



REGLAMENTO COPA CHALLENGER

1. En el torneo participarán jugadores mayores de 15 (quince) años o que cumplan los 15 (quince) años durante el transcurso del año calendario en que se desarrolla el certamen.
2. Cada equipo deberá tener una firma o negocio de la localidad al cual represente.
3. Los equipos que jueguen se presentarán con camisetas uniformadas y enumeradas para fácil identificación. La camiseta podrá tener la propaganda del negocio que patrocina al equipo.
4. Por tratarse de un torneo de carácter local, en la formación del equipo se podrá tener como máximo a tres (3) jugadores que no tengan residencia legal en Libertador San Martín.
5. Cada equipo contará con un Capitán o Delegado que los representará ante la Comisión Organizadora y entrará en el sorteo para el Tribunal de Disciplina. El Capitán o Delegado será responsable de conocer y comunicar a los jugadores la Reglamentación y eventuales sanciones establecidas por el Tribunal de Disciplina.
6. Cada equipo constará de 10 (diez) jugadores como máximo, detallados en la Lista de Buena Fe. Todos los datos requeridos deberán ser completados en su totalidad; en caso de faltar alguno, el jugador afectado no podrá participar. Esta lista será completada y entregada en la fecha fijada como límite por la Comisión Organizadora. Esta lista no se podrá modificar bajo ningún término (agregado o sustitución de los jugadores). Entre los datos que se darán de los jugadores en esa lista, se indicará la fecha de nacimiento y su dirección en la localidad.
7. Si alguno de los equipos faltare al/los artículos anteriores se los sancionará con la pérdida de los puntos anotados en el partido y el resultado final será de 3:00 en favor del equipo contrario.
8. A los equipos que, en contravención al *fixture*, no se presenten a jugar, se los sancionará con la exclusión de los jugadores en la siguiente Copa Challenger. El equipo que se presentó obtendrá 3 (tres) goles a su favor.
9. Sanciones disciplinarias:
 - a. Una tarjeta azul: exclusión del partido, pudiendo ser reemplazado por otro jugador. No acarrea fecha de suspensión.
 - b. Dos tarjetas amarillas consecutivas o tres alternadas: acarrea una fecha o un partido de suspensión.
 - c. Expulsado por la regla de “evitar una ocasión manifiesta de gol”, siempre y cuando no haya agresión: una (1) fecha de suspensión. El expulsado por “evitar el gol con la mano”, NO acarrea fecha de suspensión
 - d. Expulsado por dos amarillas en el partido: una (1) fecha de suspensión.
 - e. Expulsado por agresión física o verbal con roja directa: dos (2) fechas de suspensión. Si reincide, no podrá volver a jugar durante la Copa
 - f. El jugador que es expulsado por una acción violenta o por una agresión de golpe de puño o amenaza verbal, será penalizado por una (1) o por dos (2) ediciones de Copa Challenger.
10. Las quejas realizadas deberán hacerse por escrito y firmadas por el capitán o delegado del equipo dentro de las 24 horas.
11. Si ocurriera algún accidente el jugador lesionado deberá hacerse cargo de los gastos ocasionados y luego el Ente Asegurador contratado por el Municipio, hará el correspondiente reintegro.



12. Cada partido constará de 2 (dos) tiempos de 10 (diez) minutos de juego cada uno, pero el último minuto en "tiempo neto" de cada uno de los tiempos, con un intervalo de 5 (cinco) minutos. El tiempo de tolerancia en la presentación de los equipos será de 10 (diez) minutos.
13. En caso de empate en las instancias eliminatorias se jugarán 2 (dos) tiempos suplementarios de 3 (tres) minutos cada uno, de persistir el empate se efectuarán cinco (5) penales y si persiste el empate, un (1) penal por equipo hasta definir.
14. Se aplicará el Reglamento de FUTSAL de la FIFA con algunas excepciones:

REGLAS EXCLUSIVAS DEL REGLAMENTO DE FÚTSAL COPA CHALLENGER

Estas modificaciones se fueron implementando debido a los accidentes que han ocurrido por la falta de espacios ya que la cancha no cumple con las medidas mínimas ni la seguridad apropiada.

Excepciones de las reglas de Futsal que se aplicará en el Campeonato Copa Challenger teniendo en cuenta la seguridad de los jugadores:

- En el saque de arco no se podrá lanzar la pelota al área rival. El juego se reanuda con el saque del arquero del equipo contrario.
- No se podrá disputar la pelota si un jugador se encuentra en el piso, tampoco barrer. Si no hay contacto estiro de libre indirecto y si hay contacto o la "barrida" evita una ocasión manifiesta de gol, será tiro de libre directo y puede ser sancionado con tarjeta amarilla.
- Al arquero se le permite ir hacia adelante con los brazos siempre y cuando toque la pelota y no ponga en riesgo al adversario. Puede atajar o defender con los pies, pero si hay contacto con el adversario, el árbitro evaluará la sanción reglamentaria y la disciplinaria.
- Desde la línea amarilla que se encuentran paralelas a la línea lateral, y cuando el balón se dirija hacia la línea lateral, no se podrá cargar con el hombro de tal manera que el jugador se golpee contra las barandas. Si se podrá cubrir el balón pero no cargar al adversario. Tiro libre directo y puede sancionarse con amarilla.
- Dos (2) jugadores No se podrán marcar al jugador que tiene la pelota sobre la línea lateral o final y se encuentre de espada a la cancha. Tiro libre indirecto.
- Criterios para la tarjeta azul: sanción disciplinaria y jugadas peligrosas contra la pared y chilenas que ponen riesgo al adversario.
- Procedimiento para penales y penales y penales largos (9m): los jugadores deben permanecer a 5 metros del pateador y el arquero debe estar parado sobre la línea del arco.