

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA  
DIRECCIÓN DE BIENESTAR FACULTAD DE INGENIERÍA  
COORDINACIÓN DEL ÁREA DE DEPORTES  
TORNEO DE INTEGRACIÓN 2014-I**

**REGLAMENTO DE FÚTBOL**

***Equipos Y Jugadores:***

---

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de once (11) jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de siete (7) jugadores. El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de siete jugadores de uno de los dos equipos

Los jugadores deben registrarse 5 minutos antes de iniciar el juego, presentaran un documento de soporte (Carnet vigente o recibo de pago con cédula), una persona no podrá hacer parte de dos o más equipos; en caso de fraude serán sancionados tanto los equipos como el jugador.

***Equipamiento Básico***

---

El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas separadas:

- Camiseta con mangas.
- Pantalón deportiva sin bolsillos. El guardameta podrá vestir pantalones largos sin bolsillos.
- Medias largas.
- Canilleras/Espinilleras.
- Guayos con tache de goma (No se admiten tache de aluminio).

***Seguridad***

---

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas).

***Jugadores y sustitutos***

---

Un sustituto podrá sustituir a un jugador solamente con autorización del árbitro que dirige el partido. El número total de sustituciones permitido es de siete (7) jugadores por equipo.

### **La autoridad de los árbitros y asistentes**

---

Los partidos en la primera y segunda fase del torneo serán controlados por dos (2) árbitros, árbitro central y árbitro asistente fuera del campo, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego del Fútbol.

Para la fase semifinal y Final del torneo se jugará con cuatro (4) árbitros, árbitro central, dos (2) árbitros asistentes de línea y árbitro asistente fuera del campo. (Ver Reglamento General, Numeral 4.2.)

### **Árbitro**

---

- Harán cumplir las Reglas de Juego del Fútbol.
- Controlarán el partido en cooperación con el árbitro asistente, siempre que el caso lo requiera
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias establecidas.
- Interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego del Fútbol.
- Interrumpirá el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- Interrumpirán el juego si juzgan que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurarán de que sea transportado fuera de la superficie de juego.
- Permitirán que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionarán la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.
- Castigarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no están obligados a tomar medidas inmediatamente, pero deberán hacerlo en la ocasión siguiente en que el balón no esté en juego.

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si se ha marcado gol o no y el resultado del partido, son definitivas.

Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o, si lo juzgan necesario, conforme a una indicación de los árbitros asistentes, siempre que no hayan reanudado el juego o finalizado el partido.

Las decisiones del árbitro prevalecerán sobre las del asistente si ambos señalan una infracción y hay desacuerdo entre ellos.

El árbitro prescindirá del asistente en caso de una intervención indebida o conducta incorrecta de cualquiera de ellos, tomará las disposiciones necesarias para que sean sustituidos y notificará el hecho al organismo competente.

### **Árbitro asistente fuera de campo**

---

- Asistirá al árbitro central y a los asistentes de línea.
- Controlará el reemplazo de balones a petición de los árbitros.
- Controlará el equipamiento de los sustitutos antes de que entren en la superficie de juego.
- Bajo la supervisión del árbitro central controlará la entrada de un jugador que ha salido de la superficie de juego para poner en orden su equipamiento.
- Bajo la supervisión del árbitro central controlará la entrada de un jugador que ha salido de la superficie de juego por cualquier tipo de lesión.
- Indicará a los árbitros un error manifiesto en la amonestación o expulsión de un jugador, o si se produce una conducta violenta fuera de su campo visual; no obstante, los árbitros decidirán sobre cualquier asunto relacionado con el juego.
- Supervisará el comportamiento de las personas ubicadas en el área técnica, en caso de que la haya, o en los bancos, y comunicará a los árbitros cualquier conducta inapropiada.

### ***Árbitros asistentes de línea***

---

- Asistirá al árbitro central.
- Están encargados de señalar el fuera de juego.
- Indicará al árbitro central situaciones de juego, faltas o si se produce una conducta violenta fuera de su campo visual; no obstante, el árbitro central decidirá sobre cualquier asunto relacionado con el juego.
- Estará al tanto de hacer respetar distancia reglamentaria para el cobro de tiros libres, tiros de esquina y definiciones por penales.

