

ESPÍRITU DEL TORNEO

El torneo está conformado por equipos que privilegien la posibilidad de divertirse y competir observando el juego limpio y la posibilidad de conocer gente que comparta la pasión por el deporte. Tinku Cup velará por el cumplimiento de estos objetivos, en un marco de cordialidad y respeto con todos los participantes. La principal responsabilidad de garantizar el espíritu de juego limpio en el terreno de juego recae en los Dirigentes, Directores Técnicos, Capitanes, Árbitros y Organizadores.

El fútbol 7 respeta al máximo las reglas de la FIFA del Fútbol 11, sin embargo, existen algunas diferencias. Por lo que es recomendable leer este reglamento para conocer el detalle de las reglas.

RESPONSABILIDAD DE LOS DIRECTIVOS Y CAPITANES

Los Directivos y Capitanes son responsables en todo momento de garantizar que sus jugadores se comporten dentro del espíritu del juego limpio de acuerdo al reglamento.

JUEGO LIMPIO

Según el reglamento, el Árbitro es el único juez del juego limpio. Se espera que los capitanes se aseguren de que todas las decisiones se acepten sin discusión.

CONDUCTA DE LOS JUGADORES

Cualquier jugador que muestre desacuerdo con palabras o acciones, o se comporte de manera irresponsable que pueda desacreditar el juego, estará sujeto a medidas disciplinarias por parte del Árbitro, que deben ser apoyadas por el capitán y el entrenador.

REGLA 01 - TERRENO DE JUEGO

1. Dimensiones

El terreno de juego es de tierra acondicionada con forma rectangular y no puede exceder la longitud de 55 metros o ser menor a 45 metros, su anchura máxima debe ser de 35 metros y la mínima 25 metros. La longitud siempre debe ser mayor que la anchura.

2. Marcas del Terreno de juego

El campo debe estar marcado por líneas en blanco y claramente visibles, con un ancho de 10 cm.

Las líneas que delimitan la mayor longitud se llaman líneas de banda y las que delimitan menor longitud son líneas de fondo.

El centro del campo estará marcado por una línea de una banda a la otra llamada línea central.

El centro del campo estará claramente marcado por un punto visible de 10 cm de radio, exactamente en el centro del campo

3. Área Penal y Punto Penal

En cada extremo del campo se deberá trazar dos líneas perpendiculares a la línea de fondo, a una distancia de 2 metros de cada poste de la meta. Estas líneas avanzan 4 metros hacia el centro del campo de juego y se unen por una línea de 8 metros de largo que delimitan el área.

El punto penal se define por un punto visible, con 10 cm de radio en la mitad de la línea frente al área de meta, con una distancia de 4 metros desde la línea de fondo – Meta.

Los arcos se colocarán en el centro de cada línea de fondo, formado por dos postes verticales de 4 metros de distancia entre sí en el interior, conectados por una barra horizontal cuya cara interna se posiciona a 2,20 cm del suelo y deben estar pintados de color blanco.

Detrás de las metas debe ser colocada una red, de manera firme y con un espacio mínimo de 0,50 cm de fondo. Colocada a fin de dar espacio suficiente al portero.

REGLA 02 – EL BALÓN

1. Número 5 de Marca MIKASA - ORIGINAL, la principal referencia del balón es el bote en el terreno de juego. Como prueba in situ, dejar caer el balón desde una altura de 2 metros y su primer rebote NO debe superar 80 cm.

Información:

CIRCUNFERENCIA	PESO	PRESIÓN
63 cm a 66 cm	368 gr	6 a 8 libras

2. Cada equipo debe presentar el balón al Asistente de Campo, antes de iniciar el partido programado.
3. Si el equipo o los equipos NO presentan los balones aptos para el partido, el organizador facilitará un balón.
4. Para la entrega del balón (Tinku Cup), el Dirigente, Entrenador o Capitán debe presentar y entregar un documento de IDENTIFICACIÓN ORIGINAL al Asistente de Campo.
5. El responsable en devolver el balón en perfectas condiciones será el Dirigente, Entrenador o Capitán del equipo que no cumplió con el Reglamento y se le restituirá su documento de identificación.
6. El balón no puede ser reemplazado durante el partido, excepto con la autorización del árbitro.
7. Si el balón se desinfla durante un encuentro, este debe de ser reemplazado de manera inmediata. El encuentro debe ser reiniciado con un “balón al suelo” en

el lugar donde fue detenido.

