



REPÚBLICA DE CHILE
AGRUPACIÓN DE COMUNAS CABO DE HORNOS
Y ANTÁRTICA CHILENA
I. MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS
SECRETARIA MUNICIPAL

DECRETO ALCALDÍCIO N° 285.-

REF: SE APRUEBA EL REGLAMENTO FUTBOLITO CAMPEONATO RELÁMPAGO DÍA DEL PADRE ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS 2021.

PUERTO WILLIAMS; junio 17 de 2021.-

VISTOS Y:

- Las atribuciones que me confiere la Ley N° 18.695, Orgánica Constitucional de Municipalidades y sus modificaciones;
- El Acta Complementaria de Proclamación del Tribunal Electoral Regional de Punta Arenas, de fecha 28/11/2016;
- El Acta de la Sesión Constitutiva del Concejo de Cabo de Hornos de fecha 06 de diciembre de 2016;
- El Decreto Alcaldicio N° 567, de fecha 07/12/2026 que asume como Alcalde don Jaime Fernández Alarcón;
- El Decreto Alcaldicio N° 01, de fecha 02/01/2018, que nombra como Secretario Municipal Suplente a don Luciano Saavedra Pérez;
- El Decreto Alcaldicio N° 702, de fecha 15/12/2020 que aprueba el Presupuesto Municipal para el año 2021;
- El Reglamento FUTBOLITO CAMPEONATO RELÁMPAGO DÍA DEL PADRE ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS 2021;
- El Memorándum N° 253, de fecha 15 de junio de 2021, del Departamento de Desarrollo Comunitario a Alcaldía;
- El Memorándum N° 376, de fecha 16 de junio de 2021, de Alcaldía a Secretaría Municipal.

CONSIDERANDO:

- La necesidad de Reglamentar el Campeonato Relámpago de futbolito para celebrar el día del Padre.

D E C R E T O

1º **APRUÉBASE**, por este acto, el “**REGLAMENTO FUTBOLITO CAMPEONATO RELÁMPAGO DÍA DEL PADRE ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS 2021**; el cual se tiene por incorporado al presente Decreto Alcaldicio:

REGLAMENTO FUTBOLITO CAMPEONATO RELAMPAGO DIA DEL PADRE

ILUSTRE MUNICIPALIDAD CABO DE HORNOS 2021.

En Puerto Williams, a 15 del mes de JUNIO 2021 se aprueba el Reglamento de Futbolito, que regirá el Campeonato local, dirigido por la Ilustre Municipalidad Cabo de hornos.

Consideraciones:

Reglamento Oficial que regule la disciplina Futbolito, se ha confeccionado un Reglamento Interno de la Comuna de Cabo de Hornos, basados en aspectos generales de Futbol Profesional y el Futbol de salón, disciplinas que si son normadas por **FIFA**.

Complementando lo anterior, se han considerado variables tales como, experiencia en campeonatos anteriores, opiniones de jugadores y delegados de clubes de equipos de la Comuna de Cabo de Hornos, árbitros y empleados municipales, quien en reunión de trabajo han decidido establecer el presente reglamento como mandatario e indisoluble.

Reglas del juego:

- 1.- El número de jugadores.
- 2.- El equipamiento de los jugadores.
- 3.- Los árbitros.

- 4.- La duración de los partidos.
- 5.- Faltas e incorrecciones.
- 6.- Saques de banda.
- 7.- Saques de meta.
- 8.- Penal.
- 9.- Saques de esquina.
- 10.-Procedimiento para determinar el ganador de un partido que debe tener ganador.
- 11.-El área técnica.
- 12.-Sanciones disciplinarias.
- 13.-Faltas administrativas.

Regla N° 1 “El Número de Jugadores”

El partido será jugado por dos equipos, formado por un máximo de cinco jugadores cada uno, de los cuales uno jugara como guardameta. El partido no comenzara si uno de los equipo tiene menos de cuatro jugadores, ya que este será el número mínimo permitido para competir.

El número de jugadores sustituidos será a libre disposición de cada equipo, debiendo estar todos inscritos y firmados en las respectivas planillas **ANTES** de ingresar a la cancha.

