



5ta Batalla Guerra de Arqueros BASES Y REGLAMENTO

DESCRIPCIÓN DEL EVENTO



Guerra de Arqueros, en su **Quinta Edición**, es un evento organizado y producido por **EL TAPADÓN E.I.R.L**, en cooperación con una serie de empresas vinculadas al deporte y con fecha de realización el día Sábado 22 de Febrero del 2020.

La "batalla" consiste en un partido de fútbol enfrentando a dos jugadores cara a cara en una cancha pequeña y a una distancia corta, en un tipo de competencia conocida popularmente en Chile como un "de arco a arco". Cada jugador tiene como misión proteger su portería mientras trata de encajar la mayor cantidad de goles posibles en la portería del rival en un partido cuya duración es de 2 minutos, 30 segundos cronometrados, sin cambio de lado.

Los goles pueden realizarse con cualquier parte del cuerpo, siempre y cuando se respeten las reglas generales del juego. La defensa de la portería también puede realizarse con cualquier parte del cuerpo.

Somos la única competencia de este estilo a nivel nacional que entrega premios por categoría desde el 1er y hasta el 4to lugar, buscando fomentar la sana relación deportiva entre los participantes.

CATEGORÍAS EN COMPETENCIA



5ta Batalla Guerra de Arqueros dividirá a sus jugadores en 9* categorías en competencia, donde la prioridad será el año de nacimiento del jugador.

- **Base:** Nacidos 2011 / 2012. (Con alrededor de 7 y 8 años).
- **Iniciación:** Nacidos 2009 / 2010. (Con alrededor de 9 y 10 años).
- **Infantil:** Nacidos 2007 / 2008. (Con alrededor de 11 y 12 años).
- **Cadetes:** Nacidos 2005 / 2006. (Con alrededor de 13 y 14 años).
- **Juvenil:** Nacidos 2002 / 2004. (Con alrededor de 15 a 17 años).
- **Todo Competidor:** Adultos de 18 a 29 años cumplidos.
- **Master:** Adultos de 30 a 39 años cumplidos.
- **Senior:** Adultos de 40 años y más.
- **Damas** (categoría libre): Jugadoras desde los 15 años en adelante.

IMPORTANTE: Toda inscripción mal realizada resulta de exclusiva responsabilidad de quien la emitió. Velando por evitar trampas o suplantaciones de identidad, la organización se reserva el derecho de descalificar automáticamente sin reembolso a quien falsee o cometa "errores involuntarios" a la hora de indicar sus datos. Tendremos especial énfasis en fiscalizar las categorías infantiles donde no toleraremos ningún tipo de falta a este punto. **Se requerirá copia del Carnet de Identidad de todos los participantes al momento de validar asistencia.**

*De no existir un mínimo de 16 participantes en alguna de las categorías, ésta pasará a fusionarse con alguna de similares características. Esto para mantener el formato de competencia óptimo, favoreciendo que todos puedan competir sanamente.

INSCRIPCIONES



Porque somos distintos a los demás, en **EL TAPADON** buscamos romper los esquemas clásicos de las Batallas de Portero ofreciendo este año 3 opciones de inscripción, estas son:

1era.- Inscripción Popular (la+ económica): Tiene un valor de apenas \$15.000 pesos e incluye:

- " Derecho a competir en una de las 8 categorías.
- " Bolso oficial del evento .
- " Diploma de Honor por haber participado.
- " Ticket de descuento para la tienda El Tapadón.
- " Productos de los auspiciadores.

2da.- Inscripción Regular: Tiene un valor de \$25.000 pesos e incluye:

- " Derecho a competir en una de las 8 categorías.
- " Camiseta Oficial del evento.
- " Bolso oficial del evento .
- " Diploma de Honor por haber participado.
- " Ticket de descuento para la tienda El Tapadón.
- " Productos de los auspiciadores.

