



REGLAMENTO

TERRENO DE JUEGO CANCHA ADULTO

1. El terreno de juego es un rectángulo delimitado por 2 líneas de banda y dos líneas de meta, de pasto natural o sintético, de un ancho de entre 16-23m y un largo de entre 25-28m.
2. Zona de ataque o zona de defensa 5m.
3. Habrá una línea de media cancha de un ancho de entre 17-23m, que dividirá el campo en dos terrenos de juego iguales.
4. El punto de penalti estará colocado a 11 pasos (9.15m) de la portería.

En cada terreno de juego habrá 2 porterías reglamentarias de futbol soccer con un ancho de 7.32m y 2.44m de altura.

TERRENO DE JUEGO CANCHA INFANTIL

1. El terreno de juego es un rectángulo delimitado por 2 líneas de banda y dos líneas de meta, de pasto natural o sintético, de un ancho de entre 16m y un largo de entre 22m.
2. Zona de ataque o zona de defensa 3m.
3. Habrá una línea de media cancha de un ancho de entre 11m, que dividirá el campo en dos terrenos de juego iguales.
4. El punto de penalti estará colocado a 9 pasos (7m) de la portería.

REGLAMENTO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL

1. El juego se realizará entre 2 porteros(as) de una misma categoría y solo se podrán competir en su categoría correspondiente.
2. Los partidos constarán de 2 tiempos de 2 minutos de tiempo corrido, cada uno con 1 minuto de descanso, primero y segundo (entre tiempos).
3. Se realizará un volado para elegir cancha o saque.
4. El juego solo será interrumpido y se detendrá el tiempo de juego por el cronometrista bajo las siguientes clausulas:
 - 4.1 Lesión de alguno de los competidores
 - 4.2 No existan balones disponibles en el campo de juego
 - 4.3 Si hay más de un balón en el terreno de juego
 - 4.4 Si el árbitro marca un tiro penal
 - 4.5 A criterio del árbitro cuando lo considere oportuno
 - 4.6 Si hay más de un competidor en la cancha
5. Estarán permitidos los lanzamientos por parte del portero con cualquier parte del cuerpo, incluidas las manos, y en el caso de los pies con cualquier técnica de golpeo (balón parado, bolea o bote pronto).
 6. Si un portero realiza un lanzamiento y el balón se introduce en su propia portería, rechazado por los postes o el portero contrario el gol será válido.
 7. Cuando el portero realice un rechace y el balón salga por la línea de meta o por la línea de banda, obtendrá la posesión del balón.
 8. Cuando un portero anote gol reiniciará el contrario el juego.
 9. Los porteros no podrán salir de su área al realizar un lanzamiento a la portería contraria, salvo que venga de un rechace del portero contrario o de alguno de los postes de la portería contraria. Teniendo la posibilidad de terminar la jugada en un tiempo máximo de 6 segundos con los toques que sean necesarios, pudiendo utilizar todo el terreno de juego dentro del tiempo establecido. En caso de que el portero defensor ocasionara una falta al tirador, este tendrá derecho a un tiro penal.
 10. Los porteros no podrán salir de su área a la hora de defender, a menos, que exista un rechace por parte de alguno de los postes de su portería o por el mismo y sin pasar de la línea de medio campo.
 11. Al lanzar un tiro el portero por ningún motivo podrá rebasar la línea de su área chica, si lo hace máximo en 2 ocasiones se sancionará con penal en contra y los tiros que hagan fuera del área no tendrán validez incluso si es gol y el balón se dará al contrario.
 12. Los porteros no podrán mantener la posesión del balón más de 5 segundos. En caso de exceder el tiempo establecido, pierde su oportunidad de disparo y el balón se otorgará al portero rival.
 13. Cuando un portero reciba el rechace, ya sea de los postes o del portero rival, podrá recepcionar el balón con cualquier parte de cuerpo, excepto las manos y los brazos, de ser así, la jugada será invalidada.

