



RESUMEN

Nuestro tema se realizó con la necesidad de desarrollar un manual o guía para el desarrollo de eventos deportivos, porque en la actualidad estos eventos se realizan en cualquier rincón del país y es importante conocer sobre todo lo que se tienen que realizar en un evento como este, sin dejar de lado ningún detalle.

Encontraremos en el siguiente trabajo lo que es un evento deportivo y como se empezara a planificar, iniciando con la creación de cada uno de las comisiones que apoyaran en la realización del evento durante toda su duración. Sin dejar de lado ninguno de estas pues son las que apoyaran en el éxito del evento.

Las actividades iniciales constan de la ceremonia de inauguración la cual deberá seguir un cronograma establecido, continuamos luego con las actividades a desarrollar que son diferentes pues se realizará el congresillo técnico, la verificación de los equipos, el sorteo de números, la elaboración del calendario y el sistema de juego que se va a utilizar, y que en el trabajo se encuentran cada uno de los sistemas que se especifican.

También encontramos el reglamento del Indoor Fútbol especificado, el cual puede ser variado por las personas que realicen el evento y las necesidades que tengan de modificar dicho reglamento pues no es oficial.

Este trabajo culmina con las actividades finales las cuales serán la premiación y la clausura del evento y de lo que deben disponer para finalizar el evento.

Guía para la planificación de eventos deportivos.

PALABRAS CLAVES: organización, sistemas de eliminación, reglamentos, comisiones, terminología.



INDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	9
CAPITULO I	10
1.TEMA	10
2. JUSTIFICACION DEL PROBLEMA	10
2.1 PROBLEMATIZACIÓN.....	10
3. OBJETIVOS.....	11
3.1 OBJETIVOS GENERALES.....	11
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
4. METAS.....	11
5. METODOLOGÍAS DE TRABAJO.....	12
6. BENEFICIARIOS.....	12
6.1 BENEFICIARIOS DIRECTOS.....	12
6.2 BENEFICIARIOS INDIRECTOS.....	12
7. PRODUCTOS.....	13
8. LOCALIZACIÓN Y COBERTURA.....	13
9. RECURSOS HUMANOS, METRIALES, TÉCNICOS Y FINANCIEROS.....	13
10. PRESUPUESTO.....	13
11. EVALUACION.....	14
12. CRONOGRAMA.....	14
CAPITULO II.....	15
2. MARCO TEORICO.....	15
2.1 ¿QUÉ ES UN EVENTO?.....	16
2.2 ¿QUÉ ES UN EVENTO DEPORTIVO?.....	16
2.3 PLANIFICANDO Y ORGANIZANDO EVENTOS DEPORTIVOS.....	17
2.4 ELEMENTOS A CONSIDERAR EN LA ORGANIZACIÓN DE UN EVENTO DEPORTIVO.....	18
2.5 ORGANIZACIÓN DE EVENTO DEPORTIVO.....	18
2.5.1. CREACIÓN DE COMISIONES.....	18
2.5.1.1 COMISIÓN TÉCNICA.....	19
2.5.1.2 COMISIÓN DE IDENTIFICACIÓN.....	19
2.5.1.3 COMISIÓN DE MARKETING Y DIFUSIÓN.....	19
2.5.1.4 COMISIÓN DE ORDEN Y CONTROL DEL EVENTO.....	20
2.5.1.5 COMISIÓN DE STANDS DE ALIMENTOS NUTRICIONALES.....	20
2.5.1.6 COMISIÓN DE PREPARACIÓN Y MANTENIMIENTO DE CANCHAS.....	20
2.5.1.7. COMISIÓN DE PRIMEROS AUXILIOS.....	21
2.5.1.8 COMISIÓN DE ARBITRAJE Y CONTROL.....	21
2.5.1.9 COMISIÓN DE ESTADÍSTICA.....	21
2.6 TERMINOLOGÍA DEPORTIVA.....	22
CAPITULO III.....	24
3. ACTIVIDADES INICIALES.....	24
3.1 CEREMONIA DE INGNAGURACIÓN.....	24
3.2 ACTIVIDADEES DE DESARROLLO	25
3.2.1 CONGRESILLO TÉCNICO.....	25
3.2.2 VERIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES.....	25
3.2.3 SORTEO DE NÚMEROS	26



UNIVERSIDAD DE CUENCA

3.2.4 SUSTITUCIÓN DE LOS NÚMEROS POR LOS NOMBRES DE LOS EQUIPOS.....	26
3.2.5 GRAFICACIÓN.....	26
3.2.6 ELABORACIÓN DEL CALENDARIO DE JUEGO.....	26
3.2.7 CONFECCIÓN DE LA TABLA DE JUEGO Y RESULTADOS	27
3.3 SISITEMA DE ELIMINACIÓN.....	28
3.3.1 SISTEMA DE ELIMINACIÓN TODOS CONTRA TODOS.....	28
3.3.1.1 CUANDO EL NÚMERO ES PAR... ..	28
3.3.1.2 CUANDO EL NÚMERO DE EQUIPOS ES IMPAR	29
3.3.2 TODOS CONTRA TODOS CON GRUPOS ELIMINATORIOS.....	31
3.3.3 SISTEMA DE ELIMINACIÓN SIMPLE.....	32
3.3.4 SISTEMA DE DOBLE ELIMINACIÓN	36
3.3.5 SISTEMA DE PIRÁMIDES O DESAFÍO.....	36
3.4 REGLAMENTO DE INDOOR FÚTBOL.....	37
3.4.1 LAS 15 REGLAS DEL INDOOR – FÚTBOL.....	38
3.4.1.1 EL TERRENO DE JUEGO.....	39
3.4.1.2 EL BALÓN.....	40
3.4.1.3 EL NÚMERO DE JUGADORES.....	41
3.4.1.4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.....	42
3.4.1.5 EL ÁRBITRO.....	42
3.4.1.6 LA DIRACIÓN DEL PARTIDO.....	45
3.4.1.7 EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO	46
3.4.1.8 BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO	47
3.4.1.9 EL GOL MARCADO	48
3.4.1.10 FALTAS Y CONDUCTAS ANTIDEPORATIVAS.....	49
3.4.1.11 TIROS LIBRES	52
3.4.1.12 TIRO PENAL	54
3.4.1.13 EL SAQUE DE BANDA.....	54
3.4.1.14 EL SAQUE DE META	57
3.4.1.15 EL SAQUE DE ESQUINA.....	58
3.5 ACTIVIDADEES FINALES.....	62
CONCLUSIONES.....	63
RECOMENDACIONES.....	64
BIBLIOGRAFÍA.....	65

UNIVERSIDAD DE CUENCA



UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
ESCUELA DE CULTURA FÍSICA



TESINA DE GRADO

“PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD CULTURA FÍSICA”

TEMA:

“COMO ORGANIZAR UN EVENTO DEPORTIVO”

AUTORES:

ESTEFANÍA SARI

MAURICIO CÁRDENAS

TUTOR:

Mgtr. VICENTE DIEGO LEÓN CÓRDOVA

CUENCA - ECUADOR

2010



DECLARACION DEL TUTOR

En mi calidad de tutor asignado para la presente tesina declaro que se dio cumplimiento al proceso de investigación, ejecución y presentación, así como lo dispone la Universidad de Cuenca además confirmo la autoría de los estudiantes Estefanía Cumandá Sari Vanegas y Mauricio Felipe Cárdenas Orellana. Con la reserva de la información motivo de investigación que mantienen su tutoría debidamente citada.