- Informar al árbitro antes de efectuar la sustitución.
- El jugador sustituido no podrá ingresar a la cancha hasta que el jugador que va a reemplazar, haya abandonado completamente el terreno de juego.
- El sustituto ingresara únicamente por la línea media que da hacia la galería y siempre durante la interrupción del juego.
- Todos los jugadores sustituidos están bajo la autoridad y jurisdicción de los árbitros del partido, sean llamados o no a participar del partido.
- Los jugadores sustituidos podrán ser amonestados o expulsados según la gravedad de su falta o incorrección.

Regla N° 2 “El Equipamiento de los Jugadores”

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

Se sugiere que cada equipo se presente con camisetas o petos numerados, objeto su individualización sea más fácil.

Los dos equipos deberán vestir camisetas o petos de diferente color y los arqueros vestirán colores diferentes a los demás jugadores.

Está prohibido usar peto a dorso desnudo, es decir, siempre deberá ser usado por sobre otra polera, ya sea manga larga o corta.

Regla N° 3 “Los Árbitros”

El partido será controlado por dos árbitros, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas estipuladas en el presente reglamento.

En casos excepcionales (lesión, ausencia), el partido podrá ser dirigido por un solo árbitro, ante lo cual este deberá moverse por todo el campo de juego, buscando siempre el mejor ángulo de visión, para tomar decisiones acertadas, cuidando no entorpecer a los jugadores en sus movimientos.

Poderes y Deberes:

- Hará cumplir las reglas en su totalidad.

- Interrumpirá, suspenderá o abandonará el partido por cualquier tipo de interferencia externa, tales como: peleas, apagones de luz, agresiones o cualquier emergencia externa.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurara que sea transportado fuera del terreno de juego.
- Se asegurara de que todo jugador que sufra algún corte y/o hemorragia, salga del terreno de juego, el jugador solo podrá reingresar tras la autorización del árbitro, quien se cerciorara de que la hemorragia haya cesado.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
- No se permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- Exigirá que solo una persona efectúe labores de Director técnico y ayudante.

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho si un gol fue marcado o no y el resultado del partido SON DEFINITIVAS.

El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o si lo juzga necesario conforme a una indicación por parte del otro árbitro del sector contrario, **SIEMPRE QUE NO SE HAYA REANUDADO EL JUEGO O FINALIZADO EL PARTIDO.**

Regla N° 4 "La Duración del Partido"

El partido durara dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno.

Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo de hasta 5 minutos.

En caso de lesiones, perdida de balón, corte de luz u otros acontecimientos fuera del desarrollo normal del juego, el árbitro que da hacia la tribuna, ordenara hacia la mesa de control que detenga el tiempo.

Solo el árbitro tiene la facultad de detener el tiempo y a su vez reiniciarlo cuando estime conveniente.

Regla N° 5 "Faltas e In correcciones"

Todas las faltas e incorrecciones, que ocurran fuera del área, serán reanudadas a través de saques de banda, cumpliendo para ello la norma detallada en el próximo punto.

Son faltas e incorrecciones:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
- Saltar con los codos en alto sobre un adversario.
- Cargar sobre un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Realizar una entrada brusca contra el adversario.
- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Tocar deliberadamente el balón con la mano.
- Jugar de forma peligrosa o temeraria.
- Obstaculizar el avance de un adversario.
- Impedir, estando dentro de la área rival, que el portero juegue el balón.
- Si el portero tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con las manos.
- Si el portero vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego.
- Si el portero toca el balón con sus manos luego de haberlo recibido directamente de un compañero a través de los pies o saque de banda.
- Recibir el balón de un saque meta, de su mismo equipo, antes que este abandone por completa el área.
- Reclamar a los árbitros.

- Insultar al árbitro, compañeros, rivales o público.

Regla N° 6 “Saques de banda”

El saque de banda es una forma de reanudar el juego cuando el balón ha traspasado la línea de banda, impulsado o tocado por un jugador del equipo rival

También se utilizará para reanudar el juego luego de haberse sancionado una falta.

Procedimiento:

- En el momento de ejecutar el saque de banda, el ejecutor deberá estar frente al terreno de juego.
- Servirse con ambas manos.
- Lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza.
- Lanzar el balón desde sitio donde salió el balón o en el sector más cercano donde se cobró la respectiva falta.
- No podrá ser dirigido en forma intencional y agresiva en contra de un rival.
- No podrá ser lanzado dentro de un área rival.
- Deberá ser ejecutado solo por jugadores de campo (no portero).
- No existe un tiempo reglamentario para su ejecución, sin embargo, los árbitros deberán estar atentos para impedir que se haga tiempo excesivo y en caso que proceda, podrá amonestarse al ejecutante, pero no impedir la ejecución del saque de banda.