INSCRIPCIONES



3ra.- Inscripción VIP: Tiene un valor de \$55.000 pesos e incluye:

- " Derecho a competir en una de las 8 categorías.
- " Camiseta Oficial del evento.
- " 1 Par de Guantes Tapadón Raptor a elección (Tallas 8, 9 o 10)
- " Bolso oficial del evento .
- " Diploma de Honor por haber participado.
- " Ticket de descuento para la tienda El Tapadón.
- " Productos de los auspiciadores.

Cabe señalar que las 3 opciones de inscripción dan exactamente el mismo derecho a competir en el evento, sin distinción o ventaja alguna en la cancha.

INSCRIPCIONES



El pago de la inscripción puede realizarse de **3 formas distintas**:

A) Vía Depósito o Transferencia a:

- " Chequera Electrónica (Cuenta Vista)
- " Del Banco Estado
- " Numero 25170657724
- " A nombre de EL TAPADON EIRL
- " Rut: 76.301.894-6

Una vez realizado el pago debe enviarnos un mail a contacto@eltapadon.com junto al comprobante, nuestro staff se contactará con usted para confirmar los datos de inscripción dentro de 24 hrs hábiles.

B) Pagando Con Tarjetas de Crédito: Directamente en nuestra web www.eltapadon.com

C) De forma Presencial: en nuestra oficina de Calle Carlos Condell #96, OF 03, Villa Alemana, cancelando en efectivo y donde quedará inscrito automáticamente.

Para cualquiera de las formas de inscripción, el cierre de inscripciones será el día Viernes 25 de Enero del 2019 o hasta agotar stock de 200 Cupos (lo que ocurra primero. Las inscripciones, en cualquiera de sus formas, no son reembolsables.

VALIDACIÓN DE INSCRIPCIÓN



1. **Validación de Compra:** Una vez haya realizado el pago de su inscripción, por cualquiera de los medios anteriormente señalados y habiendo entregado los datos requeridos, La Organización le responderá con un mail de confirmación adjuntando lo siguiente:

- " Copia de las Bases del campeonato.
- " Copia de la Liberación de Responsabilidades que debe traer firmada el día del evento.
- " Copia de Autorización de Apoderado, que debe traer firmada el día del evento (solo para menores de edad)

2. **Retiro de Kit de Jugador y Confirmación de Asistencia:** La organización habilitará su local ubicado en Condell #96, Oficina 3, Villa Alemana los días Jueves 20 y Viernes 21 de Febrero, de 11:00 a 19:00 hrs (corrido) para que los participantes adelanten el tramite de confirmar asistencia y retiro de sus kits de jugador. De esta forma, los participantes deben traer su:

- " Carnet de identidad o documento legalmente valido que certifique identidad y edad.
- " Liberación de responsabilidades firmada.
- " Autorización de Apoderado firmada (solo para menores de edad).

Entregados estos datos, puede hacer retiro de su kit de jugador. **Quienes no puedan realizar este tramite los días 20 o 21 de Febrero, podrán realizarlo en cancha el mismo día del evento, según cronograma, de 8:30 a 9:15 hrs.**

CRONOGRAMA



3. Parrilla programática del evento**.

Es de suma importancia que los participantes respeten los horarios aquí publicados.

- " **7:00 hrs:** Apertura recinto para Organización, Tiendas y Staff
- " **8:30 hrs:** Apertura del recinto para los Jugadores, acompañantes y público en general.
- " **8:30 a 9:15 hrs:** Retiro Camisetas (Kits) y Firma Asistencia.
- " **9:15 a 9:30 hrs:** Calentamiento masivo, partido de ejemplo y explicación de reglas.
- " **9:30 hrs:** Comienzo competencia en todas sus categorías.
- " **16:30 hrs:** Premiaciones finales.
- " **17:00 hrs:** Fin de la actividad y cierre del recinto.

*Horarios susceptibles a cambios y/o correcciones.