.....

Mgtr. Vicente Diego León Córdova.



DECLARACION DE AUTORIA

Nosotros, Estefanía Cumandá Sari y Mauricio Felipe Cárdenas con cédula de identidad número: 0105168462 y 0103705711 respectivamente declaramos que el presente trabajo de grado, es de nuestra autoría, a excepción de datos tomados para la investigación que mantiene su autoría con sus respectivas referencias bibliográficas adjuntas y no han sido presentado anteriormente ante otro tribunal de calificación profesional alguna.

.....

Estefanía Sari V.

.....

Mauricio Cárdenas O.



AGRADECIMIENTO

De Estefanía Sari Vanegas:

Yo agradezco a mis padres por todo el apoyo brindado en mi vida estudiantil, los que han permitido que cumpla una meta más, mejorando el nivel personal y profesional para orgullo de mi familia y el mío propio.

De Mauricio Cárdenas Orellana:

Expreso mi más sincero agradecimiento a los Docentes de la Escuela de Cultura Física, que nos guiaron con los conocimientos, los cuales se ven plasmados en la culminación de esta tesina.



DEDICATORIA

De Estefanía Sari Vanegas:

Esta tesina esta dedicada a mi familia, que ha sido el pilar fundamental para la culminación de mi carrera.

De Mauricio Cárdenas Orellana:

Este trabajo va dedicado a Dios por darme la vida, a mis padres, y a mis hermanos que han sido el apoyo para culminar con esta meta, tan anhelada.

Mi tesina también la dedico a la persona más importante en mi vida.



Introducción

Enmarcándonos a nuestro tema y lo referente al Indoor Fútbol (tradicional) hemos visto la necesidad de desarrollar el manual o guía para el desarrollo de eventos deportivos por lo que en la actualidad se realizan muchos campeonatos a nivel barrial e institucional los cuales carecen de una organización bien planificada por falta de conocimientos, les dificulta el buen desarrollo de los mismos.

Este texto describe, en primer lugar, las características que definen a los grandes eventos deportivos, analizándolos desde la perspectiva de la información y documentación. En segundo lugar, se establece y describe la tipología de información que se genera en relación con un evento y se argumenta la importancia de esta información y documentación en términos de capital intelectual y la consiguiente necesidad de una gestión y conservación eficiente.



CAPITULO I

PROYECTO DE INTERVENCIÓN SOCIAL

1. TEMA:

“COMO ORGANIZAR UN EVENTO DEPORTIVO”

2. JUSTIFICACIÓN / PROBLEMATIZACIÓN

En el marco del buen vivir y la masificación del deporte en este caso del indoor fútbol. Se ha visto la gran cantidad de campeonatos a nivel barrial, parroquial e institucional que se están dando. Muchos o pocos de ellos cuentan con una organización previamente estructurada y organizada.

Por lo que hemos visto la necesidad de crear las bases para la planificación, organización y ejecución de eventos deportivos.

2.1 PROBLEMATIZACIÓN

En el desarrollo de los eventos deportivos no se cumple el orden técnico que permita un aceptable desempeño de los participantes.



3. OBJETIVOS

a. General

- Diseñar una guía para la organización de eventos deportivos, con el propósito de contribuir con el desempeño adecuado de los participantes.

b. Específicos

- Fundamentar teóricamente la organización de eventos deportivos, en los barrios, clubes, etc., para mejorar el desempeño de los participantes.
- Diagnosticar los procesos de organización de eventos deportivos en los barrios, clubes, etc.
- Elaborar la guía que servirá de base para organizar eventos deportivos.

4. METAS

Diseñar un modelo de organización de eventos deportivos que servirá de documento base para su utilización de forma técnica.



5. METODOLOGÍA DEL TRABAJO

El presente proyecto permite ser utilizado como un trabajo de intervención social y la aplicación de una metodología ligada al campo deportivo competitivo. Pues el diagnóstico inicial de las iniciativas para el desarrollo de eventos deportivos, nos lleva a diseñar y programar esta guía, en procura de aplicar en forma organizada y planificada.

Las características de este proyecto requieren para su ejecución de la aplicación de procedimientos metodológicos como el método empírico – deductivo, consistente en construir el conocimiento en base a la observación y el manejo estadístico de la información.

Adicionalmente y de acuerdo a las características investigativas de las variables se aplicará métodos complementarios tales como: la observación, el análisis, el método inductivo, deductivo, dialéctico, etc. lo que nos garantiza el tratamiento y desarrollo efectivo e integral del Proyecto de Intervención.

6. BENEFICIARIOS

6.1 Beneficiarios directos: Serán, las organizaciones: barriales, parroquiales, institucionales, que desearan hacer uso de esta guía para el buen desarrollo del evento que deseen realizar.

6.2 Beneficiarios indirectos: Los grupos organizados que deseen participar de dichos eventos y la sociedad en general.



7. PRODUCTOS

El producto a alcanzar es la guía ya estructurada en todos sus términos técnicos para los eventos deportivos.

8. LOCALIZACIÓN Y COBERTURA

Localizada en la Universidad de Cuenca, teniendo como cobertura a la población en general.

9. RECURSOS HUMANOS, MATERIALES, TÉCNICOS Y FINANCIEROS

- a. HUMANOS: Estudiantes que desarrollaran el proyecto y miembros organizados (Amistad Club, ejm: "Mundialito de los Pobres")
- b. MATERIALES: Información complementaria, papelería, etc.
- c. TÉCNICOS: Computadora, impresora, copiadora, etc.
- d. FINANCIEROS: Autogestión.

10. PRESUPUESTO

ELEMENTOS	Cantidad UNIDAD	Costo \$
Papelería	100	20
Transporte	0,25	20
Medios de información	0,40 H	4
Medios de comunicación	1	10
Impresiones, empastados	5	80
Creación de Cd	5	25
TOTAL \$		159



11. EVALUACIÓN

La evaluación será medida por la factibilidad que preste dicho proyecto para el buen desarrollo de los eventos deportivos.

