

# REGLAMENTO CAMPEONATO DE FUTBOL

## CAMPEONATO ARCA CONTINENTAL

QUITO

2026

## Tabla de contenido

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| 1. INSCRIPCIONES.....                       | 3  |
| 2. INDUMENTARIA .....                       | 3  |
| 3. NORMAS DEL JUEGO .....                   | 4  |
| 3.1 PARTIDOS .....                          | 4  |
| 3.2 INICIO DE PARTIDOS.....                 | 4  |
| 3.3 DURANTE EL PARTIDO .....                | 5  |
| 3.4 SAQUE DE ARQUERO.....                   | 5  |
| 3.5 SAQUE DE LATERAL .....                  | 6  |
| 3.6 SAQUE DE ESQUINA .....                  | 6  |
| 3.7 PASE AL ARQUERO .....                   | 6  |
| 3.8 TIRO PENAL.....                         | 6  |
| 3.9 TIRO LIBRE .....                        | 7  |
| 3.10 TIRO DE CASTIGO O SHOOTOUT.....        | 7  |
| 4. PUNTOS POR PARTIDO .....                 | 8  |
| 5. TABLA DE POSICIONES.....                 | 8  |
| 6. SANCIONES .....                          | 8  |
| 7. EXPULSIONES .....                        | 9  |
| 8. ARBITRAJE.....                           | 10 |
| 9. NORMAS GENERALES A TOMAR EN CUENTA.....  | 11 |
| 10. DISCIPLINA (COMITÉ DE COMPETICIÓN)..... | 11 |

## 1. INSCRIPCIONES

La inscripción de los equipos es de carácter voluntario pero una vez decidida su participación estos se someterán a lo que establece el presente reglamento.

Podrán inscribirse un máximo de 18 deportistas y un mínimo de 8 por equipo participante.

Todos los listados deberán ser presentados en la plantilla predeterminada que se les entregará a todos los equipos, esta plantilla será revisada y habilitada por Talento Humano.

Se puede inscribir jugadores y modificar la lista hasta dos días antes del inicio del CAMPEONATO ARCA CONTINENTAL, este cambio debe ser informado a la organización. Todo jugador deberá jugar al menos un partido, para estar habilitado en la fase final del CAMPEONATO.

El equipo que presente jugadores que no han sido inscritos en la nómina para disputar un encuentro serán penalizados con la pérdida del encuentro con un marcador de 0 - 3.

## 2. INDUMENTARIA

Los jugadores deberán presentarse en el terreno de juego con los siguientes implementos: pantaloneta, medias largas, camiseta, canilleras y zapatos adecuados. Caso contrario no podrán ingresar al campo de juego.

El CAMPEONATO ARCA CONTINENTAL, los jugadores deberán estar correctamente uniformados con el uniforme que les fue asignado.

En el caso que los jugadores de los dos equipos que disputen el encuentro posean camisetas del mismo color, se sorteará el uso de los chalecos para un equipo.

Las pantalonetas deben mantener uniformidad de color, se puede jugar con capri, pero no se permitirá jugar con pantalón (excepto el arquero).

Serán amonestados con tarjeta amarilla los jugadores que no tengan canilleras y no podrán ingresar al campo de juego sin canilleras. Los jugadores pueden jugar con licra por debajo de la pantaloneta.

Se puede utilizar zapatos tipo pupillos o fútbol sala, NO pupos.

Se prohíbe el uso de pulseras, anillos y accesorios personales que puedan ocasionar daños al contrario o a sí mismo. Se pone a consideración del árbitro si se amonesta o no a los jugadores por esta penalidad.

### 3. NORMAS DEL JUEGO

#### 3.1 PARTIDOS

Los partidos constarán de dos tiempos de 25 minutos sin parar el reloj, con un periodo de descanso entre ambos de 5 minutos.

Es importante mencionar que la autoridad de los jueces comienza desde el momento en que el árbitro ingresa en la cancha y continuará aun cuando el partido haya terminado.

#### 3.2 INICIO DE PARTIDOS

El número mínimo de jugadores para poder disputar el partido es de 5.

Se esperará hasta 10 minutos, después de la hora establecida para la iniciación de un partido.