**Es altamente probable que realicemos una pausa para darle tiempo a los jugadores de almorzar.

SOBRE LOS PARTIDOS

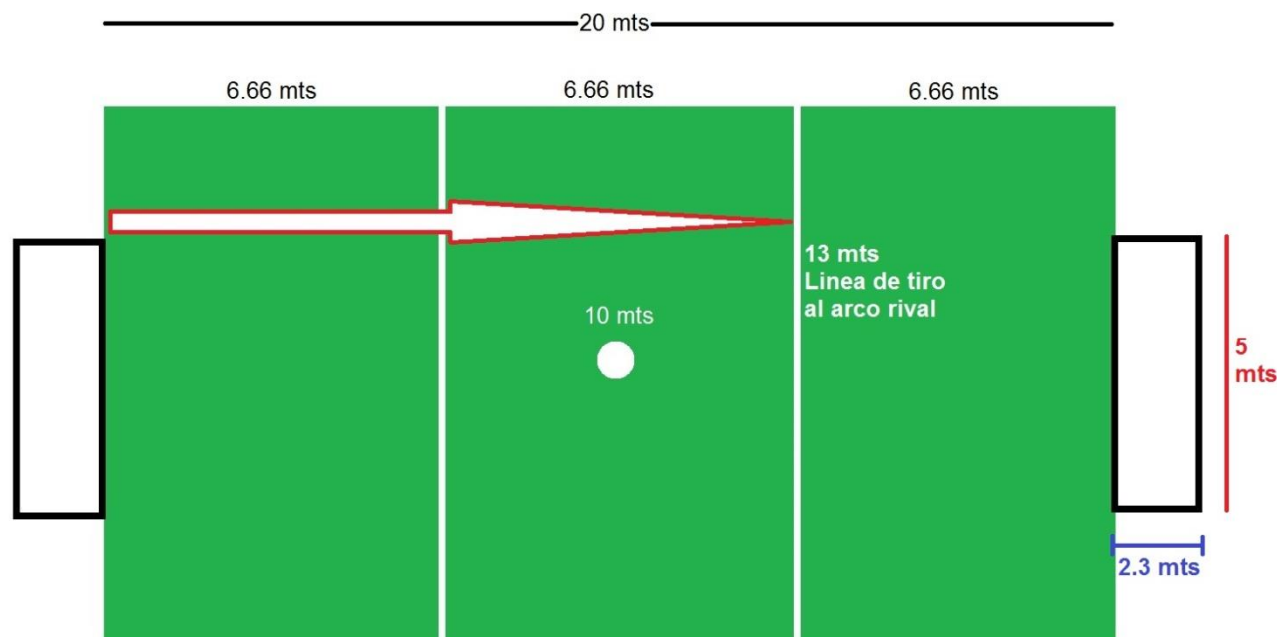


4. **Partidos:** Los partidos se disputarán siempre entre jugadores de la misma categoría, individualizados por sus nombres a viva voz antes de iniciar cada partido.
5. **Duración de los partidos:** Cada partido tendrá una duración de **2 minutos, 30 segundos**, tiempo corrido, sin cambio de lado. El árbitro avisará a viva voz cuando resten 30 segundos para finalizar el partido. De encontrarse el balón en el aire cuando finalice el partido, el lanzamiento será válido, contabilizándose (de ocurrir) el gol anotado.
6. **Selección de cancha lado y partida:** Antes de iniciar cada partido, los jugadores serán llamados al centro de la cancha, donde disputarán un "cachipun" (piedra, papel o tijeras), quedando a elección del ganador elegir arco o bien optar por comenzar atacando.
7. **Descuentos:** El arbitro estará facultado según su criterio a sumar como máximo 20 segundos de descuentos a cada partido, en el caso de necesitar recuperar tiempo por interrupciones imprevistas, tales como (por ejemplo), falta de balones en cancha.