12. CRONOGRAMA

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividades (3 meses)	Julio (15-31)	Agosto (1-31)	Septiembre (1-30)
Reuniones de organización			
Recopilación de datos			
Reunión con los tutores			
Presentación previa de esquema al tutor			
Presentación de esquema para aprobación			
Desarrollo del proyecto			
Presentación del proyecto			
Aprobación del proyecto			
Sustentación del proyecto			



CAPÍTULO II

ORGANIZACIÓN DE EVENTOS DEPORTIVOS

2. MARCO TEORICO

El fútbol como juego moderno nació en Inglaterra en 1863. En este año se creó, en Londres la Football Association, y unos años más tarde, en 1885, aparece la primera reglamentación sobre este juego, que apenas presenta modificaciones respecto al reglamento que rige en la actualidad. Por tanto, el fútbol propiamente dicho tiene algo más de un siglo de vida y durante este periodo de tiempo, ha conseguido el imperio más espectacular que jamás haya logrado otro deporte. El cual está reglamentado por la Federación Internacional de Fútbol (FIFA). (1)

Una sub rama del fútbol tenemos el fútbol sala que es un deporte aceptado por las federaciones de los numerosos países en que se practica, la verdad es que a costado años unificar criterios respecto a su reglamentación. A nivel internacional, las directrices y reglas de juegos de este deporte son competencia de la Federación Internacional de Fútbol Sala (FIFUSA). (1).

El indoor fútbol es una variante del futbol, se juega en cancha pequeña y con un número reducido de participantes, y se a proliferado su practica en nuestro país y por causa de la migración se ha extendido a otros países tales como Estados Unidos, España e Italia ya que los fines de semana nuestros compatriotas realizan la práctica de esta actividad de manera recreativa y



competitiva. La reglamentación puede variar según el lugar donde se realice el evento deportivo, la infraestructura deportiva, el número de canchas disponibles, y la cantidad de equipos que concursan. Además del personal técnico.

(1) <http://es.wikipedia.org/wiki/FIFA>

2.1 ¿QUÉ ES UN EVENTO?

Se refiere a cualquier acontecimiento, circunstancia, suceso o caso posible. Así, se dice eventualmente o ante todo evento en previsión de algo que, pudiera ocurrir en una circunstancia determinada y es generalmente un hecho imprevisto.

2.2 ¿QUÉ ES UN EVENTO DEPORTIVO?

Los eventos deportivos son actividades que se realizan de manera esporádica y que tienen unas repercusiones positivas en el lugar donde se organizan. Turísticas, económicas, sociales, deportivas, políticas.

Evento Deportivo son actividades que por su:

- ❖ Trascendencia social.
- ❖ Público asistente.
- ❖ Número de participantes.
- ❖ Complejidad de medios e infraestructura.
- ❖ Dificultad organizativa.



2.3 PLANIFICANDO Y ORGANIZANDO EVENTOS DEPORTIVOS

Organizar un evento deportivo o recreativo, no importa de la envergadura que sea, implica considerar una serie de aspectos que hay que planificar de antemano, y plasmar en un programa que marcará el plan a seguir.

Los aspectos más importantes a tener en cuenta en la planificación de un evento deportivo, y que serán los apartados en que se divida el programa, son:

- ❖ Estructura de recursos humanos.
- ❖ Trámites administrativos.
- ❖ Apoyo económico.
- ❖ Planes, alojamiento y transporte.
- ❖ Infraestructuras especiales.
- ❖ Actos de protocolo.
- ❖ Plan de difusión y promoción.
- ❖ Sistemas de acreditación.
- ❖ Control de accesos, seguridad, etc.



2.4 ELEMENTOS A CONSIDERAR EN LA ORGANIZACIÓN DE UN EVENTO DEPORTIVO

Ante todo deberíamos hacernos las siguientes preguntas:

¿Qué es lo que quiero organizar?

¿Para qué lo quiero organizar?

Una vez que hemos adoptado la decisión de realizarlo, debemos confeccionar una memoria descriptiva que contenga:

1. Una breve introducción que refleje las características generales del evento.
2. Los organismos que de alguna manera se van a ver implicados (instituciones públicas, asociaciones, federaciones, colegios, barrios, etc.
3. Características técnicas del evento.
4. Necesidades en cuanto a infraestructura deportiva.
5. Datos sobre patrocinios y colaboradores para estructurar el presupuesto.
6. Necesidades en cuanto a personal.

2.5 ORGANIZACIÓN DEL EVENTO

2.5.1 Creación de comisiones:

- Establecer un Directorio a cargo del evento.- Dicho directorio se conformaría con un grupo sólido, los cuales tendrían las funciones de: presidente, vicepresidente, secretario, tesorero, vocales.
- Coordinar el trabajo de cada comisión y velar por su cumplimiento.- Este estaría a cargo del directorio.
- Relaciones públicas.- Todo lo referente a la publicidad y noticias que se van desarrollando durante el evento deportivo.



2.5.1.1 Comisión Técnica

- Nombrar un coordinador general del evento.- Es la persona que velará el buen desarrollo de la coordinación.
- Velará por el cumplimiento de la programación.

2.5.1.2 Comisión de Identificación

- Proveer las identificaciones para los deportistas y delegados.- Esto hace relación a un evento grande en el que hay la participación de varias delegaciones pudiendo ser también de varias disciplinas deportivas y categorías.
- Proveer de identificaciones para oficiales, para la prensa e invitados especiales.- Este punto nos habla sobre las identificaciones para que tengan acceso libre a las instalaciones deportivas.

2.5.1.3 Comisión de Marketing y Difusión

- Elaborar una estrategia de marketing.- Como su nombre lo dice es la publicidad que nos ayudará a promocionar el evento deportivo.
- Vender el evento a la empresa privada.- Nos ayuda a promocionar nuestro evento deportivo.
- Elaborar un plan de medios: prensa escrita, radios, TV, colegios, municipalidades, clubes.- Hace relación a la invitación y participación para el evento deportivo.
- Diseñar afiches, trípticos, gigantografías.- El diseño apropiado para el evento



2.5.1.4 Comisión de Orden y Control del Evento

- Ofrecer condiciones de seguridad y aseo a todos los participantes.- Las instalaciones deben contar con buen aseo y seguridad tanto dentro como fuera de las instalaciones.
- Control del público asistente.- Hace referencia a la presencia de la fuerza pública.

2.5.1.5 Comisión de Stands de Alimentos Nutricionales

- Se aconseja tener 1 o 2 stands de alimentación, para los deportistas y para el público en general.- Se recomienda que los bares deben contar con alimentos recomendados por un nutricionista, tanto para los deportistas como para el público en general.

2.5.1.6 Comisión de Preparación y Mantenimiento de Canchas.- Esta comisión velara por el buen mantenimiento y facilidades que brinden las instalaciones deportivas.

- Revisión de implementación deportiva.
- Controles de acceso a las canchas.
- Abastecer de agua e hidratantes a los deportistas,
- Poner a disposición personal de cancha para manutención y emergencias.



2.5.1.7 Comisión de Primeros Auxilios (Médico o Paramédico).- Esta comisión es la que velara por el bienestar y la seguridad de estar previstos de cualquier incidente, que pudiera darse en el evento.

- Tener preparado un plan de emergencias.
- Poner a disposición un completo botiquín y personal calificado para la atención primaria en caso de accidentes.
- Tener a disposición el traslado de emergencias a centros hospitalarios.
- Seguros de accidentes para los deportistas participantes.

2.5.1.8 Comisión de Arbitraje y Control.- Para esta comisión el personal debe poseer los conocimientos y la experiencia para dicho cargo.