Regla N° 7 “Saques de Meta”

El saque de meta es una forma de reanudar el juego cuando el balón ha traspasado la línea de fondo, o en su defecto, el balón haya ingresado directamente al arco por un rival.

El saque de meta podrá ser efectuado por cualquier jugador.

El saque de meta se realizará con el pie y se considera en juego una vez que el balón haya salido por completo del área.

El saqué de meta no tiene límites para lanzar el balón, tanto desde su posición para ponerlo en juego como la dirección de este, pudiendo incluso ir al área contraria.

No se podrá hacer un gol directamente desde un saque de meta (sin que otro jugador interfiera en el balón) En
el saque de fondo cualquier jugador podrá recibir el balón dentro de su propia área.

Regla N° 8 “Tiro Penal”

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa alguna infracción dentro del área rival mientras el balón esté en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

El balón deberá posicionarse frente al arco y medio a medio a la portería.

El ejecutor del penal, estará claramente identificado y deberá colocar su pie no dominante, apagado al balón en su totalidad.

El guardameta defensor deberá permanecer sobre su línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los poste de la meta hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el portero y el ejecutor del tiro penal, deberán estar detrás de la línea que demarca el área.

Regla N° 9 “Saques de Esquinas”

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego cuando el balón ha traspasado la línea de fondo rival, impulsado o tocado por un jugador del equipo rival.

Procedimiento:

- En el momento de ejecutar el saque de esquina, el ejecutor deberá estar frente al terreno de juego.
- Deberá tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma.
- Servirse con ambas manos.
- Lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza.
- Lanzar el balón desde la cintura hacia arriba en caso que el balón vaya directo al área.
- No podrá ser dirigido en forma intencional y agresiva en contra de un rival.
- No existe un tiempo reglamentario para su ejecución; sin embargo, los árbitros deberán estar atento para impedir que se haga tiempo excesivo y en caso que proceda podrá amonestarse al ejecutante, pero no impedir la ejecución del saque de esquina.

Regla N° 10 “Procedimiento para Determinar el Ganador de un Partido”

En caso que un partido deba tener obligadamente un ganador y el partido haya culminado en empate, se procederá al lanzamiento de tres penales por equipo y en caso que persista la igualdad, se adicionara un penal por equipo hasta que determine el respectivo ganador.

No podrá participar en esta ronda de penales, los jugadores que durante el partido hayan sido expulsados o no hayan sido inscritos en la respectiva planilla antes de comenzar el partido.

Los ejecutantes serán en este orden:

- Jugadores en cancha que terminaron el encuentro.
- En caso de igualdad se puede sumar jugadores sustitutos o sustituidos.

Si al finalizar el partido y antes de comenzar a la ejecución de los tiros penales, un equipo tiene más jugadores que su adversario (lesión, ausencia o expulsión), deberá reducir su número de ejecutantes para equipararse al de su adversario, y el capitán del equipo deberá comunicar al árbitro el nombre y número de cada jugador excluido.

Antes de comenzar con la definición a penales, el árbitro se asegurara que todos los jugadores permanezcan en la línea media de la cancha.

Regla N° 11 “El Área Técnica”

El área técnica estará definida como el espacio físico, dentro de las mismas graderías, donde se acopian los jugadores, entrenadores y dirigentes de un mismo equipo.

Deberán respetar tanto al árbitro como al público, no entrando nunca en discusión con gente externa.

Regla N° 12 “Sanciones Disciplinarias”

Existen diferentes circunstancias y causales por las cuales un árbitro puede sancionar disciplinariamente a un jugador, ya sea a través de una tarjeta amarilla (**AMONESTACION**) o tarjeta roja (**EXPULSION**).-

Las sanciones disciplinarias son las herramientas por las cuales los árbitros dirigen el partido y previenen el juego brusco o conductas antideportivas.

Cabe mencionar, que el capitán de un equipo no posee mayores atribuciones que los demás para reclamar, solicitar o pedir explicaciones ante un cobro.

El capitán solo tiene atribuciones para efectuar y decidir durante el sorteo de los lados o ante definición a penales.

