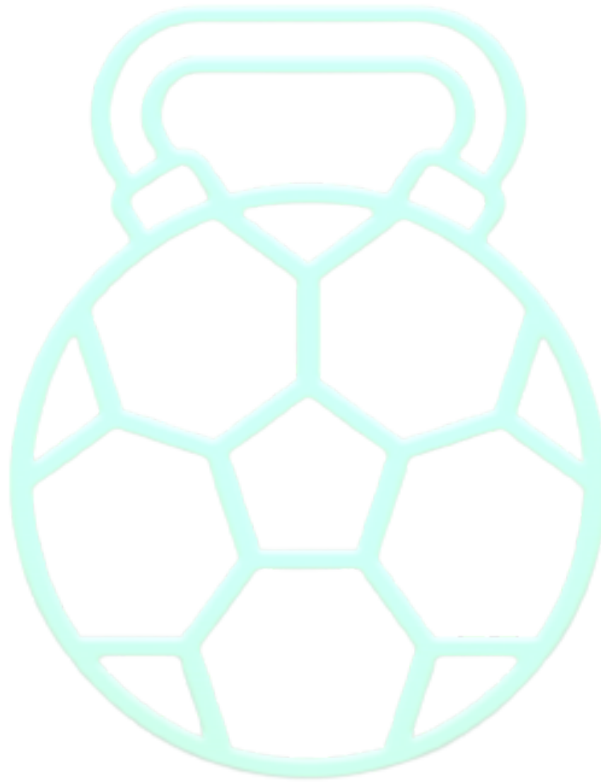


**BASES Y REGLAS DE JUEGO - PRO AMATEUR FÚTBOL FEST**  
**- 3V3 CUP**  
**- ARQUEROS 1V1 CUP**

**Fecha: Domingo 27 de agosto**  
**Lugar: Sede El Polo (Complejo Sport Point)**  
**Hora: De 9:00am a 9:00pm**



## **BASES Y REGLAS DE JUEGO - 3V3 CUP - PRO AMATEUR FÚTBOL FEST**

### **CAPÍTULO 1: SOBRE EL CAMPEONATO, LAS BASES Y EL OBJETIVO.**

#### Artículo 1°.

Las siguientes bases dictan las reglas del desarrollo del 3vs3 Cup organizado por PRO Amateur Fútbol. Este campeonato tiene como principal objetivo: celebrar el quinto aniversario de PRO Amateur Fútbol, promover la realización de actividad física por salud a través de la pasión y el juego limpio en búsqueda de un ambiente agradable.

### **CAPÍTULO 2: SOBRE LA MODALIDAD DEL CAMPEONATO.**

#### Artículo 2°.

El presente torneo contará con la participación de 32 equipos que serán conformados por un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 4 jugadores

#### Artículo 3°.

El torneo será disputado en 01 día con un formato de fase de grupos y posteriormente fase eliminatoria.

#### Artículo 4°.

El fixture lo elaborará y publicará la organización, el cual deberá ser respetado por los participantes. Solo habrá casos excepcionales de fuerza mayor que deberán ser avisados antes del inicio del campeonato.

#### Artículo 5°.

El Campeonato 3vs3 del PRO Amateur Fútbol Fest tendrá 01 día de competencia (domingo 27 de agosto del 2023).

En la primera fase de competencia se jugará la fase de grupos en la cual los 32 equipos participantes serán sorteados de manera aleatoria, colocados en grupos de 4 integrantes y disputarán partidos en contra de todos los demás equipos que conforman el grupo. Las posiciones finales de la fase de grupos se determinarán por la cantidad de puntos acumulados durante los partidos disputados. De existir algún empate, se definirá por la diferencia de goles anotados y encajados por cada equipo participante.