Después de transcurrido el tiempo de 10 minutos, el juez pitará el inicio del partido y esperará hasta un lapso de 10 minutos adicionales con las siguientes condiciones:

Con un equipo en cancha, el equipo empezará ganando 1-0 desde el pitazo del juez y cada 5 minutos aumentará un gol, es decir que, pasados los 10 minutos, el que equipo que no se ha presentado perderá por el marcador de 3-0.

Si dos equipos no llegan, transcurrirá los 10 minutos de partido como plazo para que entren a la cancha y se dará el pitazo final. Se dará por perdedor a ambos equipos y no se permitirá la reprogramación del encuentro.

Un equipo podrá completar los 7 jugadores en cancha hasta el inicio del segundo tiempo.

El equipo o los equipos que no se presenten a la cancha con el mínimo de jugadores establecido para poder jugar habiéndose terminado incluso los tiempos de espera, perderá el partido y éste tendrá las siguientes sanciones:

Con la primera no presentación pierde automáticamente los tres puntos con un marcador de 3-0.

Con la segunda no presentación perderá los tres puntos y será separado automáticamente del presente CAMPEONATO.

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 7 jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta.

### 3.3 DURANTE EL PARTIDO

En el caso de que un equipo no pueda completar la totalidad de sus integrantes en el inicio (5 jugadores), tendrán hasta el medio tiempo para que lleguen todos sus integrantes. Una vez iniciado el segundo tiempo, ningún jugador será permitido entrar al partido.

Si un equipo se quedase con menos de 5 jugadores, teniendo en cuenta también el caso de expulsiones o lesión perderá automáticamente el partido por 3 a 0 o a su vez si el equipo que quedase en cancha va adelante en el marcador se mantendrá el mismo en el resultado final.

Debe haber un capitán por equipo el cual debe llevar una banda en el brazo izquierdo.

No se aplicará la regla del fuera de juego.

El capitán es el único jugador que puede hablar con el árbitro en caso de ser necesario.

El número de “cambios” es ilimitado, la única condición es que podrán ingresar al campo siempre y cuando estén registrados en la hoja de vocalía. El resto de los cambios se efectuarán inclusive con la bola en juego y el jugador entrante notificará solamente al jugador que es reemplazado, quien previamente deberá salir por la cualquier parte del campo de juego para que ingrese el jugador reemplazante.

El cambio de guardameta (por cualquier jugador en cancha) se lo hará únicamente con la bola muerta notificando al árbitro, si se encuentra en la superficie de juego el reemplazante.

El balón por utilizarse será el calificado como “número cinco”.

El tiempo para cobrar una falta, saque de meta o de banda será de 5 segundos; pasado este lapso, si no se ha puesto en movimiento el balón, pasará al equipo contrario.

Si al finalizar el encuentro hubiere discrepancias entre el número de goles registrados en la vocalía, entre el vocal y por el árbitro principal, prevalecerá el número de goles registrado por el árbitro, sin modificación alguna.

Una vez firmada el acta de vocalía por el capitán del equipo con el resultado final y la designación de goles a cada uno de los jugadores que marcaron en el partido no se aceptará ningún reclamo futuro.

### 3.4 SAQUE DE ARQUERO

Podrá realizar el saque con la mano o el pie hasta mitad de cancha. Previo bote del balón, el arquero podrá realizar el saque en toda la cancha incluso marcar una anotación.

En caso de traspasar la línea de la mitad de la cancha en saque con mano o sin bote con el pie, éste se convierte en saque lateral desde la mitad de la cancha para el equipo rival.

En continuación de jugada podrá salir jugando desde su área con el pie, teniendo 5 segundos para jugar el balón en su área y podrá llegar con el balón a cualquier parte del campo de juego. Es importante mencionar que al momento que el arquero pone el balón en el suelo, éste se encuentra en juego.

### **3.5 SAQUE DE LATERAL**

Este se lo realiza con bola asentada detrás de la línea y será ejecutado con el pie. No se podrá convertir un gol directo y la distancia del rival deberá estar a 3 metros de la línea.

El balón no debe estar en movimiento al momento del saque lateral, en caso de hacerlo el saque se concede al equipo rival.

El saque lateral debe efectuarse atrás de la línea que marca la cancha, en caso de no ser así el saque se concede al equipo rival.

El tiempo máximo para realizar el saque lateral es de 5 segundos, de no hacerlo así el saque es concedido al equipo rival.