SOBRE LA CANCHA



8. **Superficie:** El evento se realizará en el Estadio CD Peñablanca. Una cancha de superficie sintética donde será obligatorio el uso de calzado adecuado para pasto artificial.
9. **Cancha de juego:** Los partidos se realizarán en canchas de 20x10 mts según la imagen adjunta a continuación. Todas las categorías utilizarán el mismo tipo de cancha y tamaño de arco, salvo las categorías Infantil 1 y 2, quienes (de ser necesario), jugarán en canchas de 10x5 mts haciendo uso de arcos de Baby Fútbol. Cada cancha será delimitada con cinta en el suelo y el evento poseerá al menos 5 canchas con partidos jugándose en paralelo.



SOBRE EL ARBITRAJE



10. Arbitraje: Cada partido será arbitrado por (al menos) 1 juez principal ANFA, que permanecerá de pie en la zona exterior centro de la cancha durante todo el encuentro, y contará con un pito para demarcar las incidencias del juego.

11. Detención de tiempo: El juego solamente será interrumpido por el árbitro principal cuando se produzca alguno de los siguientes casos:

- Lesión de uno de los porteros.
- Que no existan balones disponibles en el terreno de juego.
- En el terreno de juego haya más de un balón.
- Se decrete penal
- El árbitro lo considere oportuno (en este caso, el árbitro deberá declarar a viva voz la razón).

12. Respeto: Los jugadores se dirigirán a los árbitros y entre ellos de forma respetuosa, de lo contrario se sancionará penal en contra. Si la falta es muy grave se puede proceder a declarar por finalizado el partido, con resultado 3-0 en contra del infractor, o incluso llegar a descalificar de la actividad al participante.



REGLAMENTO



13. **Ataque:** El portero atacando podrá realizar el lanzamiento con cualquier parte del cuerpo y de cualquier forma reglamentaria sin salir de su área.
14. **Defensa:** El portero defendiéndose de un ataque puede atajar con cualquier parte de su cuerpo, sin poder salir a achicar fuera de su área.
15. **Autogoles:** Los autogoles son validos y anotados como gol a favor del rival. Estos pueden ocurrir de muchas formas y queda a disposición del árbitro validarlos o no dependiendo de la situación.
16. **Rebote hacia fuera:** Cuando un portero (defendiendo) rechace un ataque, rebotando el balón hacia afuera de la cancha (sin importar por donde salga el balón), obtendrá la posesión de la pelota para iniciar su ataque.
17. **Rebote hacia adentro:** Cuando un portero rechace un ataque dejando el balón dentro de la cancha de juego pueden ocurrir dos cosas:
 - a) El portero atacante puede salir a cazar el rebote abandonando su área y chuteando de primera intención (1 solo toque), sin ingresar jamás al área rival.
 - b) El portero defendiendo puede tratar de recuperar el balón con las manos (de encontrarse dentro de su área) o bien con el pie (de encontrarse fuera del área), regresando su propia área con el balón controlado para re-comenzar el ataque. Un portero defendiendo que sale de su área a recuperar un rebote NO puede iniciar el ataque a menos que regrese primero a su propia área de juego.

REGLAMENTO



- 18. Choque:** De haber choque en la disputa por el balón rebotado, la ventaja será siempre para el portero defendiendo, quedando bajo criterio del árbitro el cobrar foul o no. De incurrir en un foul, se sancionará penal en contra de quien cometa la falta.
- 19. Área Delimitada:** Los porteros atacantes, así como los defendiendo tienen completamente prohibido salir de sus respectivas áreas durante el enfrentamiento regular. El límite máximo para chutear al rival, o bien para achicar ante un ataque, será la línea del área, debidamente delimitada.

Los jugadores pueden permanecer detrás de la línea, sobre ella, o sobrepasarla por mero impulso al momento de atacar, pero en ningún caso pueden golpear un balón en ataque fuera de su área. **Es decir, en un ataque la posición del balón es la que manda.** Si el jugador atacante dispara desde fuera de su límite de área se anulará el tiro y el balón pasará a control del rival.

Misma situación para el portero que defiende, quien no puede achicar más allá de su propia área, ni sobrepasar la línea cuando defiende. Si un portero defendiendo, ataja fuera de su área recibirá una advertencia verbal. Si repite esta actitud incluso luego de ser advertido, se cobrará un penal en su contra. Si el arbitro advierte que el portero atajó fuera de su área de forma intencional, se cobrará el penal inmediatamente.