En la segunda fase de competencia se jugará la fase de 8vos de final donde los ganadores de cada equipo grupo de la fase previa será sorteado en contra de un equipo que ocupó la 2da posición y se determinarán las llaves para toda la fase eliminatoria. Se jugará en formato a un solo partido. El ganador de la llave se definirá por el equipo con mayor cantidad de goles en el partido. De haber un empate en el marcador se jugará una tanda de 03 enfrentamientos 1vs1, con duración de 20 segundos cada uno, entre los equipos. El ganador será determinado por el equipo con mayor cantidad de goles anotados en estos enfrentamientos. De haber un empate posterior a estos 03 enfrentamientos, se disputará una "muerte súbita" hasta que haya un ganador.

En la tercera fase de competencia se jugará la fase de 4tos de final donde los equipos ganadores en la fase anterior seguirán las llaves previamente sorteadas. Se jugará en

formato a un solo partido. El ganador de la llave se definirá por el equipo con mayor cantidad de goles en el partido. De haber un empate en el marcador se jugará una tanda de 03 enfrentamientos 1vs1, con duración de 20 segundos cada uno, entre los equipos. El ganador será determinado por el equipo con mayor cantidad de goles anotados en estos enfrentamientos. De haber un empate posterior a estos 03 enfrentamientos, se disputará una “muerte súbita” hasta que haya un ganador.

En la cuarta fase de competencia se jugará la fase de semifinales donde los equipos ganadores en la fase anterior seguirán las llaves previamente sorteadas. Se jugará en formato a un solo partido. El ganador de la llave se definirá por el equipo con mayor cantidad de goles en el partido. De haber un empate en el marcador se jugará una tanda de 03 enfrentamientos 1vs1, con duración de 20 segundos cada uno, entre los equipos. El ganador será determinado por el equipo con mayor cantidad de goles anotados en estos enfrentamientos. De haber un empate posterior a estos 03 enfrentamientos, se disputará una “muerte súbita” hasta que haya un ganador.

En la quinta y última fase de competencia los ganadores de las semifinales disputarán la gran final. Se jugará en formato a un solo partido. El ganador de la llave se definirá por el equipo con mayor cantidad de goles en el partido. De haber un empate en el marcador se jugará una tanda de 03 enfrentamientos 1vs1, con duración de 20 segundos cada uno, entre los equipos. El ganador será determinado por el equipo con mayor cantidad de goles anotados en estos enfrentamientos. De haber un empate posterior a estos 03 enfrentamientos, se disputará una “muerte súbita” hasta que haya un ganador.

### **CAPITULO 3: SOBRE LA PARTICIPACIÓN.**

#### Artículo 6°.

Únicamente participarán los equipos que estén inscritos por la plataforma web de PRO Amateur Fútbol y llenen el formulario establecido de manera correcta.

Estos equipos se deberán mantener para todos los partidos. Una vez iniciado el torneo, no existe la posibilidad de cambio.

#### Artículo 7°.

Los participantes del torneo deberán tener en cuenta los siguientes puntos generales:

##### **Inscripción de Equipos**

Equipos de máximo 4 jugadores

- Categoría Libre

Una vez llenado el formulario de inscripción no se permitirá realizar cambios adicionales dentro del proceso de inscripción.

### **CAPITULO 4: SOBRE LA INSCRIPCIÓN.**

#### Artículo 8°.

La inscripción se realizará mediante la web de PRO Amateur: [www.proamateurfutbol.com](http://www.proamateurfutbol.com) en donde se deberá efectuar el pago del equipo y llenar un formulario, donde los participantes deberán llenar toda la información que se les pide. En el formulario se indicará cuál de los integrantes será el encargado de cada equipo para coordinaciones posteriores.

La organización se encargará de verificar dichos datos y que se cumplan todos los requisitos.

#### Artículo 9°.

Una persona inscrita, sólo podrá pertenecer a un equipo durante todo el torneo.

