

## Olimpiadas para Personas con Discapacidad UMB 2022 Fútbol 8

### Descripción

#### *Generalidades*

Todas las pruebas se regirán por las reglas de la Federación Internacional de Fútbol y las deportivas oficiales de Olimpiadas Especiales.

#### *Reglas de Competencia*

##### **Juego de 8 por Equipos.**

1. La nómina no podrá exceder de un número de 14 jugadores. Se jugará 8 contra 8.
2. Cada partido tendrá tres tiempos de 15 minutos cada uno con un descanso de 5 minutos entre tiempos.
3. Para el segundo tiempo se cambiarán hasta 7 jugadores, mientras que para el tercer periodo el técnico dispondrá de la alineación que considere conveniente; esta es una disposición para que todos los deportistas puedan competir. En el primer y segundo tiempo se podrán hacer cambios solo por lesión. Los cambios en el tercer tiempo son ilimitados; los jugadores pueden volver a ingresar bajo la salvedad de que no hayan sido excluidos por el árbitro bajo la forma del cambio obligatorio o suspendido temporalmente.
4. El equipo que gane el partido recibirá tres (3) puntos. Todo partido tendrá un ganador. En caso de empate se procederá a cobrar tres tiros desde el punto penal; si después de los tres tiros persiste el empate cada equipo cobrará alternadamente un tiro hasta cuando se rompa la igualdad. El equipo que gane en los cobros desde el punto penal recibirá uno (1) adicional, o sea obtendrá por el empate dos (2) puntos. Solo podrán cobrar los tiros desde el punto penal los jugadores que terminaron el último periodo reglamentario de juego.
5. El equipo perdedor no recibe ningún punto.
6. Si en la final hay dos con igual número de puntos, se definirá el ganador de la siguiente manera:
  - 6.1 Mayor número de partidos ganados.
  - 6.2 Mayor número de goles a favor.
  - 6.3 Mejor diferencia de goles.
  - 6.4 Menor número de goles en contra.
  - 6.5 Ganador entre los dos equipos.
  - 6.6 Mejor puntaje en juego limpio.
  - 6.7 Por el lanzamiento de una moneda.
7. En el lugar de la tarjeta amarilla, el árbitro suspenderá por dos minutos al jugador infractor; si no alcanza a cumplir esta sanción en el periodo en el que se está jugando entonces lo hará en el siguiente.
8. Las tarjetas amarillas no serán acumulables para cambio obligatorio, pues el jugador paga la sanción con la suspensión temporal durante el partido. Los jugadores suspendidos deben ubicarse en el lado opuesto donde se encuentra su banco de suplentes.
9. Cuando el jugador se haga merecedor a la expulsión, el árbitro ordenará al técnico un cambio obligatorio. Cuando un jugador sea excluido del partido por cambio obligatorio podrá jugar el siguiente encuentro. Si un jugador acumula dos expulsiones quedará automáticamente excluido del torneo.
10. Se tendrá en cuenta la situación de fuera de juego solo en el área de penalti o en la línea imaginaria que corresponda al área de los 16,50 pts.



11. Para la calificación del juego limpio todos los equipos iniciarán con acumulado de 1000 puntos.
12. Las infracciones tendrán una reducción de puntos así:
  - Suspensión: 10 puntos.
  - Cambio obligatorio: 30 puntos.
  - Expulsión de integrantes del cuerpo técnico: 50 puntos.
  - Mal comportamiento de las barras: 50 puntos.
13. El equipo que al final del torneo tenga mayor número de puntos, después de restar los puntos de las infracciones al reglamento, se declarará ganador del juego limpio.
14. El equipo que no justifique su no presentación a un partido quedará automáticamente excluido del torneo y los equipos que jugaron contra él ganarán los tres puntos sin tener en cuenta los resultados anteriores.
15. Los campos de juego serán en media cancha reglamentaria con arcos de 5 metros por 2 metros, se jugará con un balón reglamentario # 3.