Un jugador será amonestado con tarjeta amarilla en las siguientes circunstancias:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras, gestos o acciones de un cobro arbitral.
- Infringir persistentemente las reglas del juego.
- Retardar la reanudación del juego.

- Entrar o salir sin autorización del árbitro al o del terreno de juego.

Un jugador será expulsado con tarjeta roja en las siguientes circunstancias:

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o cualquier otra persona.
- Emplear lenguaje ofensivo u gestos obscenos.
- Recibir una segunda amonestación.
- Insultar de palabra, intención o gesto al público, turno o árbitros.

Regla N° 13 “Faltas Administrativas”

Las faltas administrativas son todas aquellas que no se cometan dentro del partido, tales como mala inscripción de un jugador, inscribir un jugador sancionado, no presentarse a la hora, etc.

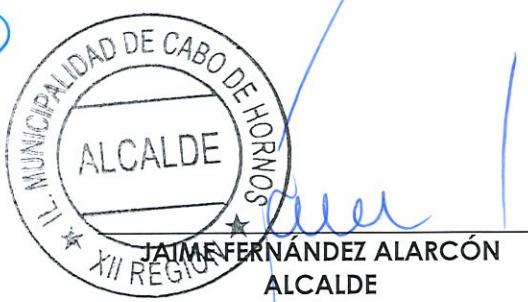
OTROS:

- En el campeonato, equipo que no se presente a jugar su partido que le corresponda será castigado con 3 puntos de los que ya obtuvieron, realizando el descuento de los que tenía acumulado.
- En caso de una igualdad en puntaje de dos equipos este se definirá en diferencia de goles, de seguir la igualdad se tomara el o los partidos entre ellos, de seguir empatados se observara la cantidad de mayores goles convertidos.
- En caso de tomar el balón con la mano al irse este ya se por la línea de fondo o línea de banda será amonestado automáticamente con tarjeta amarilla.
- Los goles son válidos pateando el balón desde la mitad de la cancha.

2º NOTIFÍCASE, por el Departamento de Desarrollo Comunitario, el presente reglamento a todas las organizaciones territoriales y comunitarias comunales que cuenten con personalidad jurídica vigente, empresas y establecimientos educacionales de la comuna.-

3º DERÓGANSE, todas las normas de Reglamentos y Decretos Alcaldíos sobre la materia del presente Reglamento.

ANÓTESE, COMUNÍQUESE, y una vez hecho, ARCHÍVESE.-



JFA / LSP/POG/lsp

Distribución:

1. Alcaldía
2. Dirección de Control
3. Departamento de Desarrollo Comunitario
4. Secretaría Municipal
5. Dirección de Administración y Finanzas, y Personal
6. Secretaría de Planificación Municipal
7. Archivo Oficina de Partes



Puerto Williams, 16 de junio de 2021

MEMORANDUM N°376

**DE: ALCALDE IL. MUNICIPALIDAD CABO DE HORNOS
DON PATRICIO FERNANDEZ ALARCÓN**

**A: SECRETARIO MUNICIPAL (S.)
DON LUCIANO SAAVEDRA PEREZ**

Junto con saludar por medio del presente, solicito a Ud. Decretar actividad deportiva “Campeonato Relámpago Día del Padre” que se realizará entre los días 25 al 28 de junio del presente año al igual que Reglamento Futbolito Campeonato Relámpago Día del Padre, Ilustre Municipalidad de Cabo de Hornos”.

Lo anterior, según lo señalado en Memorándum N° 253 del Departamento Desarrollo Comunitario que se adjunta con antecedentes

Sin otro particular saluda atentamente a Ud.



Patricio Fernandez Alarcon
ALCALDE

PFA/egv.

DISTRIBUCIÓN:

- Secretario Municipal (S.)
- Alcaldía



376

Mono Díaz del Sarmiento
- acto oficial.
- Reglamento de Campeonato.

Puerto Williams, 15 de junio 2021

MEMORANDUM N° 253

A : ALCALDE COMUNA DE CABO DE HORNOS
DON PATRICIO FERNANDEZ ALARCON

DE : JEFA DEL DEPARTAMENTO DE DESARROLLO COMUNITARIO
DOÑA PAMELA TAPIA VILLARROEL

Por medio del presente saludo muy cordialmente a Ud. y a la vez adjunto copia de Reglamento de Futbolito Campeonato Relámpago "Dia del Padre ". Actividad deportiva que se realizara durante los días 25,26, 27 y 28 de junio del año en curso .