### **CAPÍTULO 5: DESARROLLO DEL CAMPEONATO**

#### **CAPÍTULO 5.1: Puntuación y Clasificación.**

#### Artículo 10°.

Para efectos de la clasificación de los equipos por grupos, la puntuación será de la siguiente manera:

1. Tres (3) puntos para el equipo ganador
2. Un (1) punto para los equipos en caso de empate
3. Cero (0) puntos para el equipo perdedor

#### Artículo 11°.

En caso de empate en puntaje en la fase grupos, se recurre a lo siguiente:

1. En primer lugar, a la mejor diferencia de goles a favor y en contra de los jugadores empatados.
2. De persistir el empate, a la cantidad de goles a favor.
3. De seguir el empate se recurre a una tanda de penales adicional.

#### Artículo 12°

En los partidos de eliminación directa, de haber un empate en el marcador se jugará una tanda de 03 enfrentamientos 1vs1, con duración de 20 segundos cada uno, entre los equipos. El ganador será determinado por el equipo con mayor cantidad de goles anotados en estos enfrentamientos. De haber un empate posterior a estos 03 enfrentamientos, se disputará una “muerte súbita” hasta que haya un ganador.

### **CAPÍTULO 6: Duración de los Partidos y Tolerancia de Inicio.**

#### Artículo 13°.

Los partidos se iniciarán en la fecha y hora programada por la organización

#### Artículo 14°.

Cada partido tendrá una duración de 01 periodo de 15 minutos. El inicio de los partidos podrá tener una demora máxima de 05 minutos de la hora establecida en la programación. Los delegados de cada equipo se tendrán que poner en contacto con el planillero del campo 05 minutos antes de la hora programada y entregar el documento solicitado.

### **CAPÍTULO 6.1: CAMBIOS DURANTE EL PARTIDO**

#### Artículo 15°.

El número de cambios será ilimitado. Para realizar el cambio se debe recibir la autorización del árbitro y la comunicación al planillero.

## **CAPÍTULO 6.2: Walk Over (W.O.)**

### Artículo 16°.

Pierde por Walk Over la persona que:

- o No se presente a la hora programada, incluyendo la tolerancia.
- o Abandona el partido antes del tiempo establecido

### Artículo 17°.

Si durante el partido un equipo tiene el mínimo de jugadores requerido, pierde 3 jugadores por expulsión, se declarará finalizado el partido y ganador al equipo contrario, declarando WO.

### Artículo 18°.

En los casos en que se declare WO, el marcador registrado será de 3-0 a favor del equipo declarado ganador, salvo que el marcador que se estuviera dando en ese momento mostrara una diferencia mayor a favor del equipo declarado ganador, en cuyo caso se registrará este último marcador.

## **CAPÍTULO 7: Sanciones a los Jugadores.**

### Artículo 19°.

Para efectos de la aplicación de sanciones se presentan las siguientes definiciones:

1. Para los jugadores que falten el respeto a los participantes y/o organización.
2. Para los jugadores que muestren comportamientos y/o actitudes racistas y ofensivos para los participantes y organización
3. Para los jugadores que cometan acciones violentas, fuera del propio desarrollo del juego y/o tome actitudes violentas durante la realización del campeonato
4. Para los jugadores que cometan fraude o faltas externas a los del propio desarrollo del juego.
5. Estos actos serán sancionados de manera interna por la organización.

### Artículo 20°.

Para efectos de las suspensiones:

1. Las tarjetas amarillas no son acumulables. Determinan una suspensión del jugador en el partido por una duración de 5 minutos
2. Las tarjetas rojas son acumulables, eliminando al jugador por toda la duración restante del partido en juego y no pudiendo utilizar al jugador expulsado en el siguiente partido.

## **CAPÍTULO 8: PREMIOS Y PAGO**

### Artículo 21°

Los premios serán anunciados por la organización en las diferentes redes sociales. Estos serán:

Premio Campeón

Premio Sub Campeón

## **BASES Y REGLAS DE JUEGO - ARQUEROS CUP 1V1 - PRO AMATEUR FÚTBOL FEST**

### **CAPÍTULO 1: SOBRE EL CAMPEONATO, LAS BASES Y EL OBJETIVO.**

#### Artículo 1°.

Las siguientes bases dictan las reglas del desarrollo del Arqueros Cup 1v1 organizado por PRO Amateur Fútbol. Este campeonato tiene como principal objetivo: celebrar el quinto aniversario de PRO Amateur Fútbol, promover la realización de actividad física por salud a través de la pasión y el juego limpio en búsqueda de un ambiente agradable.