### **3.6 SAQUE DE ESQUINA**

Se lo realizará al momento de que el balón traspase la última línea que delimita la cancha. El tiempo máximo para realizar el Saque de Esquina es de 5 segundos.

Éste se lo realizará desde la zona determinada, con el pie y se podrá convertir un gol directamente.

El equipo defensor en un tiro de esquina puede colocar jugadores a partir de la línea del área, si esta regla no se cumple, el árbitro otorgará una falta al equipo atacante de la ubicación del jugador que interfirió. Esta falta no será considerada en el conteo del tiro de castigo.

### **3.7 PASE AL ARQUERO**

El arquero NO puede coger el balón con las manos luego de un pase intencional de uno de sus compañeros de equipos. En caso de efectuarse esto, se sancionará con un tiro libre indirecto.

### **3.8 TIRO PENAL**

Este se realizará desde el punto señalado en el campo de juego, con un paso de viada. Ningún jugador podrá invadir el área del arquero al momento de ejecutarse el tiro penal en caso de hacerlo éste se repetirá.

En caso de definición de un partido de playoff por tiro penal, el arquero que termine en cancha será el habilitado para atajar los tiros de castigo, todos los jugadores que hayan

participado del encuentro podrán ser elegido para ejecutar el tiro de castigo, si algún jugador no entró al campo de juego durante el partido no podrá ejecutar el tiro de castigo.

### **3.9 TIRO LIBRE**

Se sancionará un tiro libre por:

Patear a un jugador, empujar a un jugador, agredir a un jugador, barrerse, sostener al jugador, escupir a un adversario, sonarse la nariz dentro de la cancha, insultar al árbitro o mesa de control, escupir en la cancha o en la banca de suplentes (Acudir para esto a los Baños), manipular la bola con la mano, empujar al jugador fuera de los límites de la cancha, jugar de manera peligrosa, estorbar intencionalmente a otro jugador, estorbar al arquero cuando realice el saque, invasión de cancha, entre otros.

En conclusión, rescatando las reglas básicas del fútbol más las reglas específicas de Indoor Soccer o Fútbol Rápido.

Cuando existiese una falta en campo propio el rival deberá colocar su barrera en la mitad del campo de juego.

Todos los tiros libres pueden ser directos o indirectos.

Cuando se cobra un tiro libre, el equipo defensor debe estar mínimo a 5 metros de distancia, caso contrario se le dará otro tiro libre hasta que esta regla se cumpla, y se otorgará una falta.

### **3.10 TIRO DE CASTIGO O SHOOTOUT**

La regla de las 6 faltas. Las faltas son acumulativas. En cada tiempo de 10 minutos se registrarán el número de faltas de cada equipo. Una vez que un equipo llegue a las 6 faltas, el equipo contrario se le otorgará un shootout. El cual se lo realizará 3 metros atrás del punto de penal. Será ejecutado con un mano a mano con el arquero. El jugador que cobra el shootout tiene 6 segundos para cobrar su shootout después del pito del árbitro. Ningún jugador del equipo defensor puede cruzar la media cancha hasta que el jugador atacante toca el balón. Las faltas son acumulables y no se borran en el tiempo de descanso, una vez transcurrido los 6 segundos se para la jugada, con un tiro libre a favor del equipo defensor. Si tuvieran 5 faltas y se comete una falta penal se cobrará tan solo el tiro penal, y las faltas no se borrarán por lo que el equipo se quedará con 5 faltas.

En caso de definición de un partido de playoff por tiro penal, el arquero que termino en cancha será el habilitado para atajar los tiros de castigo, todos los jugadores que hayan participado del encuentro podrán ser elegido para ejecutar el tiro de castigo, si algún jugador no entró al campo de juego durante el partido no podrá ejecutar el tiro de castigo.

#### 4. PUNTOS POR PARTIDO

Al finalizar el encuentro se acreditarán los puntos de la siguiente manera:

- Ganancia tres puntos
- Empate un punto
- Pérdida cero puntos.

Si el juego termina empatado, cuando necesariamente deba establecerse un ganador se cobrará una serie de 3 tiros penales; y, por último, un tiro penal para cada equipo hasta determinar el ganador, según las reglas de la FIFA.

#### 5. TABLA DE POSICIONES

La ubicación de los equipos en la tabla de posiciones se establecerá siguiendo el siguiente procedimiento.

