

REGLAMENTO DEL CAMPEONATO INTERBANCARIO & COOPERATIVAS

FIREBALL CANCHAS SINTÉTICAS – V EDICIÓN

1. PARTICIPANTES

Podrán conformar los equipos únicamente las siguientes personas:

Empleados bajo relación de dependencia, contratados hasta el **31 de diciembre de 2025**.

Pasantes, siempre que su contrato haya iniciado antes del **31 de diciembre de 2025** y se mantenga vigente durante todo el torneo.

Prestadores de servicios externos (abogados, personal médico, etc.) que cuenten con **facturas emitidas a la institución con fechas no mayores a 3 meses**.

Personal de seguridad o limpieza, con un máximo de **2 personas por equipo**.

Personal de empresas filiales de la institución (ej.: Deuna, Peigo, Servipagos, Payphone, Redpagos, Iterdin, etc.). La participación de estos jugadores estará sujeta a **revisión y aprobación de la organización**.

Podrán participar únicamente los equipos que hayan cancelado la inscripción. **Cualquier equipo con valores pendientes al inicio del campeonato no podrá participar**.

Solo podrán inscribirse **instituciones que realicen actividades financieras**, como **bancos, cooperativas y sus filiales**.

2. INSCRIPCIÓN

El valor de inscripción será:

\$180 para categoría **varones**.

\$150 para categoría **damas**.

Antes de cada partido, cada equipo deberá cancelar:

\$15 por concepto de arbitraje mas l **valor correspondiente a las tarjetas** recibidas en el partido anterior.

En semifinales y final, el valor de arbitraje será de **\$20**.

El comprobante de pago deberá enviarse por vía interna.

En caso de requerir factura, se adicionará el valor correspondiente al **IVA**.

3. REGLAS DE JUEGO

I. Equipos y Jugadores

Cada equipo podrá inscribir un máximo de **15 jugadores**.

El mínimo para iniciar un partido es de **4 jugadores**.

El equipo podrá completarse hasta **6 jugadores** únicamente hasta antes de finalizar el primer tiempo.

Si un jugador sufre una lesión, ya no desea participar o es desvinculado de la institución podrá ser sustituido por otro siempre y cuando cumpla con los mismos requisitos antes expuestos (**estos cambios se permitirán solo hasta antes de empezar cuartos de final**)

Se permitirá un número **indeterminado de sustituciones**, y los jugadores reemplazados podrán reingresar.

Las sustituciones no requieren detener el juego.

Los equipos deberán estar uniformados:

Todas las camisetas deberán ser **iguales y numeradas**.

El portero deberá usar un uniforme que lo **distinga del resto del equipo y del árbitro**.

Se prohíbe el uso de zapatos con pupos de cualquier tipo. El juez y el vocal revisarán el calzado antes de cada partido.

Si un jugador no está debidamente uniformado, se le entregará un chaleco y deberá cancelar una multa de **\$3** antes de iniciar el partido.

Si existe una diferencia de **8 goles**, el partido se dará por **terminado**.

II. Duración y Formato de Juego

La duración del partido será de **45 minutos**, divididos en:

Primer tiempo: **22 minutos**

Segundo tiempo: **23 minutos**

Descanso: **5 minutos**

Puntaje:

3 puntos al ganador

1 punto por empate

0 puntos al perdedor

Criterios de desempate en fase clasificatoria:

- a. Puntos obtenidos
- b. Gol diferencia
- c. Goles a favor
- d. Goles en contra
- e. Tarjetas acumuladas

Amarilla = 1 punto

Roja = 3 puntos

(El equipo con **menos puntos** tiene ventaja)

f. Sorteo

En rondas eliminatorias, si hay empate se cobrará:

Serie de **3 penales por equipo**

Si persiste, un penal por equipo hasta desempatar

Tiempo de espera máximo: **15 minutos** después de la hora establecida.

Se permitirá cambio de horario únicamente si:

Ambos equipos están de acuerdo

La organización dispone de un horario disponible

De no cumplirse estas condiciones, el equipo no presente perderá **3-0**.

Si un equipo no se presenta o no completa el número mínimo de jugadores perderá el partido **3-0 (los goles no se atribuirán a ningún jugador)**

III. Faltas

Los tiros libres se ejecutarán con barrera a **3 metros**.

A partir de la **6ta falta**, se cobrará un tiro libre indirecto **dos pasos detrás del punto penal**, sin barrera.

El arquero podrá salir hasta los límites del área.

La jugada no tendrá rebote.

El cobrador no tendrá límite de carrera.

Las faltas dentro del área serán penal.

El cobrador tendrá **1 paso de carrera**.

Si hay rebote la jugada sigue viva

IV. Saque de Banda

Se ejecutará cuando el balón salga completamente por las líneas laterales.

Se realizará **con los pies**, sobre o detrás de la línea.

No será válido un gol directo desde el saque de banda.

El ejecutante no podrá tocar el balón dos veces seguidas.

Si el saque es incorrecto, lo realizará el equipo contrario.

El jugador dispone de **4 segundos** para ejecutar el lateral.

V. Tiro de Esquina

Se ejecutará desde la esquina más cercana.

Siempre con el pie.

Se permite el **gol olímpico**.

VI. Saque de Meta

El portero deberá ejecutarlo **con las manos**.

Si un rival toca el balón dentro del área antes de salir, se repetirá.

El portero no podrá tomar con las manos un pase atrás de un compañero.

Se sanciona con tiro indirecto.

4. AMONESTACIONES Y SANCIONES

El jugador que reciba **dos amarillas** en un mismo partido será expulsado y sancionado **solo por el resto del encuentro**.

La **roja directa** implica suspensión para:

El resto del partido

El siguiente encuentro

El jugador con amarilla deberá salir **2 minutos**, sin reemplazo.

Expulsión por doble amarilla o roja deja al equipo **sin posibilidad de completar jugadores**.

Si un jugador suspendido o inhabilitado participa, el equipo perderá **3-0** (a menos que el marcador ya sea mayor).

Un equipo con menos de **4 jugadores** pierde automáticamente **3-0**. A menos que el marcador sea mayor

Cualquier agresión física hacia rival, compañero, público o árbitro implica **expulsión inmediata del torneo**.

La organización podrá tomar acciones legales si el agredido es árbitro u organizador.

Si la mayoría de los jugadores de dos equipos se agreden, ambos equipos serán expulsados del campeonato.

Si un equipo utiliza jugadores no inscritos o ajenos a la empresa, perderá **los puntos del partido en que jugó dicho jugador**.

Todo reclamo posterior deberá presentarse por **carta formal**, adjuntando **\$10** que serán devueltos solo si el reclamo procede.

Valor por tarjetas:

Amarilla: **\$2**

Roja: **\$5**

Expulsión por doble amarilla: **\$5** para la siguiente fecha.

IMPORTANTE: QUIENES TOMAN LAS DECISIONES EN EL DESARROLLO DEL JUEGO SON ÚNICAMENTE LOS ÁRBITROS DESIGNADOS, LA MESA DIRECTIVA NO PUEDE INFLUIR EN DECISIONES O RESULTADOS YA DETERMINADOS POR EL ARBITRAJE

5. PROPIEDAD INTELECTUAL

FIREBALL CANCHAS SINTÉTICAS es el creador exclusivo de este reglamento y se reserva el derecho de tomar acciones legales en caso de plagio o mal uso.