- Designación de árbitros oficiales.
- Asignación del personal de control de planillas.- El control de planillas se lleva por triplicado, para cada equipo y el control de los organizadores (esto en caso de deportes colectivos).
- Coordinar con el Tribunal de penas y sanciones (disciplina).

2.5.1.9 Comisión de Estadística.- Es la encargada de desarrollar todos los resultados y pormenores del evento deportivo, facilitando los resultados a cada una de las delegaciones.

- Mantener al día la estadística general y específica del evento.
- Proporcionar a todas las delegaciones participantes los resultados del día.
- Creación de una página web.



2.6 TERMINOLOGÍA DEPORTIVA

Antes de entrar en materia, conviene recordar algunos términos deportivos que son de enorme utilidad:

Ranking.

Es la calificación u orden de los competidores al finalizar el torneo.

Siembra.

Es la inclusión de un competidor en un renglón tal, donde no se encuentra y elimine con otro competidores de igual categoría, esta apreciación nos da precisamente el ranking.

Bonificación.

Es el tiempo que se otorga a un competidor, el ejemplo más claro tenemos en las competencias de ruta de bicicleta, donde generalmente termina varios corredores con diferencias de centímetros, se da primero a quien primero pasa la meta un minuto, sobre el pelotón. Treinta segundos al segundo y 15 segundos al tercero. El resto una distancia de 100 metros reciben el mismo tiempo.

Handicap.

Es la ventaja que se concede a un contrario para nivelar la competencia, cuando existe o se presume superioridad.

Gol Diferencia.

Es el resultado de la resta de los tantos anotados y los tantos recibidos.



Gol Average

Es la ventaja que adquiere un equipo sobre otros, cuando la suma de tanto anotados es mayor a la de cualquiera de los competidores al finalizar un torneo.

Gol Promedio

Es la división entre los tantos anotados y el número de partidos realizados.

Los sistemas de eliminación más usuales en la disputa de un campeonato son las siguientes: **eliminación simple, eliminación doble, eliminación doble continua, sistema de grupos, sistema de pirámides y todos contra todos.**

La elección del sistema depende de varios factores que el profesor debe tomar en cuenta antes de confeccionar un calendario de juegos, entre estos factores tenemos: número de participantes, número de canchas disponibles, jueces, árbitros, cronometristas, personal de mesa, el tiempo que se dispone para la realización del torneo, implementación deportiva, etc.



CAPÍTULO III

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

3. ACTIVIDADES INICIALES

3.1 CEREMONIA DE INAUGURACIÓN.- Esta consiste en disponer de los medios adecuado para el buen desarrollo de un excelente protocolo.

3.1.1 Disponer de un equipo de amplificación.- El cual tiene que estar previamente instalado y probado.

3.1.2 Disponer de marchas, himnos y pabellones nacionales.- Contar con un respaldo.

3.1.3 Elaborar el programa de inauguración.- El cual debe constar con los siguientes puntos:

3.1.3.1 Ingreso de las diferentes delegaciones o equipos participantes.

3.1.3.2 Palabras de bienvenida a cargo del coordinador.

3.1.3.3 Entonación del himno nacional a cargo de los presentes.

3.1.3.4 Palabras de inauguración a cargo del presidente del evento.

3.1.3.5 Toma de promesa a cargo del deportista más destacado.

3.1.3.6 Elección de señorita deporte, simpatía, confraternidad y amistad.

3.1.3.7 Elección de la delegación o equipo mejor uniformado.

3.1.3.8 Salida de las delegaciones o equipos participantes.

3.1.4 Contar con locutor oficial.



3.1.5 Invitaciones oficiales.- A las autoridades locales, a los auspiciantes oficiales y autoridades que avalan el evento.

3.1.6 Estructurar los jurados para la elección de la señorita deportes.- El jurado debe ser las autoridades locales y el presidente de la organización del evento.

3.2 ACTIVIDADES DE DESARROLLO

Una vez realizada la difusión del evento se procede a recibir las inscripciones de los participantes, los que tendrán una fecha límite. Para luego proceder con la convocatoria al congresillo técnico, en el que se analizarán los siguientes aspectos:

3.2.1 Congresillo Técnico.- Es una reunión previa para el inicio del evento deportivo, en el que, se realizan los sorteos de números, para preparar el calendario de juegos.

También se da a conocer el reglamento que regirá dicho evento deportivo. Tomando en consideración a las sanciones que se les aplicará, por no cumplir cada uno de los puntos tratados.

3.2.2 Verificación de los Equipos Participantes.- Aquí se confirma el número de participantes que van a ser parte del evento deportivo. Que de acuerdo a la cantidad de participantes, nos dan la pauta para elegir un tipo de sistema de competencia, así también para elaborar el calendario de partidos o encuentros.



3.2.3 Sorteo de Números.- Una vez confirmado los equipos participantes procedemos al sorteo de números para elaborar las series o grupos de juego, de acuerdo al sistema elegido.

3.2.4 Sustitución de los Números por Nombres de los Equipos.- Este punto nos ayuda a elaborar la graficación, con la sustitución respectiva.

A continuación mostramos la nomina de equipos participantes:

1. Monarcas	5. Taller Rick	9. Galax
2. Panas	6. Taller Card.	10. Electricos
3. Los S.P.	7. Tres Puentes	11. Liverpool
4. Solo Amigos	8. Nueva Generación	12. Ajax

3.2.5 Graficación.- La graficación se refiere a realizar los cuadros de acuerdo al sistema de competencia elegido.

3.2.6 Elaboración del Calendario de Juegos.- Una vez realizado los puntos de las actividades ha desarrollar, nos permite elaborar el calendario de juegos, con sus respectivas fechas y horario.



Calendario de Juegos

Sábado 07 de Agosto						
1	14:00	Taller Ricky	2	vs.	3	Taller Card.
2	15:00	Tres Puentes	4	vs.	2	Nueva Generación
3	16:00	Galax	1	vs.	0	Electricos
4	17:00	Liverpool	3	vs.	6	Ayax
Sábado 14 de Agosto						
5	14:00	Monarcas	4	vs.	3	Panas
6	15:00	Los S.P.	1	vs.	0	Solo Amigos
7	16:00	Taller Card.	3	vs.	4	Tres Puentes
8	17:00	Galax	2	vs.	4	Ayax
Viernes 20 de Agosto						
9	15:00	Monarcas	2	vs.	1	Los S.P.
10	16:00	Tres Puentes	1	vs.	2	Ayax
Sábado 28 de Agosto						
11	15:00	Monarcas	0	vs.	1	Ayax

3.2.7 Confección de la Tabla de Juegos y Resultados.- Esta se va llenando de acuerdo al desarrollo del evento deportivo.

EQUIPOS	PJ	PG	PE	PP	GF	GC	GD	PTS.	OBSERVACIONES
Monarcas	3	3	0	0	6	5	+1	9	
Panas	1	0	0	1	3	4	-1	0	
Los SP	2	1	0	1	2	2	0	3	
Solo Amig.	1	0	0	1	0	1	-1	0	
Taller Rick.	1	0	0	1	2	3	-1	0	
Taller Card.	2	1	0	1	6	6	0	3	
Tres Puen.	3	2	0	1	9	7	+2	6	
Nueva Gen.	1	0	0	1	2	4	-2	0	
Galax	2	1	0	1	3	4	-1	3	
Electricos	1	0	0	1	0	1	-1	0	
Liverpool	1	0	0	1	3	6	-3	0	
Ayax	4	4	0	0	13	6	+7	12	



3.3 SISTEMAS DE ELIMINACIÓN

3.3.1 Sistema de Eliminación Todos Contra Todos

Cuando el número de participación es elevado, se aconseja distribuirlo por series y reglamentar que dentro de cada serie, jueguen todos contra todos y además cómo se distribuirán para jugar la final.