REGLAMENTO



- 20. Hacer Tiempo:** Los porteros con el balón controlado no podrán mantener la posición por más de 8 segundos.

Para evitar que un jugador atacando haga tiempo, el árbitro gritará a viva voz "JUEGUE" para apurar el saque. Si el portero no obedece de forma inmediata al llamado del árbitro se sancionará penal en su contra.

- 21. Mano:** Ningún portero, bajo ninguna circunstancia puede tomar o tocar el balón con la mano fuera de su propia área. De cometer esta falta, será sancionado penal en contra del infractor.

- 22. Penales:** El lanzamiento de los penales se hará desde un punto demarcado en el centro de la cancha.

El portero atacante puede tomar la distancia que necesite y disparar solo cuando el árbitro lo autorice con el pito, bajo las reglas de un clásico penal FIFA.

El portero que defiende debe mantenerse en la línea de gol todo el tiempo, como en un penal tradicional. Adelantarse en caso de atajar significará repetir el penal.

El reloj se detiene por completo y no corre durante el lanzamiento de un penal, se retoma cuando la jugada del penal finaliza. De existir rebote por parte del arquero, o bien el balón golpea en un poste, el jugador atacando puede rematar nuevamente de 1 solo toque, o bien el portero defendiendo puede recuperar el balón de la misma forma señalada en el punto 13.

REGLAMENTO



- 23. Pasapelotas:** El trabajo de entregar balones quedará en manos de los participantes **por jugar**. Es decir: Mientras se disputa un encuentro, la siguiente pareja en jugar será responsable de mantenerse atento a el partido en disputa, para hacer entrega de balones a los porteros que estén jugando.

Estos competidores "en espera" se instalaran cada uno a un costado de cada arco, quedando a su disposición la cantidad de 5 balones por pasapelotas.

La entrega del balón debe realizarse siempre en las manos del portero jugando ya sea directamente en la mano, o bien lanzándolo desde una distancia no mayor de 3 metros.

Un balón mal entregado por el pasapelotas o la carencia de balones en la cancha, facultan al árbitro para detener temporalmente el cronometro (esto suele ocurrir mucho, así que no se preocupen por el tiempo).

- 24. Accesorios Prohibidos:** Está prohibido el uso de zapatos con suela de "pepas" metálicas y/o cualquier otro tipo de indumentaria no relacionada directamente con el juego del futbol, esto incluye collares, pulseras, cadenas, aros, lentes de sol y/o cualquier otro tipo de accesorio que el árbitro decida como no apropiado. Si se permitirá el uso de indumentaria o accesorios debidamente justificados. Tales como lentes de protección deportiva o vendajes en el caso de quien los necesite.

CLASIFICACIÓN



- 25. Grupos:** Los partidos iniciarán en grupos de 4 porteros, elegidos completamente al azar dentro de cada categoría, asegurando de esta forma la mínima participación en 3 partidos por portero.
- 26. Clasificación:** Clasificará a la siguiente ronda (rondas eliminatorias) 2 porteros por grupo, quienes serán declarados ganadores por haber obtenido mayor puntaje, o bien por haber cumplido con los puntos anteriormente señalados. En caso de que la convocatoria de jugadores sea baja, se aumentará la cantidad de clasificados por grupo a 3 jugadores, donde se priorizará cantidad de puntaje, diferencia de goles, goles a favor y goles en contra, en este orden. Si aún así persisten empates en este punto, se elegirá al ganador por sorteo simple con moneda al aire.
- 27. Rondas eliminatorias:** Una vez finalizada la ronda de grupos, los porteros disputaran partidos de muerte súbita y eliminación directa. En caso de haber empate se disputarán penales también a muerte súbita.
- 28. Partidos desde semifinales en adelante:** En caso de terminar empatados, procederá a el lanzamiento de 3 penales de forma alternada. Si el empate continua luego de la ronda de 3 penales por portero, se procederá a continuar por muerte subida.
- 29. Finales:** Las finales, serán anunciadas a viva voz por la organización identificando a los jugadores en cancha por sus nombres. Este partido tendrá una duración especial de 3 minutos sin cambio de lado. De existir empate, se pasará directo a ronda de 3 penales alternados. Si el empate continua luego de esto, se procederá a continuar por muerte subida hasta encontrar al campeón.