Por lo anterior es que solicito pueda instruir a quien corresponda para su respectivo decreto, se adjunta ,reglamento en comento.

Sin otro particular, saluda atentamente a Ud.


PAMELA TAPIA VILLARROEL
JEFA DEL DEPTO DE DESARROLLO COMUNITARIO

PTV/ ptv
DISTRIBUCIÓN:

- 1.- Alcadía .
- 2.- Dideco .



REGLAMENTO FUTBOLITO CAMPEONATO RELAMPAGO DIA DEL PADRE

ILUSTRE MUNICIPALIDAD CABO DE HORNOS 2021

En Puerto Williams, a 14 del Mes de JUNIO 2021 se aprueba el Reglamento de Futbolito, que regirá el Campeonato local, dirigido por la Ilustre Municipalidad Cabo de hornos.

Consideraciones:

Reglamento Oficial que regule la disciplina Futbolito, se ha confeccionado un Reglamento Interno de la Comuna de Cabo de Hornos, basados en aspectos generales de Futbol Profesional y el Futbol de salón, disciplinas que son normadas por **FIFA**.

Complementando lo anterior, se han considerado variables tales como, experiencia en campeonatos anteriores, opiniones de jugadores y delegados de clubes de equipos de la Comuna de Cabo de Hornos, árbitros y empleados municipales, quien en reunión de trabajo han decidido establecer el presente reglamento como mandatario e indisoluble.

Reglas del juego:

- 1.- El número de jugadores.
- 2.- El equipamiento de los jugadores.
- 3.- Los árbitros.
- 4.- La duración de los partidos.
- 5.- Faltas e incorrecciones.
- 6.- Saques de banda.
- 7.- Saques de meta.
- 8.- Penal.
- 9.- Saques de esquina.
- 10.-Procedimiento para determinar el ganador de un partido que debe tener ganador.
- 11.-El área técnica.
- 12.-Sanciones disciplinarias.
- 13.-Faltas administrativas.



Regla N° 1 “El Número de Jugadores”

El partido será jugado por dos equipos, formado por un máximo de cinco jugadores cada uno, de los cuales uno jugara como guardameta. El partido no comenzara si uno de los equipo tiene menos de cuatro jugadores, ya que este será el número mínimo permitido para competir.

El número de jugadores sustituidos será a libre disposición de cada equipo, debiendo estar todos inscritos y firmados en las respectivas planillas **ANTES** de ingresar a la cancha.

- Informar al árbitro antes de efectuar la sustitución.
- El jugador sustituido no podrá ingresar a la cancha hasta que el jugador que va a reemplazar, haya abandonado completamente el terreno de juego.
- El sustituto ingresara únicamente por la línea media que da hacia la galería y siempre durante la interrupción del juego.
- Todos los jugadores sustituidos están bajo la autoridad y jurisdicción de los árbitros del partido, sean llamados o no a participar del partido.
- Los jugadores sustituidos podrán ser amonestados o expulsados según la gravedad de su falta o incorrección.

Regla N° 2 “El Equipamiento de los Jugadores”

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

Se sugiere que cada equipo se presente con camisetas o petos numerados, objeto su individualización sea más fácil.

Los dos equipos deberán vestir camisetas o petos de diferente color y los arqueros vestirán colores diferentes a los demás jugadores.

Está prohibido usar peto a dorso desnudo, es decir, siempre deberá ser usado por sobre otra polera, ya sea manga larga o corta.

Regla N° 3 “Los Árbitros”

El partido será controlado por dos árbitros, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas estipuladas en el presente reglamento.

En casos excepcionales (lesión, ausencia), el partido podrá ser dirigido por un solo árbitro, ante lo cual este deberá moverse por todo el campo de juego, buscando siempre el mejor ángulo de visión, para tomar decisiones acertadas, cuidando no entorpecer a los jugadores en sus movimientos.



Poderes y Deberes:

- Hará cumplir las reglas en su totalidad.
- Interrumpirá, suspenderá o abandonará el partido por cualquier tipo de interferencia externa, tales como: peleas, apagones de luz, agresiones o cualquier emergencia externa.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurara que sea transportado fuera del terreno de juego.
- Se asegurara de que todo jugador que sufra algún corte y/o hemorragia, salga del terreno de juego, el jugador solo podrá reingresar tras la autorización del árbitro, quien se cerciorara de que la hemorragia haya cesado.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
- No se permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- Exigirá que solo una persona efectúe labores de Director técnico y ayudante.