REGLA 03 – NÚMERO DE JUGADORES

1. El partido lo jugarán dos equipos formados por un máximo de siete jugadores, de los que uno juega como arquero.
2. Cada equipo iniciará el partido al menos con cinco jugadores pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.
3. No se permite el inicio del partido con un número menor de cinco jugadores por equipo.
4. Cuando un el o los equipos se quedan con cuatro jugadores por la circunstancia que sea, el partido debe ser finalizado inmediatamente, otorgándole el triunfo al equipo con mayor número de jugadores aun cuando esté perdiendo.
5. En el Sistema SADCAF deben estar registrados un máximo de diecisiete jugadores por equipo.
6. El sistema de registro de jugadores de SADCAF permanecerá abierto hasta las 23h59´ de la cuarta fecha del Torneo.
7. Una vez registrado el jugador en el sistema SADCAF, se permite cambios o eliminación de jugadores, conforme indica el numeral 6 de la REGLA 03.

REGLA 04 – EQUIPO TÉCNICO

1. El EQUIPO TÉCNICO estará formado por los siguientes miembros;
 - Director Técnico o Entrenador
 - Asistente Técnico
 - Fisiólogo
 - Médico
2. El Equipo Técnico debe permanecer en el área técnica designado, tienen la responsabilidad de comportarse apropiadamente antes, durante y después del partido.
3. Los miembros del Equipo Técnico deben disponer de vestuario deportivo y/o ejecutivo siempre identificando a su equipo.

REGLA 05 – SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

1. La sustitución de jugadores se debe realizar por la línea de banda y no podrá entrar el jugador sustituto hasta que el otro haya abandonado el terreno de juego.
2. El arquero podrá cambiar su puesto con cualquier compañero comunicando al árbitro y colocándose la camiseta de arquero sin número o un chaleco, el juego debe estar detenido para realizar este cambio de posición.
3. Cuando se inicie el partido podrán realizarse las sustituciones necesarias, si se

- realizan reglamentariamente.
4. Los jugadores sustituidos pueden volver al partido cuántas veces considere conveniente.
 5. Cuando un jugador tenga que ser sustituido, previamente informará al Asistente de Campo antes de la sustitución.
 6. El jugador sustituto no puede entrar al terreno de juego hasta que el sustituido lo haya abandonado y deberá hacerlo por la línea de banda previa autorización del Asistente de Campo, NO es necesario que el partido esté interrumpido. Excepto cuando se hace por el arquero.
 7. El jugador o el miembro del Equipo Técnico que fuese expulsado debe retirarse del terreno de juego.
 8. Las sustituciones son ilimitadas no hay necesidad de detener el juego excepto cuando se hace cambio de arquero.
 9. El jugador puede realizar un saque de banda o tiro de esquina solo después de haber entrado al terreno de juego por la línea de banda, en caso contrario será sancionado con una tarjeta amarilla sin perder la posesión del balón.
 10. Para asistir a un jugador lesionado, el Árbitro debe detener el juego y permitir el acceso de un miembro del Equipo Técnico. Una vez que la asistencia ingresa al terreno de juego, el jugador debe ser retirado del mismo para su atención y/o ingresó dependiendo del caso.
 11. En caso de sangrado o lesiones graves, el jugador debe abandonar el terreno de juego inmediatamente. El mismo podrá ser reemplazado al mismo tiempo.

REGLA 06 – EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:
 - Camiseta
 - Short
 - Medias de fútbol
 - Canilleras de goma o plástico.
 - Zapatos de fútbol con pupos o pupillos.
2. Vestirán colores que los diferencien claramente entre los equipos y el Árbitro.
3. Las camisetas deben estar correctamente numeradas al igual que los shorts, con la misma tipografía del equipo de acuerdo con el número que le corresponde en el registro del sistema SADCAF.
4. El color de los números debe variar al de la camiseta y short respectivamente.
5. El jugador no podrá utilizar objetos que puedan causar daño a él mismo o a los demás. Ejemplo: collar, aretes, pulseras, etc.