CLASIFICACIÓN



- 30. No presentación:** En caso de que un portero no se presente a jugar su partido, luego del tercer llamado a viva voz, se le dará por perdido con resultado de 3 a 0 en contra.
- 31. Puntajes:** En los partidos por grupos, la puntuación será de la siguiente forma:
- 3 Puntos por partido ganado.
 - 1 Punto por partido empatado.
 - 0 Puntos por partido perdido.
- 32. Ganador:** El portero que al final del tiempo reglamentario haya conseguido marcar más goles será declarado como ganador.
- 33. Empates:** En caso de empate durante la fase de grupos, se le concederá 1 punto a cada participante sin existir penales ni gol de oro.
- 34. Empates 2:** En caso de empate durante las rondas eliminatorias se realizarán rondas de penales a muerte súbita (1 penal por portero) quedando el que patea primero a elección por cachipun (piedra papel o tijeras)
- 35. Criterio de Clasificación:** En caso de empate por puntos dentro de la tabla clasificatoria, se le dará paso a la siguiente ronda al portero con mejor diferencia de gol. Si el empate persiste incluso en este ítem, se favorecerá a aquel con mayor cantidad de goles a favor. Si el empate persiste, luego de agotar todas las posibilidades de elección tradicional, se sorteará al ganador lanzando una moneda al aire.

OTRAS REGLAS



- 36. Camiseta:** La camiseta oficial del campeonato le será entregada a todos los competidores que la hayan solicitado al inicio de la actividad. No será obligatorio su uso, pero se recomienda. **Para la fotografía oficial del evento, los jugadores inscritos con camiseta serán posicionados al frente, en primera fila.**
- 37. Disputas:** En caso de iniciarse una disputa argumental sobre las reglas del torneo, la organización se remitirá a lo indicado en las bases, prevaleciendo siempre el criterio de La Organización.
- 38. Reembolsos:** Las inscripciones, en todas sus formas, no son reembolsables. Sin embargo la organización acepta el traspaso del cupo de inscripción entre personas naturales, siempre y cuando se nos notifique de esta intención, con un mínimo de 7 días de anticipación.
- 39. Cambio en el reglamento:** La organización se reserva el derecho a realizar cambios sin previo aviso en las presentes bases cualquiera sea la situación que lo requiera.
- 40. Conocimiento y aceptación:** Los participantes declaran estar en conocimiento de las presentes bases por el simple hecho de haberse inscrito a la competencia, junto con aceptar íntegramente todo lo aquí señalado.

RESTRICCIONES



La Organización no aceptará:

- a) Participantes usando zapatos con "pepas metalicas".
- b) Que los participantes jueguen sin guantes o sin zapatos.
- c) Inscritos menores a los 7 años.
- d) Menores de 16 años que no traigan consigo un permiso simple de sus tutores legales autorizándoles a competir.
- e) Fotógrafos con fines de lucro no autorizados por la organización.
- f) Todo tipo de vendedor ambulante no autorizado previamente por la organización.
- g) La instalación no autorizada de cualquier tipo de toldo, quitasol, carpa, zona de picnic y/o similares.
- h) El uso no autorizado de las fuentes de poder existentes en el recinto para usos de gran consumo eléctrico.
- i) Fumar y/o consumir cualquier tipo de alcohol en el recinto.
- j) Al tratarse de un evento en un recinto privado, La Organización se reserva el derecho de admisión a los espectadores, velando siempre por mantener un ambiente sano y familiar.