- Por el mayor número de puntos alcanzados.
- A igualdad de puntos, por el mayor gol de diferencia a favor.
- A igualdad de gol diferencia por el mayor número de goles marcados a favor.
- A igualdad de goles marcados a favor, prevalecerá el ganador cuando jugaron entre sí.
- Si en su partido hubo un empate se realizará sorteo.
- Sí no jugaron entre sí, quedará mejor ubicado el jugador con menor número de tarjetas rojas y amarillas.

#### 6. SANCIONES

El juez del partido tiene la potestad de excluir a un jugador ya sea conducta inadecuada u otras razones que el juez estime pertinente. Antes de proceder con la EXCLUSIÓN, el juez debe informar al jugador la razón de esta. Cabe aclarar que la EXCLUSIÓN NO ES UNA EXPULSIÓN, simplemente el jugador no puede regresar al campo de juego en ese partido, de no acatar lo mencionado el juez le mostrará la cartulina roja expulsándolo del juego.

En todos los partidos hay dos personas responsables en garantizar que no exista ningún acontecimiento extra-fútbol estos son: el juez del partido como autoridad o el vocal del partido.

Todo jugador que este dentro del campo de juego con aliento alcohol será sancionado con tarjeta roja directa, siendo expulsado del partido y el equipo se quedará sin la posibilidad de que algún compañero pueda reemplazarlo dentro del campo de juego.

Los jugadores expulsados no pueden reingresar a la superficie de juego, tampoco cobrar tiros penales cuando el partido deba definirse por este medio.

El jugador o jugadores que sean causantes de intentos de peleas, actos de indisciplina, gestos obscenos, o agresiones anti deportivas a jugadores del mismo equipo, rivales, árbitros, vocales o aficionados, durante los encuentros deportivos o una vez terminados los mismos, serán separados inmediatamente del presente campeonato, sin ninguna excusa.

Los equipos que protagonicen una batalla campal durante el desarrollo de un encuentro, serán separados inmediatamente del presente CAMPEONATO (se considera una batalla campal cuando más de dos jugadores entran en la pelea).

El jugador, jugadores o equipo, que sea causante de agresión física al señor árbitro serán separados del campeonato inmediatamente.

La suspensión de un encuentro por motivos de tumulto entre jugadores, o entre éstos y el público; se ajustará a lo que marque el Comité Campeonato Indoor fútbol CAMPEONATO ARCA CONTINENTAL. Cabe mencionar que si existieren agresiones físicas o verbales desde las hinchadas se identificará y sancionará al equipo que represente la hinchada.

## **7. EXPULSIONES**

A las faltas que correspondan amonestación (tarjeta amarilla) o expulsión (tarjeta roja), se aplicará las sanciones disciplinarias siguientes:

Dos tarjetas amarillas en el mismo partido (tarjeta roja o expulsión): la expulsión será por ese partido y podrá actuar normalmente el siguiente partido. Si la expulsión ocurre en el primer tiempo, el equipo sancionado podrá completar con otro jugador distinto al expulsado al iniciar el segundo tiempo.

Tarjeta roja directa (expulsión): toda tarjeta roja directa acarrea, automáticamente, la suspensión mínima de un partido. De modo que, aun cuando no pueda reunirse la Comisión de Disciplina, el representante del equipo debe saber que todo jugador expulsado no puede actuar por lo menos en el próximo partido.

De acuerdo con la gravedad de la falta por la cual un dirigente, miembro del cuerpo técnico o jugador haya sido expulsado de la superficie de juego de la banca, la Comisión juzgará las sanciones disciplinarias siguientes:

- Juego brusco violento: un partido de suspensión.
- Utilizar vocabulario soez: un partido de suspensión.
- Conducta violenta: Tres partidos de suspensión.

No existe acumulación de tarjetas.

La reincidencia en la expulsión, en el mismo tipo de falta, acarrea automáticamente la suspensión de un partido más sobre la anterior.

Si la ofensa fuera de obra, serán excluidos definitivamente del CAMPEONATO, sin lugar a presentar ningún tipo de apelación.

Por actos obscenos hacia el público, jugadores o autoridades, etc., serán sancionados con la suspensión de ese jugador para todo el campeonato.

Los equipos o jugadores que protagonicen escándalos en el escenario deportivo, serán excluidos definitivamente del CAMPEONATO.