6. Para el inicio del partido todos los jugadores deben portar el uniforme completo conforme a su equipo, las medias arriba cubriendo las canilleras. Si el mínimo de jugadores permitido no cumple con el uniforme completo, perderá el partido por default.
7. El capitán debe ser identificado con un BRAZALETE en la manga izquierda, debe ser de color diferente al uniforme, si es sustituido debe entregar la banda a su compañero de equipo.
8. Los jugadores pueden participar utilizando gafas, sin embargo deben ser gafas para deporte y debe notificar al Árbitro y al Asistente de Campo.
9. Si el equipo no tiene arquero suplente, el jugador que lo sustituya debe presentar otra camisa sin número o chaleco y colocarse sobre la camiseta que le corresponde como jugador de línea.
10. El uso de ropa térmica – COMPRESSION (pantalones, camisas, etc.) debe ser del color que predomina de la prenda del uniforme sobrepuesto.
11. Los jugadores no pueden utilizar vendajes o cinta adhesiva que no sea del color de la media de fútbol para sostener las canilleras.
12. En caso de que un jugador esté mal uniformado durante el periodo de tiempo reglamentario y gane el encuentro. NO se les acredita los puntos del partido.

REGLA 07 – TIEMPO DE JUEGO

1. Se divide en dos periodos iguales de 30 min, un entre tiempo de 7 min de descanso.
2. Solo el Árbitro marca el tiempo oficial.
3. Todo tiempo perdido, debe ser añadido al tiempo del juego. Esto lo decide únicamente el Árbitro.
4. En caso de empate en el tiempo regular, se otorgará un punto a cada equipo y el desempate se determinará ejecutando 3 SHOOT OUT por equipo si después de esto persiste el empate se procederá a muerte súbita
5. En caso de empate no habrá tiempo extra.

REGLA 08 – INICIO DEL JUEGO

1. Para el inicio del juego, la elección de lado del terreno de juego y/o patada de inicio, debe hacerse por sorteo con una moneda, el ganador hace la elección del terreno de juego que defenderá y el equipo perdedor tendrá la patada inicial.
2. El inicio del juego será indicado y autorizado por el árbitro, el jugador moverá el balón que debe estar inmóvil en el centro del campo. El balón puede moverse en cualquier trayectoria y con tiro directo.

3. Para el inicio del partido, reinicio e inicio de la segunda mitad de este, todos los jugadores, deben estar dentro del terreno de juego que le corresponde a su equipo.
4. Una vez anotado un gol el juego se reanuda de la misma manera.
5. Tras el medio tiempo, los equipos deben cambiar de lado del terreno de juego.
6. Inicio y reinicio del juego después de un gol, los jugadores deben poner el balón en juego, en un máximo de 5 segundos de lo contrario será sancionado con una falta personal, pero sin perder la posesión del balón.

REGLA 09 – BALÓN FUERA DE JUEGO

1. El balón está fuera de juego cuando:
 - a. Su total circunferencia exceda por aire o por tierra las líneas del límite del terreno de juego.
 - b. El juego es interrumpido por el Árbitro.
 - c. Si el balón toca la red lateral u otra superficie ajena al terreno de juego.
2. El balón está en juego en todo momento, incluyendo:
 - a. Si golpea el marco de gol.
 - b. En caso de golpear al Árbitro posicionado dentro del terreno de juego.
3. En caso de una suspensión temporal del partido, sin que el balón supere las líneas límites del terreno de juego. El partido debe reiniciarse con “balón al suelo” en el sitio donde estaba al momento de detenerse el juego.

Notas:

Las líneas que delimitan la superficie son parte del terreno de juego.