Las finales jugarán los equipos campeón y subcampeón de cada serie, debiendo entre ellos jugar un nuevo torneo contra todos.

Para establecer el número de partidos acudimos a la siguiente fórmula.

Fórmula:

Número de equipos participantes multiplicados por ellos mismos, menos uno, sobre dos.

$$\frac{3 \times (3-1)}{2} = 3 \text{partidos} \quad \frac{5 \times (5-1)}{2} = 10 \text{partidos}$$

3.3.1.1 Cuando el número es par:

Ejemplos:

10 - 1	10 - 9	10 - 8	10 - 7	10 - 6	10 - 5	10 - 4	10 - 3	10 - 2
9 - 2	8 - 1	7 - 9	6 - 8	5 - 7	4 - 6	3 - 5	2 - 4	1 - 3
8 - 3	7 - 2	6 - 1	5 - 9	4 - 8	3 - 7	2 - 6	1 - 5	9 - 4
7 - 4	6 - 3	5 - 2	4 - 1	3 - 9	2 - 8	1 - 7	9 - 6	8 - 5
6 - 5	5 - 4	4 - 3	3 - 2	2 - 1	1 - 9	9 - 8	8 - 7	7 - 6



Formula $6 \times (6-1) = 15$ partidos

Cuando el número de equipos es par, el equipo superior derecho queda fijo.

Fórmula: $\frac{8 \times (8-1)}{2} = 28$ *partidos*

Total de partidos: 28

3.3.1.2 Cuando el número de equipos es impar.

Ejemplos:

Fórmulas:

$$\frac{5 \times (5-1)}{2} = 10 \text{ *partidos*}$$

Fórmula:

$$\frac{9 \times (7-1)}{2} = 21 \text{ *partidos*}$$

- Este es un sistema más justo pero menos económicos y más tiempo para el desarrollo, en que los participantes compiten un número razonables de veces, se asigna puntos al vencedor como se da en el fútbol o en el baloncesto (indoor fútbol). El campeón será el equipo que más puntos alcance, definiéndose normas para el desempate en caso de haberlo (gol diferencia, resultados entre los empatados, etc.)



Número de partidos requeridos por evento:

Para calcular el número de partidos requeridos se utilizara la siguiente fórmula:

$$\text{Fórmula: } N = \frac{T(T-1)}{2}$$

$$\text{Aplicación: } N = \frac{10(10-1)}{2} = \frac{10(9)}{2} = \frac{90}{2} = 45$$

N = Número de partidos

T = Corresponde al número de equipos participantes

Ejm: si participan 10 equipos

$$N = 45 \text{ partidos}$$

Número de partidos por fechas:

¿Cuántos partidos se puede jugar por fechas?

$$PF = \frac{T}{2} = \frac{10}{2} = 5$$

PF = Partidos por fecha

PF = 5 juegos por fechas

Número de fechas requeridas:

¿Cuántas fechas se requiere?

$$\text{Fórmula: } F = \frac{N}{PF} \quad \text{Aplicación: } F = \frac{45}{5} = 9$$

N = Número de partidos

PF = Partidos por fecha

F = Fechas que se requieren

F = 9 fechas requeridas

Si se trata de doble rueda (local, visitante), multiplicar por 2



3.3.2 Todos contra todos con grupos eliminatorios:

Agrupar a los participantes en grupo, los que puedan confeccionar de acuerdo al criterio de “siembra” o por sorteo o por criterios geográficos.

Se puede utilizar métodos: el cruzado alterno y el cruzado doble.

En el cruzado alterno se ubican los equipos de la siguiente manera: el campeón del evento anterior al grupo A, el vice campeón al grupo B, el tercero al A el cuarto al B, y así sucesivamente.

Ejemplo con 10 equipos:

Serie A	Serie B
1ro	2do
3ro	4to
5to	6to
7mo	8vo
9no	10mo

Este modelo es injusto para el grupo A y puede ser más competitivo que el B.

El cruzado doble puede ser más justo, en este caso se ubica en el grupo A el campeón reinante, el vice campeón y el tercero van al B, y el cuarto y quinto al A, el sexto y séptimo al B, y así sucesivamente.



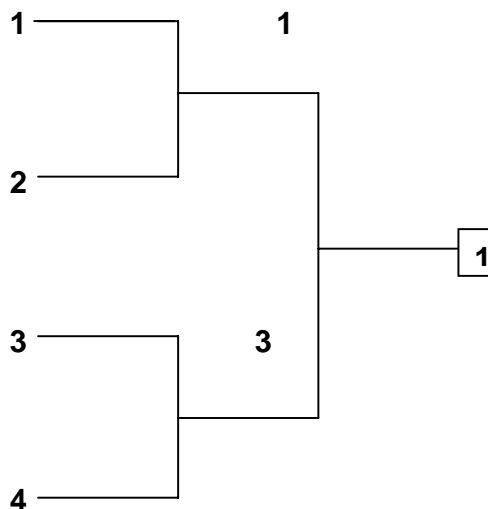
Ejemplo

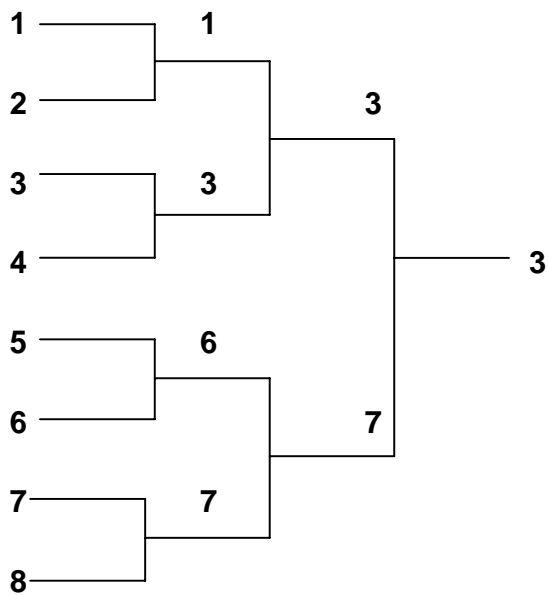
Serie A	Serie B
1ro	2do
4to	3ro
5to	6to
8vo	7mo
9no	10mo