### ***Periodos de juego***

---

El partido durará dos periodos iguales de 45 minutos cada uno. En el caso de NO iniciar el partido sobre la hora programada el árbitro reducirá el tiempo de juego en cada periodo de forma equitativa; esta decisión deberá ser comentada entre los capitanes o delegados de cada equipo y el árbitro, antes de empezar el partido.

### ***Faltas sancionadas como tiro libre***

---

El árbitro señalará el tiro libre directo manteniendo el brazo levantado horizontalmente y señalando la dirección en la que el tiro libre debe ser lanzado. Con la mano del otro brazo señalará hacia el suelo de manera que quede claro para el árbitro asistente que se trata de una falta acumulable.

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes seis faltas de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario
- Poner una zancadilla a un adversario
- Saltar sobre un adversario
- Cargar sobre un adversario

- Golpear o intentar golpear a un adversario
- Empujar a un adversario

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres faltas:

- Sujetar a un adversario
- Escupir a un adversario
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

### ***Faltas sancionadas como tiro penal***

---

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las nueve faltas antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

### ***Faltas sancionadas como tiro libre indirecto***

---

Los árbitros indicarán un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Mantendrán el brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y hasta que el balón haya tocado a otro jugador o esté fuera del juego.

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- Toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- Toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión de los árbitros:

- Juega de forma peligrosa ante un adversario.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos.
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada o en cualquier otra regla, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta.
- Un gol será válido solamente si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

### ***Sanciones disciplinarias***

---

Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros, o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

### **Sistema de Juego**

---

Para el Torneo de Integración 2013-II de la Facultad de Ingeniería, en la modalidad de Fútbol, se cuenta con un total de catorce (14) equipos participantes; el torneo se disputará en cuatro fases las cuales se describen a continuación:

- **PRIMERA FASE (FASE DE GRUPOS):** Los dieciocho (18) equipos participantes se distribuirán en tres (3) grupos de seis (6) equipos, esto se realizó en el congreso técnico; cada equipo disputará un total de cinco (5) partidos en esta primera fase de todos contra todos a una sola vuelta de competencia. De cada grupo se clasificarán los dos (2) mejores equipos, y los 2 mejores terceros entre todos los grupos que disputarán la segunda fase del torneo.
- **SEGUNDA FASE (CUARTOS DE FINAL):** Esta fase se desarrollará a manera de “muerte súbita” con los ocho (8) equipos clasificados de la fase de grupos (se realizará tabla de reclasificación); que jugarán llaves a ida y vuelta. De estos enfrentamientos se clasificarán cuatro (4) equipos, los cuales disputarán la tercera fase del torneo
- **TERCERA FASE (SEMIFINALES):** En esta fase se enfrentarán llaves de ida y vuelta los ganadores de las cuatro (4) llaves de la ronda anterior. De estos enfrentamientos clasificarán dos (2) equipos, los cuales disputarán la cuarta fase o gran final.
- **CUARTA FASE (GRAN FINAL):** Esta gran final se define con un partido único entre los mejores equipos del torneo que se clasificaron previamente de la fase de semifinales.

### **Ítems de desempate**

---

Los ítems de desempate para la primera fase se presentan de la siguiente manera en orden de importancia:

1. Mayor número de puntos (Leer Reglamento General, Numeral 4.11.).
2. Diferencia de gol.
3. Mayor número de goles a favor.
4. Ganador de partido directo.
5. Mejor posición en el sorteo (congreso técnico).

Para la segunda ronda (muerte súbita) en adelante, en caso de empate al finalizar el partido, se procede a definición desde el punto penal. NO se realizarán tiempos suplementarios.

### **Referencias Bibliográficas**

---

- Reglas de Juego del Fútbol 2012/2013- Federación Internacional de Fútbol Asociado (FIFA).