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho si un gol fue marcado o no y el resultado del partido SON DEFINITIVAS.

El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o si lo juzga necesario conforme a una indicación por parte del otro árbitro del sector contrario, **SIEMPRE QUE NO SE HAYA REANUDADO EL JUEGO O FINALIZADO EL PARTIDO.**

Regla N° 4 "La Duración del Partido"

El partido durara dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno.

Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo de hasta 5 minutos.

En caso de lesiones, perdida de balón, corte de luz u otros acontecimientos fuera del desarrollo normal del juego, el árbitro que da hacia la tribuna, ordenara hacia la mesa de control que detenga el tiempo.

Solo el árbitro tiene la facultad de detener el tiempo y a su vez reiniciarlo cuando estime conveniente.

Regla N° 5 "Faltas e In correcciones"

Todas las faltas e incorrecciones, que ocurran fuera del área, serán reanudadas a través de saques de banda, cumpliendo para ello la norma detallada en el próximo punto.



Son faltas e incorrecciones:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
 - Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
 - Saltar con los codos en alto sobre un adversario.
 - Cargar sobre un adversario.
 - Golpear o intentar golpear a un adversario.
 - Empujar a un adversario.
 - Realizar una entrada brusca contra el adversario.
 - Sujetar a un adversario.
 - Escupir a un adversario.
-
- Tocar deliberadamente el balón con la mano.
 - Jugar de forma peligrosa o temeraria.
 - Obstaculizar el avance de un adversario.
 - Impedir, estando dentro de la área rival, que el portero juegue el balón.
 - Si el portero tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con las manos.
 - Si el portero vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego.
 - Si el portero toca el balón con sus manos luego de haberlo recibido directamente de un compañero a través de los pies o saque de banda.
 - Recibir el balón de un saque meta, de su mismo equipo, antes que este abandone por completa el área.
 - Reclamar a los árbitros.
 - Insultar al árbitro, compañeros, rivales o público.

Regla N° 6 “Saques de banda”

El saque de banda es una forma de reanudar el juego cuando el balón ha traspasado la línea de banda, impulsado o tocado por un jugador del equipo rival

También se utilizará para reanudar el juego luego de haberse sancionado una falta.

Procedimiento:

- En el momento de ejecutar el saque de banda, el ejecutor deberá estar frente al terreno de juego.
- Servirse con ambas manos.
- Lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza.
- Lanzar el balón desde sitio donde salió el balón o en el sector más cercano donde se cobró la respectiva falta.
- No podrá ser dirigido en forma intencional y agresiva en contra de un rival.



- No podrá ser lanzado dentro de un área rival.
- Deberá ser ejecutado solo por jugadores de campo (no portero).
- No existe un tiempo reglamentario para su ejecución, sin embargo, los árbitros deberán estar atentos para impedir que se haga tiempo excesivo y en caso que proceda, podrá amonestarse al ejecutante, pero no impedir la ejecución del saque de banda.

Regla N° 7 “Saques de Meta”

El saque de meta es una forma de reanudar el juego cuando el balón ha traspasado la línea de fondo, o en su defecto, el balón haya ingresado directamente al arco por un rival.

El saque de meta podrá ser efectuado por cualquier jugador.

El saque de meta se realizará con el pie y se considera en juego una vez que el balón haya salido por completo del área.

El saqué de meta no tiene límites para lanzar el balón, tanto desde su posición para ponerlo en juego como la dirección de este, pudiendo incluso ir al área contraria.

No se podrá hacer un gol directamente desde un saque de meta (sin que otro jugador interfiera en el balón)

En el saque de fondo cualquier jugador podrá recibir el balón dentro de su propia área.

Regla N° 8 “Tiro Penal”

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa alguna infracción dentro del área rival mientras el balón esté en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

El balón deberá posicionarse frente al arco y medio a medio a la portería.

El ejecutor del penal, estará claramente identificado y deberá colocar su pie no dominante, apagado al balón en su totalidad.

El guardameta defensor deberá permanecer sobre su línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los poste de la meta hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el portero y el ejecutor del tiro penal, deberán estar detrás de la línea que demarca el área.

Regla N° 9 “Saques de Esquinas”

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego cuando el balón ha traspasado la línea de fondo rival, impulsado o tocado por un jugador del equipo rival.

