árbitro da el inicio y este le lanza el balón a equipo que el árbitro estime.
- 1.3 En campo propio, mitad de la cancha, debe haber solo dos jugadores defendiendo. Si el equipo defiende con 3, se cobrará tiro libre para el equipo contrario, que deberá ejecutar desde la línea de mitad de cancha.
- 1.4 Al momento de atacar el equipo lo puede realizar con los 3 jugadores.



1.5 Los cambios de los jugadores los podrán realizar las veces que el profesor y/o entrenadores estime conveniente y se pueden realizar en cualquier momento del partido, sin autorización del árbitro, el jugador sale de la cancha y el sustituto puede ingresar.

2. *EL PORTERO*

2.1 El portero NO puede salir del área, si sale del área se cobrará penal para el equipo rival.

2.2 El portero no debe tener la pelota en la mano más de 5 segundos, el árbitro puede interpretar que está demorando el juego y de esta manera puede cobrar penal para el equipo contrario.

2.3 El portero no puede tomar la pelota con las manos después de ser enviada voluntariamente por un compañero. De darse esta situación se cobrará penal para el equipo contrario.

2.4 Los cambios de los porteros los podrán realizar las veces que el profesor y/o entrenadores estime conveniente y se pueden realizar en cualquier momento del partido, con la autorización del árbitro.

3. *PENAL*

Se cobrará penal en los siguientes casos:

3.1 Si el portero recibe el balón con las manos luego de un pase de un compañero de equipo, se cobrará penal a favor del equipo rival.

3.2 Si un jugador entra a su propia área.

3.3 Si existe una falta brusca cerca del área.

3.4 Si el arquero sale de su área.

3.5 Si el portero recibe tres pases seguidos de sus compañeros, el árbitro estimará que el equipo está demorando el juego y cobrará penal.

3.6 El tiro penal debe realizarse avanzando hacia el arco rival. Desde la mitad de la cancha. Si el balón retrocede en relación al arco rival, se perderá el penal. Es libre de toques, siempre que estos sean hacia adelante, no existe rebote, pase lo que pase, el arquero reinicia la jugada.

4. *TIRO LIBRE*

4.1 Todos los tiros libres son indirectos y los jugadores deben estar como mínimo a 2 metros de radio del balón.

4.2 Los tiros Libres provenientes de faltas, se realizarán desde el punto que se realizó la infracción.

4.3 Los tiros libres provenientes de faltas técnicas se realizan desde la mitad de cancha.



5. LATERALES Y SAQUE DE ESQUINA

5.1 Serán sacados con la mano y a ras de suelo.

5.2 Todos los jugadores del equipo contrario deben estar como mínimo a 2 metros de distancia de radio desde el balón.

6. SAQUE DE FONDO

6.1 Serán sacados por el arquero y podrán ser puesto en juego con la mano no más arriba de la cintura o con el pie con el balón tocando la cancha.

7. FALTAS

En el caso de una falta o juego desleal, el árbitro determinara si coloca tarjeta, de colocar tarjeta las acciones a seguir son las siguientes:

7.1 Tarjeta Azul: Por una jugada de foul, el jugador será excluido del juego por el resto del partido, pero podrá jugar el próximo encuentro de su equipo de los encuentros que quedan por disputar en la fecha. Después de 2 minutos podrá ingresar un jugador que se encuentra en la banca. Dentro de los 2 minutos el equipo deberá enfrentar el juego con un jugador menos.

7.2 Tarjeta Roja (partido de castigo): Por una falta severa, el jugado será expulsado por el resto del partido, El equipo deberá jugar con un jugador menos por el resto de partido. Para los entrenadores se aplicará la misma regla. El jugador no podrá jugar el siguiente partido de su equipo.

7.3 Si un jugador (a) acumula 2 tarjetas azules será automáticamente suspendido para la siguiente fecha, recibiendo por ende un partido de suspensión. En caso de que la tarjeta la reciba en el último partido disputado, esta suspensión se evaluara por la organización.

7.4 “NO BARRERSE”, no se podrán barrer, si un jugador la hace, se cobrará falta inmediatamente.

7.5 Si en algún momento del juego un equipo es sancionado con dos tarjetas azules a diferentes jugadores y el equipo queda con dos jugadores en cancha, pierde el partido automáticamente.

8. GOLES

8.1 El gol vale desde cualquier parte de la cancha, excepto dentro del área (no se puede ingresar al área)

8.2 Posterior al gol, es el arquero el que inicia la jugada, con la mano o con el pie.

8.3 El Arquero es el único jugador que no puede marcar goles ni ejecutar lanzamientos penales.