Balón al suelo - *El balón debe tocar el terreno antes de que un jugador lo toque. Los jugadores deben posicionarse a una distancia de 30 cm aproximadamente, del área donde el balón rebotará.*

REGLA 10 – GOLES

1. El gol es válido cuando la circunferencia del balón rebasa completamente la línea de fondo, entre los postes de meta y el travesaño, siempre de forma legal.
2. El gol es válido desde el saque inicial.
3. No es válido el gol desde el saque de banda.
4. No es válido el gol desde el tiro de esquina.

REGLA 11 – FALTAS E INCORRECCIONES

FALTAS:

Si el jugador infracciona de la siguiente manera;

1. Patear o intentar patear a un adversario.
2. Derribar al adversario.
3. Saltar sobre el adversario.
4. Bloquear u obstruir al adversario.
5. Levantar la pierna(s) de manera violenta y/o peligrosa.
6. Empujar a un adversario.
7. Levantar los brazos, manos, y/o codos de manera peligrosa y/o violenta.
8. Escupir/Salivar
9. Halar o sostener al adversario de cualquier forma.
10. Retener el balón de forma no leal.
11. Intervenir y/o bloquear en la sustitución de jugadores.
12. Provocaciones.
13. Tocar premeditadamente el balón con la mano.
14. Evitar la celebración del adversario.
15. Cometer una barrida.
16. El comportamiento indecoroso de la hinchada y/o simpatizantes se procede con una llamada de atención al capitán, si reincide será amonestado el capitán.

Penalidad: Tiro directo a favor del oponente dependiendo de la gravedad puede recibir tarjeta amarilla, tarjeta roja o multa.

INCORRECCIONES

El jugador comete una incorrección sí;

1. Si ingresa al terreno de juego sin autorización del Árbitro.
2. Quitarse la camiseta dentro del terreno de juego.
3. Se maneja con palabras altisonantes o actos vulgares a las decisiones arbitrales.
4. Ingresa con otro número de camiseta y/o short.
5. Discutir con el público, organizadores, equipo técnico, simpatizantes, hinchas, o adversarios.
6. Estar en estado etílico alcohol, cigarro, o drogas o consume al momento del partido, si entra al campo de juego en esta etílico y el vocal o Árbitro dan la sanción de que se retire de juego será amonestado con tarjeta amarilla y no podrá ser reemplazado por otro jugador en el campo de juego.
7. Retrasa deliberadamente la reanudación del juego.
8. Si algún jugador o miembro técnico de algún equipo, ingresa al terreno de juego durante el partido en marcha y participa evitando un gol o interrumpe un ataque claro de gol, debe ser expulsado inmediatamente y el juego debe ser reanudado con un tiro libre en la ubicación en donde fue interrumpido.

9. Cuando en una sustitución el jugador se saca la camiseta dentro del terreno de juego será acreedor de una tarjeta amarilla.
10. Si el jugador que ingresa antes de que el compañero salga del terreno de juego este será acreedor de una tarjeta amarilla.
11. Durante una sustitución el jugador debe ingresar al terreno de juego antes de realizar un saque de banda, o tiro de esquina, caso contrario será acreedor a una tarjeta amarilla.
12. Todas las reanudaciones de juego (tiro libre, saque de meta, saque de esquina, saque del portero) debe realizarse antes de los 5 segundos.

Incorrecciones del Arquero

Serán sancionadas con un saque de banda a la altura del área y será acreedor de una tarjeta amarilla si se dan las siguientes situaciones durante un encuentro.

1. Cuando tomé el balón con las manos después de un saque de banda a favor.
2. Cuando toca el balón con la mano después de un pase con el pie de un compañero.
3. Cuando el portero tarda en reanudar más de 5 segundos el juego.

Conducta Antideportiva

1. Si algún jugador, miembro del Equipo Técnico agrede físicamente a otro jugador, compañero de equipo, Árbitro, Asistente de Campo, Organizador, Hinchas o Simpatizante será vetado indefinidamente de los torneos organizados por TINKU CUP.
2. Si el equipo o jugadores, Equipo Técnico, Hinchas, Simpatizantes agreden físicamente al Árbitro, Asistente de Campo, Organizadores será vetado indefinidamente y serán eliminados de la competencia inmediatamente.
3. Si existe fraude en la actuación de un jugador, el Dirigente y el jugador serán suspendidos indefinidamente del Torneo.