RESTRICCIONES



También, La Organización se reserva el derecho de negarle la inscripción y/o a descalificar sin derecho a reembolso cualquier participante que:

- a) No cumpla con respetar la moral y las buenas costumbres.
- b) Insulte, agreda física o verbalmente a cualquier participante, espectador o miembro del staff.
- c) Realice cualquier tipo de acción que el cuerpo arbitral y/o la organización reconozcan como evidente trampa.
- d) Haya mentido sobre su identidad, edad y/o sexo. Esto incluye "errores involuntarios".
- e) Sea descubierto cometiendo algún tipo de ilícito.
- f) No firme ni complete la ficha de liberación de responsabilidades.
- g) No presente su carnet de identidad u otro documento legalmente valido al confirmar asistencia.
- h) Renuncie y/o abandone a la actividad.
- i) No cumpla con los estándares mínimos de seguridad que la organización disponga para temas tan delicados como la salud física /o mental. Esto aborda gente enferma, lesionada, bajo la influencia del alcohol, entre otros.

RECOMENDACIONES



- a) **Ropa:** Recomendamos asistir al evento con ropa deportiva cómoda, idónea para realizar fútbol en cancha sintética. Es buena idea usar zapatos de toperol corto. No olvidar ropa de cambio y protecciones acolchadas.
- b) **Higiene:** Recomendamos a los participantes traer toalla de baño, sandalias, jabón y shampoo para hacer correcto uso de camarines.
- c) **Clima:** No olvidar hidratarse **antes, durante y después de la competencia**, además de hacer uso de bloqueador solar. Es altamente probable que el día de la competencia tengamos fuertes temperaturas.
- d) **Horarios:** Es estrictamente necesario respetar los horarios de llegada y retiro de camisetas. No se entregará ni se confirmará la inscripción de ningún participante fuera de los horarios establecidos.
- e) **Seguridad:** Si bien la organización proveerá seguridad, se recomienda mantener todos los bienes de valor y/o documentos importantes resguardados en guardarrope y/o en el maletero de su automóvil. No dejar sus pertenencias a la vista o a la intemperie.
- f) **La organización no se hace responsable**, bajo ninguna circunstancia por la pérdida, robo o extravío de ningún tipo de producto, artículo o documento, incluyendo cualquier suma de dinero.
- g) **Alimentación:** Recomendamos no saltarse el desayuno ni el almuerzo, para evitar eventuales fatigas por hambre durante la actividad.

PREMIACIONES



Las premiaciones serán realizadas de forma grupal a las 16:30 hrs o antes, una vez hayan finalizado todos los encuentros.

Cada categoría se premiará de la siguiente manera:

- **1er Lugar:** Copa Grande, Medallón Especial y Productos de los auspiciadores.
- **2do Lugar:** Trofeo Mayor, Medallón Especial y Productos de los auspiciadores.
- **3er Lugar:** Trofeo Menor y Medallón Especial.
- **4to Lugar:** Medalla Oficial.

Mayor Delegación: La organización entregará un premio especial a la institución (escuela, taller, empresa) que asista y participe con el mayor número de jugadores debidamente inscritos.

Guante de Oro: La organización elegirá según criterio propio, al mejor portero de la competencia, entregándole un Trofeo Especial, incluso si este jugador no resulta ganador en ninguna categoría. Este premio puede recaer en cualquier jugador/a de la competencia.

Premios Especiales: La organización se reserva el derecho para hacer entrega de menciones Honrosas para situaciones que lo ameriten, tales como: Fair Play, Jugador inscrito más joven, Jugador inscrito más longevo, Capacidades Diferentes, Jugador Revelación, entre otros.

Todo jugador inscrito tiene derecho a Diploma de Honor por el solo hecho de haber competido.

PREGUNTAS COMUNES



1.- ¿Es necesario ser un arquero experimentado para participar del torneo?

No es necesario. De hecho este tipo de actividades reúne normalmente a una gran cantidad de jugadores amateur, donde todos los participantes comparten niveles de juego muy similares.