### **CAPÍTULO 2: SOBRE LA MODALIDAD DEL CAMPEONATO.**

#### Artículo 2°.

El presente torneo contará con la participación de 32 arqueros.

#### Artículo 3°.

El torneo será disputado en 01 día con un formato de fase eliminatoria.

#### Artículo 4°.

El fixture lo elaborará y publicará la organización, el cual deberá ser respetado por los participantes. Solo habrá casos excepcionales de fuerza mayor que deberán ser avisados antes del inicio del campeonato.

#### Artículo 5°.

El Campeonato 3vs3 del PRO Amateur Fútbol Fest tendrá 01 día de competencia (domingo 27 de agosto del 2023).

En la primera fase de competencia se jugará la fase de 16vos de final donde cada arquero participante será sorteado aleatoriamente y se determinarán las llaves para toda la fase eliminatoria. Se jugará en formato de 04 enfrentamientos, 02 enfrentamientos rematando y 02 enfrentamientos atajando para cada uno. El ganador de la llave se definirá por el equipo con mayor cantidad de goles en los enfrentamientos. De haber un empate en el marcador se jugará una tanda de 03 penales entre los arqueros. El ganador será determinado por el equipo con mayor cantidad de penales anotados. De haber un empate posterior a estos 03 penales, se disputará una “muerte súbita” hasta que haya un ganador.

En la tercera fase de competencia se jugará la fase de 8vos de final donde los equipos ganadores en la fase anterior seguirán las llaves previamente sorteadas. Se jugará en formato de 04 enfrentamientos, 02 enfrentamientos rematando y 02 enfrentamientos atajando para cada uno. El ganador de la llave se definirá por el equipo con mayor cantidad de goles en los enfrentamientos. De haber un empate en el marcador se jugará una tanda de 03 penales entre los arqueros. El ganador será determinado por el equipo con mayor cantidad de penales anotados. De haber un empate posterior a estos 03 penales, se disputará una “muerte súbita” hasta que haya un ganador.

En la cuarta fase de competencia se jugará la fase de 4tos de final donde los equipos ganadores en la fase anterior seguirán las llaves previamente sorteadas. Se jugará en formato de 04 enfrentamientos, 02 enfrentamientos rematando y 02 enfrentamientos

atajando para cada uno. El ganador de la llave se definirá por el equipo con mayor cantidad de goles en los enfrentamientos. De haber un empate en el marcador se jugará una tanda de 03 penales entre los arqueros. El ganador será determinado por el equipo con mayor cantidad de penales anotados. De haber un empate posterior a estos 03 penales, se disputará una “muerte súbita” hasta que haya un ganador.

En la quinta fase de competencia se jugará la fase de semifinales donde los equipos ganadores en la fase anterior seguirán las llaves previamente sorteadas. Se jugará en formato de 04 enfrentamientos, 02 enfrentamientos rematando y 02 enfrentamientos atajando para cada uno. El ganador de la llave se definirá por el equipo con mayor cantidad de goles en los enfrentamientos. De haber un empate en el marcador se jugará una tanda de 03 penales entre los arqueros. El ganador será determinado por el equipo con mayor cantidad de penales anotados. De haber un empate posterior a estos 03 penales, se disputará una “muerte súbita” hasta que haya un ganador.

En la sexta y última fase de competencia los ganadores de las semifinales disputarán la gran final. Se jugará en formato de 04 enfrentamientos, 02 enfrentamientos rematando y 02 enfrentamientos atajando para cada uno. El ganador de la llave se definirá por el equipo con mayor cantidad de goles en los enfrentamientos. De haber un empate en el marcador se jugará una tanda de 03 penales entre los arqueros. El ganador será determinado por el equipo con mayor cantidad de penales anotados. De haber un empate posterior a estos 03 penales, se disputará una “muerte súbita” hasta que haya un ganador.