Estas faltas o incorrecciones pueden ser sancionadas:

TARJETA AMARILLA: Con la acumulación de dos tarjetas amarillas en el partido, el jugador debe abandonar el terreno de juego.

Con la acumulación de 4 tarjetas amarillas el jugador debe descansar un partido.

TARJETA ROJA: El jugador expulsado debe abandonar el terreno de juego.

REGLA 12 – TIRO DIRECTO

1. Cuando se ejecuta un tiro directo, el equipo contrario debe otorgar 3 metros de distancia **INMEDIATAMENTE**. El no otorgar el espacio reglamentario, se puede incurrir en una falta y será acreedor a una tarjeta amarilla.
2. Si un jugador cobra el tiro directo, patea hacia su propia meta e ingresa en su

arco directamente sin tocar a ningún participante, se otorgará gol.

REGLA 13 – PENA MÁXIMA

1. Cuando se realice una infracción dentro del área de meta, se concederá una pena máxima a favor del equipo atacante.
2. El cobro de la pena máxima debe ser obligatoriamente hacia delante, y todos los jugadores deben permanecer fuera del área de meta.
3. El cobrador de la pena máxima debe estar claramente identificado antes del cobro.
4. El arquero que defenderá la pena máxima debe estar con los dos pies tocando la línea de fondo, entre los postes y puede moverse lateralmente.
5. Si el arquero abandona la posición correcta antes del cobro de la pena máxima y salva la anotación el cobro debe repetirse.
6. Si algún jugador defensor interrumpe o participe directa o indirectamente antes de que el jugador cobre la pena máxima, esta deberá repetirse.
7. Si el cobro de la pena máxima resulta en rebote, o golpee un poste, al árbitro y/o cualquier objeto dentro del terreno válido, el jugador tiene derecho a rematar sin necesidad de que ningún otro jugador toque el balón antes.

REGLA 14 – SHOOT OUT

El SHOOT OUT es una acción en la cual se enfrenta mano a mano el jugador con el arquero y debe ser ejecutado en un lapso de 5 segundos.

1. El SHOOT OUT debe ejecutarse desde el punto central de la línea media del terreno de juego, el arquero debe permanecer detrás de la línea de meta hasta que el Árbitro de la orden.
2. Todos los jugadores deben posicionarse sobre la línea media del terreno de juego y no podrán intervenir en la ejecución del SHOOT OUT, deben permanecer ahí hasta finalizar los 5 segundos.
3. Si el portero realizara falta al jugador o manos fuera del área dentro del plazo del lanzamiento del penalti se mostrará tarjeta amarilla.
4. El Torneo no tolerará las pérdidas de tiempo hechas a propósito por los jugadores, dentro del campo de juego. Los equipos o jugadores que pierdan tiempo de forma deliberada se sancionarán, a su entera discreción (según corresponda)

REGLA 15 – SAQUE DE BANDA

El saque de banda será ejecutado cuando la circunferencia total del balón rebasa la línea de banda. Debe de ser realizado por el equipo adversario del último jugador que toco el balón antes de salir.



1. El jugador debe colocar el balón sobre o detrás de la línea de banda, frente al terreno de juego.
2. Debe existir 2 metros de distancia para ejecutar el saque de banda. Caso contrario el Árbitro decide si es falta o incorrección. Aplica para todo el terreno de juego.
3. Si la ejecución es de forma irregular, el balón debe ser concedido al adversario.
4. No puede hacerse un gol desde la ejecución de un saque banda directo, para que el gol sea legal el balón debe ser tocado por algún jugador antes de que ingrese por la línea de meta.
5. El arquero no puede recibir con las manos, un balón proveniente de su equipo en saque de banda. Si el arquero toca el balón con las manos, debe otorgarse un saque de banda al equipo contrario.
6. El tiempo máximo para la ejecución del saque de banda, no debe exceder 5 segundos. Si no, el balón debe otorgarse al adversario.