14. Los porteros se dirigirán a los árbitros y rival con respeto y en forma, correcta o podrán ser sancionados por la falta con un tiro penal, igual que si cometieran una falta grave, los árbitros podrán expulsar al agresor y en este caso perderá su partido en turno.
15. Para cobrar un tiro penal el balón se colocará sobre el manchón penal situado a 11 pasos de la línea de gol. El portero sancionado deberá situarse sobre la línea de gol; por regla el portero tendrá la facultad de moverse lateralmente (izquierda-derecha). Solo serán válidos los lanzamientos realizados con el pie y hacia adelante, y el portero atacante no podrá tocar la pelota más de una vez, y no podrá contra-rematar si el balón es rechazado por el portero o si rebota en alguno de los postes.
16. En caso de algún portero llegue tarde o no se presente a algún partido se dará por perdido con un marcador de 2 -0 en su contra.
17. Los porteros deberán ir uniformados en forma adecuada con guantes y zapatos para fútbol soccer, y no se permiten tacos de aluminio (casos especiales - sin guantes).
18. El portero que al final del tiempo reglamentario haya realizado más goles que el adversario será el ganador del partido.

REGLAMENTO PARA COMPETENCIA DE PAREJAS

Los dos participantes deben ser mayores de edad, pues es una categoría libre. Las parejas pueden ser mixtas o de un solo género.

TERRENO DE JUEGO

1. El terreno de juego es un rectángulo delimitado por 2 líneas de banda y dos líneas de meta, de pasto natural o sintético, de un ancho de entre 16-23m y un largo de entre 25-28m.
2. Zona de ataque o zona de defensa 5m.
3. Habrá una línea de media cancha de un ancho de entre 17-23m, que dividirá el campo en dos terrenos de juego iguales.
4. El punto de penalti estará colocado a 11 pasos (9.15m) de la portería.
5. En cada terreno de juego habrá 2 porterías reglamentarias de fútbol soccer con un ancho de 7.32m y 2.44m de altura.
6. El juego se realizará entre 4 porteros(as) de una misma categoría y solo se podrán registrar en su categoría correspondiente.
7. Los partidos constarán de 2 tiempos de 2 minutos de tiempo corrido, cada uno con 1 minuto de descanso, primero y segundo (entre tiempos).
8. Se realizará un volado para elegir cancha o saque.
9. El juego solo será interrumpido y se detendrá el tiempo de juego por el cronometrista bajo las siguientes cláusulas:

- 9.1 Lesión de alguno de los competidores
- 9.2 No existan balones disponibles en el campo de juego
- 9.3 Si hay más de un balón en el terreno de juego
- 9.4 Si el árbitro marca un tiro penal
- 9.5 A criterio del árbitro cuando lo considere oportuno
- 9.6 Si hay más de un competidor en la cancha
10. Estarán permitidos los lanzamientos por parte del portero con cualquier parte del cuerpo, incluidas las manos, y en el caso de los pies con cualquier técnica de golpeo (balón parado, bolea o bote pronto).
11. Los lanzamientos al arco podrán ser repetidos por un mismo portero las veces que sea necesario, no estarán obligados a alternar los lanzamientos. (Esto con el fin de sacar ventaja y tomar por sorpresa al equipo rival)
12. El acomodo de los porteros en su zona de acción es libre de elegir.
13. Si un portero realiza un lanzamiento y el balón se introduce en su propia portería, rechazado por los postes o el portero contrario el gol será válido.
14. Cuando un portero anote gol reiniciará el contrario el juego.
15. Los porteros no podrán salir de su área al realizar un lanzamiento a la portería contraria, salvo que venga de un rechace del portero contrario o de alguno de los postes de la portería contraria. Teniendo la posibilidad de terminar la jugada en un tiempo máximo de 6 segundos con los toques que sean necesarios, pudiendo utilizar todo el terreno de juego dentro del tiempo establecido. En caso de que el portero defensor ocasionara una falta al tirador, este tendrá derecho a un tiro penal.
16. Los porteros no podrán salir de su área a la hora de defender, a menos, que exista un rechace por parte de alguno de los postes de su portería o por el mismo y sin pasar de la línea de medio campo.
17. Al lanzar un tiro el portero por ningún motivo podrá rebasar la línea de su área chica, si lo hace máximo en 2 ocasiones se sancionará con penal en contra y los tiros que hagan fuera del área no tendrán validez incluso si es gol y el balón se dará al contrario.
18. Los porteros no podrán mantener la posesión del balón más de 5 segundos. En caso de exceder el tiempo establecido, pierde su oportunidad de disparo y el balón se otorgará al portero rival.
19. Cuando un portero reciba el rechace, ya sea de los postes o del portero rival, podrá recepcionar el balón con cualquier parte de cuerpo, excepto las manos y los brazos, de ser así, la jugada será invalidada.
20. Los porteros se dirigirán a los árbitros y rival con respeto y en forma, correcta o podrán ser sancionados por la falta con un tiro penal, igual que si cometieran una

falta grave, los árbitros podrán expulsar al agresor y en este caso perderá su partido en turno.