2.- Si yo no soy arquero, ¿puedo participar?

Claro que si, basta simplemente con que vistas ropa deportiva, zapatos de futbol y un par guantes.

3.- ¿Qué pasa si no me presento a jugar o llego tarde a un partido?

Pierdes por 3 a 0.

4.- ¿Puedo jugar sin guantes?

No, eso está estrictamente prohibido

5.- ¿Puedo jugar con gorro?

Si, no hay problema alguno.

6.- Puedo usar aros, cadenas, pulseras u otro tipos de accesorios durante el partido?

No. Todos estos elementos, al igual que en el futbol, están prohibidos.

7.- ¿Puedo pedir tiempo durante un partido?

No se puede de forma voluntaria, el árbitro parará el reloj solo en caso de que acuses una lesión o bien la cancha esté sin balones.

PREGUNTAS COMUNES



8.- ¿Puedo usar cámaras tipo Go-Pro durante el partido?

Sí, pero sola y exclusivamente si la cámara está fuera de la cancha o bien completamente fijada a tu cuerpo ya sea mediante sujeción de cabeza, torso o brazos, quedando la cámara completamente a tu responsabilidad. Ten en cuenta que es altamente probable que la cámara sufra pelotazos o bien te cause molestias al jugar. Si la cámara se cae o se suelta durante el partido, el árbitro detendrá el tiempo y te prohibirá seguir usándola para no afectar la continuidad del juego.

9.- ¿Puedo tomar agua durante el partido?

No. El juego dura apenas unos minutos y no queda tiempo para hidratarse durante el encuentro. Recomendamos hacer esto ANTES y DESPUES de tus partidos.

10.- ¿Qué pasa si no estoy de acuerdo con algún cobro arbitral?

El árbitro es autoridad y voz de la razón. Debes respetar sus decisiones. Si tienes un reclamo formal, debes presentarlo en persona a la organización, una vez finalizado tu encuentro.

11.- ¿Puede alguna persona reemplazarme en un partido?

Absolutamente no, bajo ninguna circunstancia.

12.- ¿Qué hago si me siento mal o sufro alguna lesión durante el partido?

Debes dar aviso inmediato al árbitro. Tu salud es lo más importante. No te preocupes por el tiempo ya que el reloj se parará. NO debes esconder alguna eventual lesión que te haya ocurrido.

PREGUNTAS COMUNES



13.- ¿Puedo usar mis propios balones?

No. Deberás jugar con los balones suministrados por La Organización.

14.- ¿Puedo llevar amigos o familiares para acompañarme?

Claro que si. Pero debes tener en cuenta que tus acompañantes no pueden (bajo ningún motivo), interrumpir tus partidos y/o distraer al cuerpo arbitral. Si tus acompañantes inciden en el juego. Peor aún, si la falta es muy grave tus acompañantes pueden ocasionar que seas descalificado de la actividad.

15.- Estoy perdido y no sé cómo llegar al recinto. ¿Qué hago?

Llámanos inmediatamente al Fono Cel: 984158337. No envíes mensajes, solo llámanos.

16.- ¿Hacen descuentos a escuelas, empresas o clubes que quieran llevar varios participantes?

Si, realizamos interesantes descuentos en el valor de la inscripción para grupos superiores a los 15 participantes.

17.- ¿Qué pasa si no presento mi carnet de identidad el día del evento?

Si al momento de confirmar asistencia no presentas tu carnet de identidad, puedes ocupar cualquier otro documento legal tal como Licencia de Conducir, Pase Escolar, pasaporte o similar. Si no posees ningún documento oficial que respalde tu identidad, no podrás participar del campeonato.

18.- Tengo dudas sobre la actividad. ¿Qué hago?

Contáctanos a nuestro mail: contacto@eltapadon.com y te atenderemos con gusto, también puedes llamarnos al 984158337 o contactarnos vía Whatsapp al +569841583387

¡BIENVENIDOS SEAN!