REGLA 16 – SAQUE DE META

1. Se concederá un saque de meta cuando el balón cruce la línea de fondo, si el equipo adversario lo toca al final.
2. El jugador rival debe estar fuera del área. Caso contrario el Árbitro decide si es falta o incorrección.
3. El saque de meta debe ser realizado por el arquero, con la mano o pie hasta la mitad la cancha y dando el balón un bote podrá lanzarlo con el pie hacia la dirección que quiera pudiendo pasar la mitad de la cancha.

Procedimiento del Saque de Meta:

- a. El arquero, tendrá un tiempo máximo de 5 segundos para ejecutar el saque de meta. De no realizarlo se otorgará al equipo contrario un saque de banda.
- b. Durante el saque de meta, defensores y atacantes podrán tocar el balón dentro del área de meta.

REGLA 17 – SAQUE DE ESQUINA

1. Se concederá un saque de esquina al equipo atacante, cuando la circunferencia del balón supere la línea de fondo, y el equipo defensor sea el último en tocar el balón.
2. El cobrador del tiro de esquina debe tener ambos pies sobre la intersección de las líneas de fondo y de banda.
3. Si el cobrador lanza el balón hacia la meta y el balón entra en la portería sin ser tocado por ningún otro jugador, el gol **NO** es válido. Se otorgará un saque de meta al equipo defensor.
4. El tiempo máximo para la ejecución del saque de esquina, es de 5 segundos. Si el tiempo es excedido se concederá el balón al equipo defensor en un saque de meta.
5. Ningún jugador oponente puede estar a menos de 3 metros de distancia, hasta

que el saque de esquina se realice.

REGLA 18 – ÁRBITRO

UNIFORME DE ARBITRAJE

1. El uniforme de los árbitros se compone de: camiseta de manga corta o larga de su respectivo Núcleo, Federación u Organización, short, medias largas y zapatos deportivos de fútbol.
2. El Núcleo, Federación u Organización Arbitral siempre debe vestir de igual manera.
3. Si el color de camiseta es similar a cualquiera de los equipos, el Árbitro debe cambiar de color de camiseta.
4. El Árbitro es la máxima autoridad y debe tomar decisiones respecto a la seguridad de los participantes y de los espectadores.

RESPONSABILIDADES DE LOS ÁRBITROS

1. Aplicar las reglas y resolver las diferencias derivadas de la práctica del Fútbol 7. Sus decisiones son definitivas.

REGLA 19 – ASISTENTE DE CAMPO

El Asistente de Campo estará plenamente identificado (gafete y/o uniforme), y su función es controlar que se cumpla con el Reglamento antes, durante y después del partido.

RESPONSABILIDADES DEL ASISTENTE DE CAMPO

1. Estar 15 minutos antes de la hora programada del partido.
2. Revisar el buen estado de los balones de los respectivos equipos.
3. Verificar que los capitanes tengan su respectivo BRAZALETE colocados en el brazo izquierdo.
4. Revisar, controlar y exigir que cada jugador esté correctamente uniforme.
5. Controlar que los jugadores suplentes y el equipo técnico se encuentren en el lugar asignado.
6. Controlar la buena conducta entre jugadores, público general y Árbitro.
7. Observar el comportamiento de las barras de cada equipo.
8. Registrar todos los acontecimientos del partido en el sistema SADCAF.
9. Recaudar el valor de la vocalía en el entretiempo.
10. Informar al Árbitro los acontecimientos que susciten antes, durante y después del partido.
11. Disponer de los materiales necesarios para dar solución a cualquier inconveniente del partido.
12. Si solicita el Árbitro apoyo para la toma de decisiones lo puede hacer en beneficio del juego limpio.
13. Informar al Árbitro si uno o los dos equipos no cancelaron el valor de la vocalía.
14. Exigir a los capitanes que aprueben la hoja de vocalía, una vez que haya

- terminado el partido.
15. Ayudar a controlar los tiempos del partido de acuerdo con el Reglamento.
 16. Revisar que esté en perfectas condiciones el terreno de juego.
 17. Recaudar todos los valores al final del partido, que corresponde a: tarjetas, multas y otros.
 18. Exigir al Capitán del equipo la APROBACIÓN del partido.