3.3.3 Sistema de Eliminación Simple

En este sistema los participantes juegan entre sí por parejas, los que pierden quedan eliminados. Se elabora un gráfico teniendo en cuenta el número de participantes, si es potencia de dos (2-4-8-16-32-64, etc.) el gráfico resulta directo sin dejar equipos sueltos. Ejm:

3.3.4.1 Ejemplo de potencia de dos



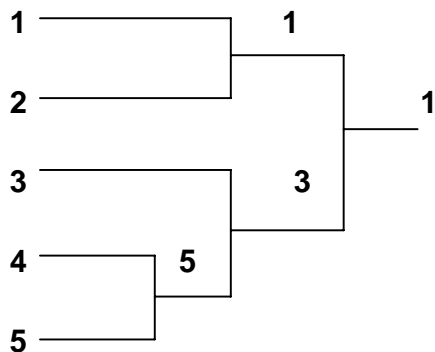


3.3.4.2 Cuando no es potencia de dos.- cuando el número de equipos no es potencia de dos, aplicamos la siguiente fórmula:

- ✓ Potencia de dos inmediatamente superiores al número de equipos, menos el número de participantes, igual número de exentos o bay.

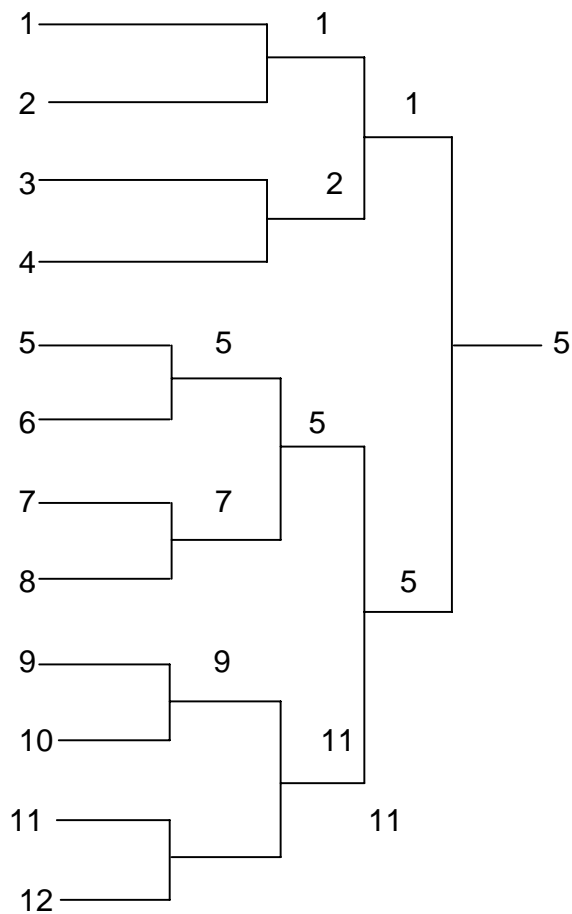
Ejemplos:

Fórmulas: 8-5-3





Fórmula 16-12= 4

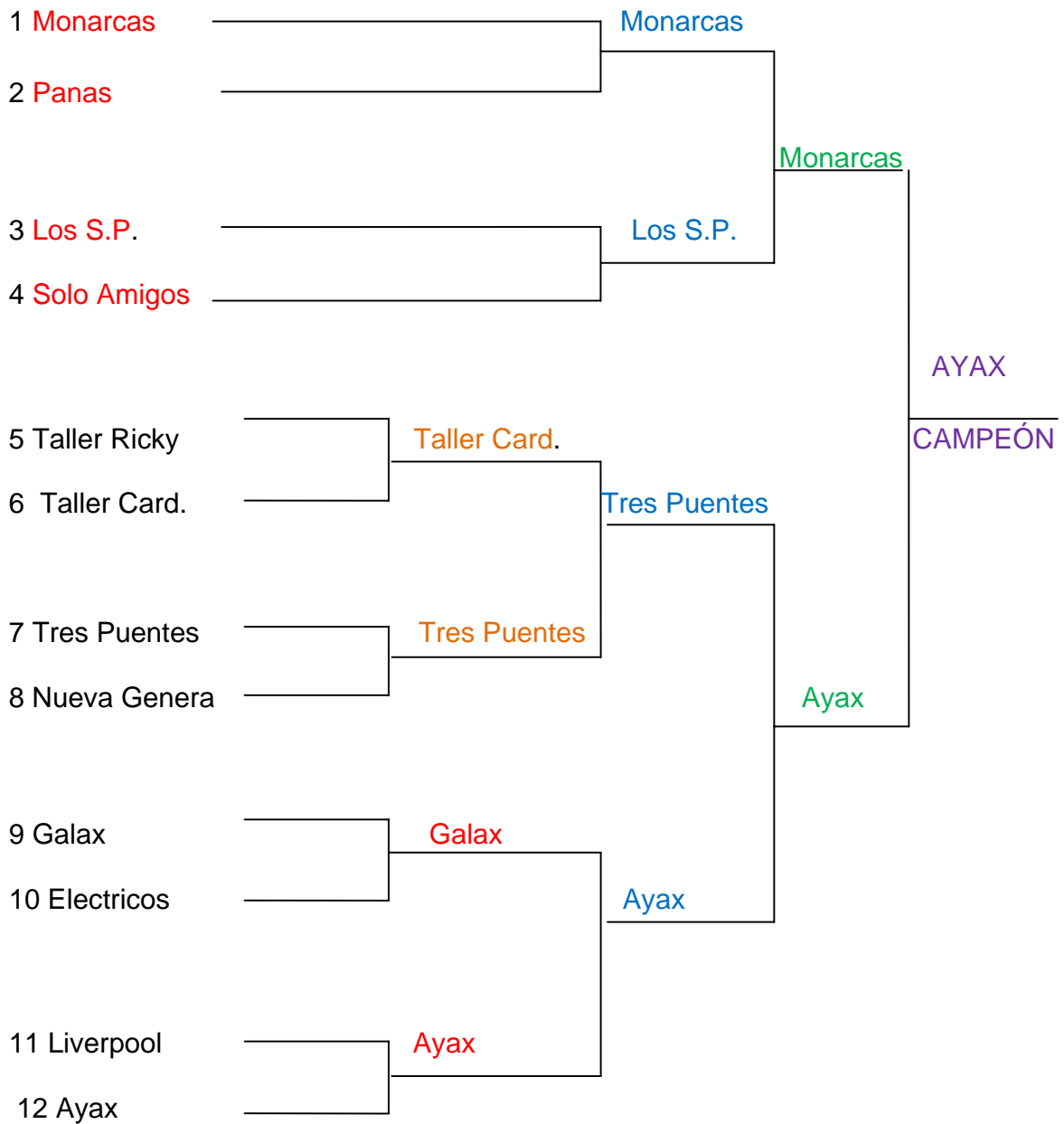


3.3.4.2.1 Ejemplo (Cuando no es potencia de 2)

En un supuesto campeonato en el que participan 12 equipos previamente inscritos. Son convocados para el sorteo de números correspondientes al sistema de eliminación simple.