Procedimiento:



- En el momento de ejecutar el saque de esquina, el ejecutor deberá estar frente al terreno de juego.
- Deberá tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma.
- Servirse con ambas manos.
- Lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza.
- Lanzar el balón desde la cintura hacia arriba en caso que el balón vaya directo al área.
- No podrá ser dirigido en forma intencional y agresiva en contra de un rival.
- No existe un tiempo reglamentario para su ejecución; sin embargo, los árbitros deberán estar atento para impedir que se haga tiempo excesivo y en caso que proceda podrá amonestarse al ejecutante, pero no impedir la ejecución del saque de esquina.

Regla N° 10 “Procedimiento para Determinar el Ganador de un Partido”

En caso que un partido deba tener obligadamente un ganador y el partido haya culminado en empate, se procederá al lanzamiento de tres penales por equipo y en caso que persista la igualdad, se adicionara un penal por equipo hasta que determine el respectivo ganador.

No podrá participar en esta ronda de penales, los jugadores que durante el partido hayan sido expulsados o no hayan sido inscritos en la respectiva planilla antes de comenzar el partido.

Los ejecutantes serán en este orden:

- Jugadores en cancha que terminaron el encuentro.
- En caso de igualdad se puede sumar jugadores sustitutos o sustituidos.

Si al finalizar el partido y antes de comenzar a la ejecución de los tiros penales, un equipo tiene más jugadores que su adversario (lesión, ausencia o expulsión), deberá reducir su número de ejecutantes para equipararse al de su adversario, y el capitán del equipo deberá comunicar al árbitro el nombre y número de cada jugador excluido.

Antes de comenzar con la definición a penales, el árbitro se asegurara que todos los jugadores permanezcan en la línea media de la cancha.



Regla N° 11 “El Área Técnica”

El área técnica estará definida como el espacio físico, dentro de las mismas graderías, donde se acopian los jugadores, entrenadores y dirigentes de un mismo equipo.

Deberán respetar tanto al árbitro como al público, no entrando nunca en discusión con gente externa.

Regla N° 12 “Sanciones Disciplinarias”

Existen diferentes circunstancias y causales por las cuales un árbitro puede sancionar disciplinariamente a un jugador, ya sea a través de una tarjeta amarilla (**AMONESTACION**) o tarjeta roja (**EXPULSION**).-

Las sanciones disciplinarias son las herramientas por las cuales los árbitros dirigen el partido y previenen el juego brusco o conductas antideportivas.

Cabe mencionar, que el capitán de un equipo no posee mayores atribuciones que los demás para reclamar, solicitar o pedir explicaciones ante un cobro.

El capitán solo tiene atribuciones para efectuar y decidir durante el sorteo de los lados o ante definición a penales.

Un jugador será amonestado con tarjeta amarilla en las siguientes circunstancias:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras, gestos o acciones de un cobro arbitral.
- Infringir persistentemente las reglas del juego.
- Retardar la reanudación del juego.
- Entrar o salir sin autorización del árbitro al o del terreno de juego.

Un jugador será expulsado con tarjeta roja en las siguientes circunstancias:

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o cualquier otra persona.
- Emplear lenguaje ofensivo u gestos obscenos.
- Recibir una segunda amonestación.
- Insultar de palabra, intención o gesto al público, turno o árbitros.



REPÚBLICA DE CHILE
AGRUPACIÓN DE COMUNAS CABO DE HORNOS Y ANTÁRTICA
I. MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS



Regla N° 13 “Faltas Administrativas”

Las faltas administrativas son todas aquellas que no se cometan dentro del partido, tales como mala inscripción de un jugador, inscribir un jugador sancionado, no presentarse a la hora, etc.

OTROS:

- En el campeonato, equipo que no se presente a jugar su partido que le corresponda será castigado con 3 puntos de los que ya obtuvieron, realizando el descuento de los que tenía acumulado.

- En caso de una igualdad en puntaje de dos equipos este se definirá en diferencia de goles, de seguir la igualdad se tomara el o los partidos entre ellos, de seguir empatados se observara la cantidad de mayores goles convertidos.

- En caso de tomar el balón con la mano al irse este ya se por la línea de fondo o línea de banda será amonestado automáticamente con tarjeta amarilla.

- Los goles son válidos pateando el balón desde la mitad de la cancha.