REGLA 20– DESEMPATE

Los empates no existen en Tinku Cup 7ma Edición, todo encuentro que termine en empate en el tiempo regular debe ser llevado a la decisión por SHOOT OUT.

Detalle de puntos ganados en el partido jugado.

- a. 3 puntos al partido ganado en el tiempo reglamentario.
- b. 2 puntos al partido ganado en SHOOT OUT.
- c. 1 punto al partido perdido en SHOOT OUT.

DECISIÓN POR PENALTY SHOOT OUT

1. Ambos equipos ejecutarán 3 SHOOT OUT alternadamente, si ambos equipos han ejecutado sus 3 SHOOT OUT, marcando la misma cantidad de goles, la ejecución de los SHOOT OUT debe continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de SHOOT OUT.
2. Ningún SHOOT OUT debe pasar el tiempo máximo de 5 segundos a partir de la orden del Árbitro.
3. Todos los jugadores deben posicionarse detrás de la línea del medio campo, excepto el cobrador y el arquero.
4. El Árbitro observará la jugada, mientras que el Asistente de Campo el tiempo y este no debe pasar de 5 segundos.
5. Cada SHOOT OUT debe ser ejecutado por un jugador diferente y no podrán repetir hasta que todos los jugadores hayan ejecutado.

REGLA 21 – MULTAS POR FALTAS, INCORRECCIONES, CONDUCTA ANTIDEPORATIVA Y OTROS

1. Tarjeta Amarilla tiene un valor de 1,00 USD.
2. Tarjeta Roja tiene un valor de 2,00 USD.
3. La doble Tarjeta Amarilla tiene el valor de 3,00 USD.
4. Si un jugador es amonestado en primera instancia con Tarjeta Amarilla y luego con Tarjeta Roja Directa debe cancelar el valor de la Tarjeta Amarilla más el valor de la Tarjeta Roja Directa es decir 3,00 USD.
5. El equipo que no se presente al partido programado debe cancelar el valor de 20,00 USD hasta las 20h00 del próximo lunes, antes de la publicación de la programación de la próxima fecha.

6. La NO presentación del balón MIKASA número 5 el o los equipos, debe cancelar 5,00 USD.
7. El brazalete de CAPITÁN es obligatorio y la no presentación tiene un valor de 5,00 USD.
8. Si durante el partido el balón es enviado fuera de las instalaciones de Tinku Plaza deberá cancelar \$1.75 USD, si causa la pérdida del balón el equipo causante deberá cancelar el valor de \$45.00 USD correspondiente al costo del balón antes del próximo partido programado.
9. Si el balón enviado por el equipo causa daño a la vivienda aledaña el equipo cubrirá el total de los gastos ocasionados.
10. Los simpatizantes o hinchas de los equipos que no tengan un buen comportamiento serán multados con el valor de 10,00 USD al equipo, previo informe del Árbitro.
11. Si se comprueba el fraude, debe cancelar 150,00 USD (este valor será restituido por igual a todos los equipos de la 7ma Edición de Tinku Cup, se realizará mediante transferencia).

REGLA 22 – SISTEMA DEL TORNEO

El torneo está conformado por 22 equipos que son divididos en 2 grupos de 5 equipos y 2 grupo de 6 equipos.

Fase de grupos: Ida y vuelta - Sistema Espejo

Grupo 1: Atlético Madrid F.C., Furia Amarilla, Real Alcohólicos F.C., Futboleros F.C. y Bardos F.C. y Vodka Junior.

Grupo 2: Cataluña F.C., Manchester United, Leyendas Club, Ron Pom Pom y Santos F.C.

Grupo 3: Adictos al Soccer S.C., Bebuchines S.A., C.D. Nueva Generación, Club Atlético Juvenil, Ferencváros Toma Club y Puro Sabor y Chocolate.

Grupo 4: Alfa Omega F.C., Atlantis S.C., Chuyaso F.C., Club Atlético Junior, y F.C. Callejón.





Tarjetas:

- ❖ Se resetean las tarjetas amarillas para la etapa final, no incluye tarjetas rojas.
- ❖ Etapa final: Con dos tarjetas amarillas acumuladas en diferentes partidos descansa un partido.