### **CAPITULO 3: SOBRE LA PARTICIPACIÓN.**

#### Artículo 6°.

Únicamente participarán los arqueros que estén inscritos por la plataforma web de PRO Amateur Fútbol y llenen el formulario establecido de manera correcta.

Estos equipos se deberán mantener para todos los partidos. Una vez iniciado el torneo, no existe la posibilidad de cambio.

#### Artículo 7°.

Los participantes del torneo deberán tener en cuenta los siguientes puntos generales:

#### **Inscripción de Participantes**

- Categoría Libre

Una vez llenado el formulario de inscripción no se permitirá realizar cambios adicionales dentro del proceso de inscripción.

### **CAPITULO 4: SOBRE LA INSCRIPCIÓN.**

#### Artículo 8°.

La inscripción se realizará mediante la web de PRO Amateur: [www.proamateurfutbol.com](http://www.proamateurfutbol.com) en donde se deberá efectuar el pago del equipo y llenar un formulario, donde los participantes deberán llenar toda la información que se les pide. La organización se encargará de verificar dichos datos y que se cumplan todos los requisitos.

## **CAPÍTULO 5: DESARROLLO DEL CAMPEONATO**

### **CAPÍTULO 5.1: Puntuación y Clasificación.**

#### Artículo 9°

En los partidos de eliminación directa, de haber un empate en el marcador se jugará una tanda de 03 penales entre los arqueros. El ganador será determinado por el equipo con mayor cantidad de penales anotados. De haber un empate posterior a estos 03 penales, se disputará una “muerte súbita” hasta que haya un ganador.

### **CAPÍTULO 6: Duración de los Partidos y Tolerancia de Inicio.**

#### Artículo 10°.

Los partidos se iniciarán en la fecha y hora programada por la organización

#### Artículo 11°.

Cada partido tendrá una duración de 04 enfrentamientos de 90 segundos cada uno. El inicio de los partidos podrá tener una demora máxima de 05 minutos de la hora establecida en la programación. El arquero participante se tendrá que poner en contacto con el planillero del campo 05 minutos antes de la hora programada y entregar el documento solicitado.

### **CAPÍTULO 6.1: Walk Over (W.O.)**

#### Artículo 12°.

Pierde por Walk Over la persona que:

- o No se presente a la hora programada, incluyendo la tolerancia.
- o Abandona el partido antes del tiempo establecido

#### Artículo 13°.

En los casos en que se declare WO, el marcador registrado será de 3-0 a favor del arquero declarado ganador, salvo que el marcador que se estuviera dando en ese momento mostrara una diferencia mayor a favor del arquero declarado ganador, en cuyo caso se registrará este último marcador.

### **CAPÍTULO 7: Sanciones a los Jugadores.**

#### Artículo 14°.

Para efectos de la aplicación de sanciones se presentan las siguientes definiciones:

1. Para los jugadores que falten el respeto a los participantes y/o organización.
2. Para los jugadores que muestren comportamientos y/o actitudes racistas y ofensivos para los participantes y organización
3. Para los jugadores que cometan acciones violentas, fuera del propio desarrollo del juego y/o tome actitudes violentas durante la realización del campeonato
4. Para los jugadores que cometan fraude o faltas externas a los del propio desarrollo del juego.
5. Estos actos serán sancionados de manera interna por la organización.



### Artículo 15°.

Para efectos de las suspensiones:

1. Las tarjetas amarillas no son acumulables. Determinan una advertencia al jugador.
2. Las tarjetas rojas son definitivas, eliminando al jugador por toda la duración restante del partido en juego y por lo tanto, del campeonato.

## **CAPÍTULO 8: PREMIOS Y PAGO**

### Artículo 16°

Los premios serán anunciados por la organización en las diferentes redes sociales. Estos serán:

Premio Campeón

Premio Sub Campeón