Fórmula 16-12= 4





3.3.4 Sistema de doble eliminación

El principio es que un equipo se elimina al perder dos partidos, no solamente al perder un partido como en el caso de la eliminación simple. Es un sistema un poco más justo, se usan en determinados deportes, como los de combate y el ciclismo de pista. No hay fórmula universal para el cuadro.

3.3.5 Sistema de pirámides o desafío

Se lo llamo también de pirámides o persecución, es muy interesante especialmente en niños, puesto que consiste en tratar de llegar a la cúspide, que es el primer puesto.

Se construye una pirámide dividida por líneas horizontales, tantas como equipos participantes, tomando en cuenta que en el espacio superior irá un solo equipo; en el segundo, dos equipos; en el tercero tres equipos; en el cuarto equipo y así sucesivamente.

Al iniciarse el torneo pueden colocarse los equipos, de acuerdo al ranking anterior.

Los de casillas inferiores pueden desafiar los de los inmediatos superiores, si gana cambia de puesto. Al ganar tiene derecho a desafiar a otro equipo de la siguiente casilla.

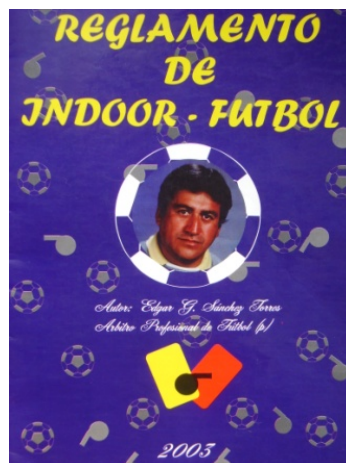
Es necesario fijar una fecha de finalización del torneo y hacer los desafíos con anticipación, para poder ordenar los juegos, así mismo el profesor establecerá previamente el número de revancha a que tiene derecho.



Ejemplos:

1
2 - 3
4 - 5 - 6
7 - 8 - 9 - 10

3.3 REGLAMENTO DE INDOOR – FÚTBOL / 2010





La presente edición tiene por objeto emitir el siguiente reglamento de Indoor – Fútbol, con el propósito de que los equipos participantes y los jugadores sepan comportarse y se desarrollen bajo las normas y reglas que se establecen a continuación:

Los señores árbitros se ceñirán al presente reglamento para dirigir los partidos oficiales y de ninguna manera podrán alterar estas normas por su cuenta.

Los señores jugadores, entrenadores, delegados y vocales de los equipos participantes al iniciar un partido se sugiere conocer y estudiar todas las reglas de juego que son las siguientes: y que son conocidas en el congresillo técnico.

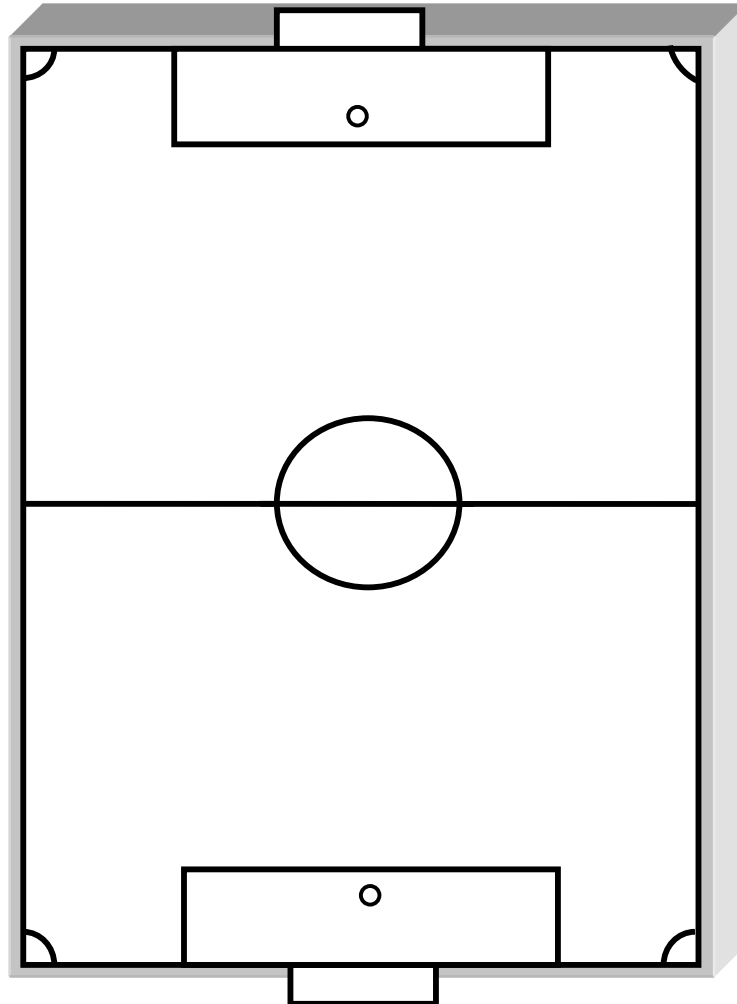
3.4.1 LAS 15 REGLAS DEL INDOOR – FÚTBOL

1. El terreno de juego	8.El balón en juego y fuera de juego
2. El balón	9. El gol marcado
3. El número de jugadores	10. Faltas y conducta antideportiva
4. El equipamiento de los jugadores	11. Tiros libres
5. El árbitro	12. El tiro penal
6. La duración del partido	13. El saque de banda
7. El inicio y la reanudación del juego	14. El saque de meta
	15. El saque de esquina



3.4.1.1 REGLA No. 1

EL TERRENO DE JUEGO



Será un rectángulo y sus medidas son las siguientes:

42 m. x 25 m. como máximo y

25 m. x 15 m. como mínimo

La cancha se marcará con líneas visibles cuya anchura deberá ser de 8 cm.

Las líneas más largas se denominan: Líneas de Banda y las más cortas: Líneas de Meta.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

A la anchura del terreno se marcará un punto en cuyo alrededor se traza un círculo de 3 m. de radio.

EL ÁREA DE PENALTY

Se considera desde el interior de los arcos a una distancia de 3 m. al costado de los parantes y adentrándose al campo de juego en una línea imaginaria de 5 m. se trazaran las líneas correspondientes, encontrándose por lo tanto la línea de penalty considerando imaginariamente desde la línea de meta (la mitad) y con una distancia de 4,50 m. encontramos la marca respectiva (manchón de penalty).

Los arcos tendrán una medida de 3 m. de largo y 2 m de alto, debiendo enganchar redes adecuadas o malla metálicas.

EL ÁREA DE ESQUINA

Se trazara un arco con un radio de 30 cm en el interior del campo de juego.

Se acepta terreno de césped natural, sintético o tierra así como se autoriza cancha de cemento.

3.4.1.2 REGLA No. 2

EL BALÓN



El Balón de Indoor, tendrá una circunferencia de 66 cm. máximo y 52 cm. mínimo; su peso será de 390 gr. Máximo y 240 gr. Mínimo y su cubierta debe ser de cuero o de cualquier otro material aprobado y que no se constituya peligro para los jugadores.