21. Para cobrar un tiro penal el balón se colocará sobre el manchón penal situado a 11 pasos de la línea de gol. El portero sancionado deberá situarse sobre la línea de gol; por regla el portero tendrá la facultad de moverse lateralmente (izquierda-derecha). Solo serán válidos los lanzamientos realizados con el pie y hacia adelante, y el portero atacante no podrá tocar la pelota más de una vez, y no podrá contra-rematar si el balón es rechazado por el portero o si rebota en alguno de los postes.
22. En caso de algún portero llegue tarde o no se presente a algún partido se dará por perdido con un marcador de 2 -0 en su contra.
23. Los porteros deberán ir uniformados en forma adecuada con guantes y zapatos para fútbol soccer, y no se permiten tacos de aluminio (casos especiales - sin guantes).
24. El portero que al final del tiempo reglamentario haya realizado más goles que el adversario será el ganador del partido.

CLASIFICATORIA EN AMBAS MODALIDADES

1. Se formarán grupos de 8 integrantes y cada uno jugará mínimo 2 partidos.
2. Dependiendo de la categoría y del número de grupos se clasificará a 8vos de final o 4tos de final o directo a Semifinal.
3. A partir del segundo partido inicia ronda eliminatoria.
4. En los partidos clasificatorios la puntuación será: partido ganado 3 puntos y partido perdido 0 puntos.
 - 4.1 Diferencia de desempate será goles anotados.
 - 4.2 Segundo punto de diferencia será goles en contra.
 - 4.3 Quien gano el partido entre sí.
5. En caso de empate, se jugará un tiempo extra de 1 minuto, en caso de seguir empatados se definirá a 3 penales (de ser necesario muerte súbita).

En caso de empate en partidos de cuartos de final, semifinales y finales, se definirá el ganador mediante 3 tiros penales por parte de cada portero y de forma alternada (1 -1). En caso de empate se recurrirá a muerte súbita.

EL ÁRBITRO

En cada partido se contará con 2 árbitros un central que estará dentro del campo y será el encargado de dirigir el partido de aplicar el reglamento y distribuir los balones a los respectivos porteros, y es el único que tiene la facultad de reiniciar el juego cuando este lo indique. El árbitro auxiliar estará en la mesa de control y será el encargado de cronometrar

el tiempo de juego y anotar las faltas, anotaciones y el resultado. Durante el juego el árbitro no podrá informar a los rivales ni a ninguna persona decir tiempo transcurrido del juego ni goles a favor o en contra. Cualquier punto no aclarado en el reglamento, queda a criterio del árbitro central de cada cancha. **SUS DECISIONES SON INAPELABLES.**

KEEPER KOMBAT SLIPPERY

TERRENO DE JUEGO

1. El terreno de juego es un rectángulo delimitado por 2 líneas de banda y dos líneas de meta, de pasto natural o sintético, de un ancho de 10m y un largo de 16m.
2. Zona de ataque o zona de defensa 3m.
3. Habrá una línea de media cancha de un ancho 10m, que dividirá el campo en dos terrenos de juego iguales.
4. Se colocara una lona mojada de 8m de largo por 5m de ancho, la cual abarcara gran parte del terreno de juego y será el elemento central y fundamental para la realización de la competencia.

En cada terreno de juego habrá 2 porterías con un ancho de 4.50m X 2m de altura.