El vocal está en la obligación de hacer constar en el acta o en un informe ampliatorio, todas las anormalidades que se produjeren en el transcurso de un partido.

Estas normas se aplicarán desde el momento en que se abran las puertas del escenario deportivo para iniciar la programación hasta cuando se cierren las mismas por finalizar.

## **8. ARBITRAJE**

El árbitro es la única autoridad para tomar decisiones en el campo de juego, el vocal puede apoyarlo si él lo requiere, o a su vez el vocal puede indicarle acciones del juego que el árbitro no pudo ver, como insultos agresiones, jugadores sin canilleras o con aretes y cadenas, invasión de cancha, al final la decisión la toma únicamente el juez central.

Los árbitros cumplirán y harán cumplir las reglas del campeonato expresadas en el presente reglamento.

Cualquier jugador que tenga sangre o una herida abierta tendrá que salir hasta que esta sea limpiada completamente.

El árbitro generará un reporte después de cada partido con todas las sanciones, goles y cualquier nota o incidente que haya sucedido durante el partido a la administración del campeonato.

El árbitro tiene el derecho de parar el juego en cualquier momento.

Si una falta se comete, pero el jugador agredido decide seguir jugando, el árbitro puede dar ventaja y dejar que siga el juego.

El árbitro puede reconsiderar y cambiar su decisión inicial si piensa que cometió un error. Todos los árbitros deben usar uniforme y estos deben ser diferentes al de los jugadores.

El árbitro tendrá derecho a sancionar con cartulinas amarillas y rojas a los jugadores que juegan de una forma peligrosa que ponen en riesgo a otros jugadores.

## **9. NORMAS GENERALES A TOMAR EN CUENTA**

No es permitido por ningún concepto el deslizamiento (carretilla o barrida). Será tomada como falta cualquiera de estos.

Si un jugador cae al suelo, no puede seguir con la jugada. Es decir, no puede disputar el balón desde el suelo, caso contrario se tomará como una falta.

Los cambios deberán ser realizados por la línea de la mitad de la cancha.

Podrá convertirse un gol desde el saque inicial (media cancha). Ningún jugador o dirigente puede ubicarse en el borde de campo.

No está permitido a los jugadores llevar ningún objeto con el que pueda peligrar la integridad física del resto de jugadores.

No está permitido el ingreso y consumo de alcohol ni tabaco a las instalaciones.

## **10. DISCIPLINA (COMITÉ DE COMPETICIÓN)**

Para el CAMPEONATO ARCA CONTINENTAL existe un Comité conformado por colaboradores de MATCH SPORTS encargado de estudiar y sancionar las incidencias que se produzcan a lo largo de la competición, imponiendo lo que se encuentra en el reglamento analizado anteriormente. Sus acuerdos serán firmes y en única instancia, no dando lugar, posteriormente, a sucesivos reclamos sobre la misma acta. Para garantizar la equidad y transparencia del campeonato.

A las faltas señaladas en las reglas de juego de FUTSAL/FUTSIETE FIFA, se aplicarán las sanciones técnicas y disciplinarias determinadas en el mismo reglamento.

A los dirigentes y miembros del cuerpo técnico, se les aplicará las mismas sanciones establecidas para los jugadores.



**MatchSports**

# **ARCA CONTINENTAL 2026**

## **Calendario del Torneo**

|                                                                                     |                                 |                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|-------------------------|
|  | <b>02 de agosto de 2026</b>     | <b>Inauguración</b>     |
|  | <b>16 de agosto de 2026</b>     | <b>Fase de grupos</b>   |
|  | <b>23 de agosto de 2026</b>     | <b>Fase de grupos</b>   |
|  | <b>30 de agosto de 2026</b>     | <b>Fase de grupos</b>   |
|  | <b>06 de septiembre de 2026</b> | <b>Repechaje</b>        |
|  | <b>13 de septiembre de 2026</b> | <b>Octavos de final</b> |
|  | <b>27 de septiembre de 2026</b> | <b>Cuartos de final</b> |
|  | <b>11 de octubre de 2026</b>    | <b>Semifinal</b>        |
|  | <b>18 de octubre de 2026</b>    | <b>Final y clausura</b> |

**PASIÓN, COMPETENCIA Y GLORIA**

Organizado por:



**MatchSports**

Reserva y juega