Detalle del Torneo:

- ❖ Los primeros de cada grupo clasifican directamente a cuartos de final.
- ❖ Los segundos y terceros de cada grupo clasifican al playoff.
- ❖ Los ganadores del playoff clasifican a cuartos de final.
- ❖ Cuartos de final y final – playoffs.

REGLA 23 – PREMIOS DE LA 7ma EDICIÓN TINKU CUP

- **CAMPEÓN** 700,00 USD - TROFEO - MEDALLAS
- **VICECAMPEÓN** 300,00 USD - MEDALLAS

DISPOSICIONES GENERALES

- El equipo que gane el encuentro por la no presentación del equipo adversario debe cancelar el valor de 17,00 USD por concepto de pago de vocalía una vez que de por terminado el partido el Árbitro y se les adjudicará los tres puntos.
- Garantía NAFIP- Núcleo de árbitros / Cada equipo tiene que cancelar 10,00 USD, hasta el 17 de agosto de 2024. Este valor se restituirá al final del campeonato a cada equipo, siempre y cuando no tengan ningún saldo pendiente con Tinku Cup.
- La restitución se realizará a la cuenta del Dirigente del equipo participante mediante transferencia.
- El ingreso al Complejo Deportivo de Tinku Plaza tiene un costo de 0,50 USD para jugadores y público en general a excepción de los niños menores de 12 años y persona de la tercera edad (mayor a 65 años),

- e. Para la primera fecha programada deben presentar los jugadores la Cédula de Ciudadanía, Licencia o Pasaporte ORIGINAL.
- f. Para registrar la HUELLA DIGITAL deben presentar la Cédula de Ciudadanía, Licencia o Pasaporte ORIGINAL.
- g. A partir de la segunda fecha el control se realizará EXCLUSIVAMENTE mediante el sistema BIOMÉTRICO – HUELLA DIGITAL.
- h. Los chalecos y balones para la primera fecha programada facilitarán Tinku Cup.
- i. La edad mínima para participar en la 7ma Edición de Tinku Cup, es de 14 años - (01/Enero/2010).
- j. La 7ma Edición de Tinku Cup dará inicio el sábado 3 de agosto de 2024.
- k. Los partidos diferidos serán reprogramados y se jugarán los días miércoles desde las 20:00.
- l. No existe la devolución de entradas en Tinku Cup
- m. No se programará en feriados - Ley de Feriados.
- n. Tinku Cup no se responsabiliza de las lesiones o accidentes que sucedan en el Complejo Deportivo de Tinku Plaza
- o. Tinku Cup no se responsabiliza de los objetos perdidos u olvidados dentro de las instalaciones, pero sí colaborará con los videos para su recuperación.
- p. La programación de los partidos se publicará los martes hasta las 22h00 posterior a la fecha jugada.
- q. En las semifinales y finales del Torneo el ingreso al Complejo Deportivo Tinku Plaza tendrá un costo de 1,00 USD, a excepción de los niños menores de 12 años y las personas de tercera edad (mayor de 65 años) estas personas cancelarán el 50% del costo.
- r. Los equipos podrán solicitar una programación especial mediante el envío de un documento en el que se explique la calamidad doméstica que motiva la solicitud. Dicho documento deberá ser enviado antes del lunes a las 20:00 horas.
- s. Si existe algún incidente durante el partido el Dirigente tiene la obligación de presentar un documento con firma y rúbrica a los organizadores en el lapso de 24 horas a partir de finalizado el partido.
- t. Una vez recibido el documento los Organizadores del Torneo deben solucionar en el plazo de las siguientes 24 horas subsiguientes.
- u. Los jugadores que pertenezcan a equipos con saldos pendientes con Tinku Cup deben cancelar la totalidad para ser habilitados.
- v. Tinku Cup se reserva el derecho de enmendar y mejorar el presente reglamento en beneficio de los participantes, siempre que dichas modificaciones se realicen de conformidad con la normativa vigente y respetando los derechos de todos los involucrados.

D.M. Quito, 1 de agosto de 2024