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

1. El juego se realizará entre 2 porteros(as) de una misma categoría y solo se podrán competir en su categoría correspondiente.
2. Los partidos constarán de 2 tiempos de 2 minutos de tiempo corrido, cada uno con 1 minuto de descanso, primero y segundo (entre tiempos).
3. Se realizará un volado para elegir cancha o saque.
4. El juego solo será interrumpido y se detendrá el tiempo por el cronometrista bajo las siguientes cláusulas:
 - 4.1 Lesión de alguno de los competidores
 - 4.2 No existan balones disponibles en el campo de juego
 - 4.3 Si hay más de un balón en el terreno de juego
 - 4.4 Si el árbitro marca un tiro penal
 - 4.5 A criterio del árbitro cuando lo considere oportuno

4.6 Si hay más de un competidor en la cancha

1. Estarán permitidos los lanzamientos por parte del portero con cualquier parte del cuerpo, incluidas las manos, y en el caso de los pies con cualquier técnica de golpeo (balón parado, bolea o bote pronto).

Importante: todos los lanzamientos para atacar al arquero rival deben pasar o tener contacto con la lona ubicada al centro del campo, de lo contrario el saque no será válido y la posesión del balón será del arquero rival.

6. Si un portero realiza un lanzamiento y el balón se introduce en su propia portería, rechazado por los postes o el portero contrario el gol será válido.
7. Cuando el portero realice un rechace y el balón salga por la línea de meta o por la línea de banda, obtendrá la posesión del balón.
8. En caso de que el portero contrario o los postes de la portería contraria rechacen el balón y cruce el medio campo, el balón pasa a ser posesión del arquero atacante, el cual tendrá que realizar el nuevo lanzamiento dentro de su área y con los lineamientos ya antes mencionados en la regla 5.
9. Cuando un portero anote gol reiniciará el contrario el juego.
10. Los porteros no podrán salir de su área al realizar un lanzamiento a la portería contraria, si lo hace su disparo será anulado y el balón pasara a ser posesión del arquero rival.
11. Los porteros no podrán salir de su área a la hora de defender.
12. Los porteros no podrán mantener la posesión del balón más de 5 segundos. En caso de exceder el tiempo establecido, pierde su oportunidad de disparo y el balón se otorgará al portero rival.
13. Los porteros se dirigirán a los árbitros y rival con respeto y en forma, correcta, de lo contrario serán amonestados, de continuar las faltas de respeto los árbitros podrán expulsar al agresor, perdiendo así su partido en turno.
14. En caso de algún portero llegue tarde (tolerancia máxima 5 minutos) o no se presente a algún partido se dará por perdido con un marcador de 2 -0 en su contra.
15. Los porteros deberán ir uniformados en forma adecuada con guantes, ropa y zapatos para futbol soccer, no se permiten tacos de aluminio.
16. El portero que al final del tiempo reglamentario haya realizado más goles que el adversario será el ganador del partido

GENERALES

1. Los puntos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador, vía coordinador y por escrito.
2. Es responsabilidad de los participantes hacer calentamiento antes de competir "estiramiento y calistenia" para prevenir lesiones.
3. Todos los participantes compiten bajo su propia responsabilidad y riesgo de una lesión queda exonerado de cualquier lesión el comité organizador.

Declaración

La práctica del fútbol como cualquier otro deporte o actividad física, representa ciertos riesgos a los cuales todo practicante está expuesto.

Por tanto, manifiesto ser consciente de que en mi derecho de participante del torneo Keeper kombat tengo acceso a servicio de paramédicos para asistencia de lesiones leves. Pero si llegase a ocurrir el supuesto de una lesión más grave y que requiera de algún tratamiento, cirugía o cualquier otra intervención médica asumo mi responsabilidad y deslindo de toda culpa o compromiso a la marca Rinat y a todos los que conforman el comité y staff del torneo Keeper kombat.

1. Todo competir debe presentarse 40 minutos antes de iniciar la competencia de su categoría. Al no cumplir con ésta regla perderá sus partidos por default y automáticamente quedará eliminado. Atentamente la dirección de eventos de keeper kombat.

La inscripción es intransferible y no habrá devolución de dinero por ninguna causa o motivo que impida la participación en el evento, incluye casos fortuitos o de fuerza mayor, como el llegar tarde a la competencia.

Es obligatorio presentar en registro el reglamento firmado de aceptación y conocimiento por el competidor y padre o tutor (en caso de que el competidor sea menor de edad).

Nombre y Firma del Participante o Tutor