El árbitro esta autorizado para cambiar el balón por cualquier circunstancia que lo amerite (en el caso de canchas de cemento se utilizará el balón pequeño).



3.4.1.3 REGLA No. 3

EL NÚMERO DE LOS JUGADORES



El número máximo de jugadores para un partido de Indoor – Fútbol es de 7 jugadores como máximo por equipo de los cuales uno desempeña las funciones de Arquero y por ningún motivo se dará trámite sin la participación de este.

El número mínimo de jugadores es de 4, existe un número limitado de 3 sustituciones, considerando que no haya reingreso.

El arquero puede cambiar puesto con cualquier otro jugador de cancha y con un compañero de su equipo siempre que él haya sido anunciado e ingresará en una detención de juego.



3.4.1.4 REGLA No. 4

EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES



El equipo usual es: camiseta, pantaloneta, polines, canilleras y calzado apropiado (lona o cuero blando con una planta de goma). En la camiseta deberá estar estampado el número del jugador.

El arquero esta autorizado a usar pantalón largo y sus colores serán diferentes al resto de jugadores y el árbitro.

Se prohíbe a los jugadores llevar objetos peligrosos.

3.4.1.5 REGLA No. 5

EL ÁRBITRO





Los partidos serán controlados por un Sr. Árbitro, el mismo que tendrá autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego en el partido para el que ha sido nominado.

Sus Poderes y Deberes

- Hará cumplir las reglas de juego.
- Antes del partido, controlará que el balón se encuentre apto según la regla No. 2.
- Vigilará que el equipamiento de los jugadores cumplan con la regla No. 4.
- Vigilará el tiempo reglamentario y anotará todos los incidentes en el partido.
- Es de su competencia: interrumpir, suspender o finalizar el partido, cuando lo juzgue necesario y al cometerse contravenciones a las reglas de juego.
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- Interrumpirá el juego si algún jugador sufriera una lesión y se encargará de hacerlo transportar fuera del terreno de juego para su atención.
- Permitirá que el juego tenga continuidad hasta que el balón este fuera de juego, si juzga que un jugador ha sufrido una lesión leve.
- Ordenará a todo jugador que ha sufrido una lesión sangrante salga del terreno de juego y este podrá reingresar con autorización del árbitro y habiéndose cerciorado de que se encuentre bien.
- Permitirá que el juego continúe si el equipo al cual ha cometido una infracción beneficia de una ventaja



clara y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.

- Cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo, sancionará la más grave.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan faltas que merecen amonestaciones o expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego.
- Tomará medidas contra los dirigentes oficiales de los equipos que no se comporten en forma responsable y podrá, si lo juzga necesario expulsarlo del terreno de juego y sus alrededores inmediatos.
- No permitirá que personas sin autorización entren en el terreno de juego.
- Reanudará el juego tras una detención.
- Informará a las autoridades competentes sobre medidas disciplinarias tomadas antes, durante y/o después del partido.



Decisiones del Árbitro

- ✚ Las decisiones del Árbitro sobre los hechos en relación con el juego son definitivas.
- ✚ El Árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecto o si lo juzga necesario y no se haya reanudado el juego.

3.4.1.6 REGLA No. 6

LA DURACIÓN DEL PARTIDO



- El partido comprende de dos tiempos de 30 min. cada uno con un descanso obligatorio de 5 min.
- El árbitro añadirá el tiempo que estime necesario por pérdida a causa de diferentes factores:
 - Tiro Penal: en caso de que se tenga que lanzar o repetir un tiro penal, la duración del periodo en cuestión será entendida hasta que se haya realizado el tiro penal.
 - Tiempo Suplementarios: el reglamento de una competición podrá prever dos tiempos suplementarios. Se aplicará lo estipulado en la Regla No. 7.



- Partido Suspendido: se volverá a jugar todo partido suspendido definitivamente a menos que el reglamento estipule otro procedimiento.

3.4.1.7 REGLA No. 7

EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección que atacará en el primer tiempo del partido.

El otro equipo ejecutará el saque de salida para iniciar el partido, el equipo que gane en el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo. En el segundo tiempo del partido los equipos cambiarán la mitad del campo y atacarán en la dirección opuesta.

La reanudación del juego se dará cuando:

- ✓ En un saque de salida.
- ✓ Al comienzo del partido.
- ✓ Tras haber marcado un gol.
- ✓ Al comienzo del segundo tiempo.
- ✓ Al comienzo de cada tiempo complementario, donde sea el caso.
- ✓ Se pondrá anotar un gol directamente de un saque de salida.
- ✓ Balón a tierra: será considerado en juego el balón de una suelta neutral cuando este haya tocado el suelo.



3.4.1.8 REGLA No. 8

BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO



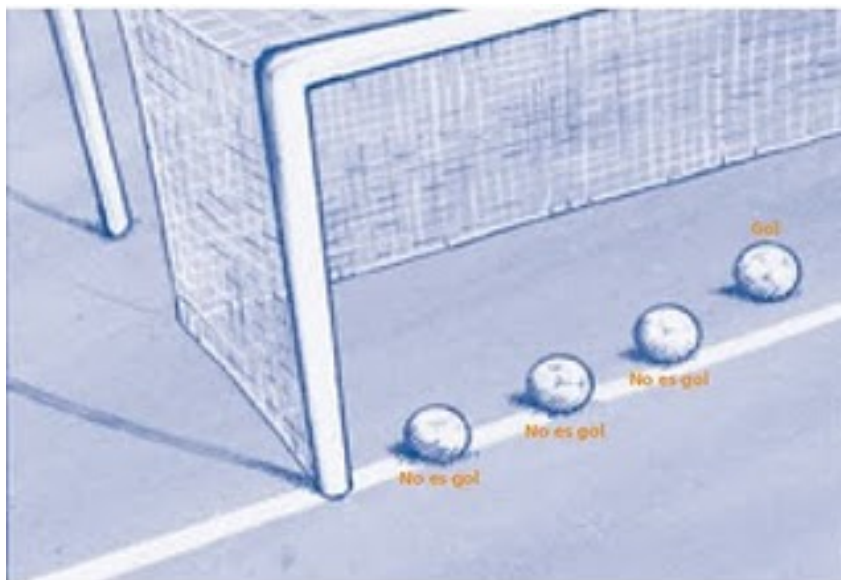
El balón esta en fuera de juego: cuando haya traspasado completamente la línea de banda o de meta, ya sea por aire o por tierra y cuando haya sido detenido el juego por el árbitro.

El balón estará en juego: en todo momento, incluso cuando rebota de los postes, travesaño o poste de esquina y permanece en el terreno de juego y si rebota del árbitro en el interior del terreno de juego.



3.4.1.9 REGLA No. 9

EL GOL MARCADO



Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo a favor del cual se haya marcado el gol no haya contravenido previamente las reglas de juego.

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será el ganador. Y si no convierten ningún gol o tiene el marcador por igual, el partido terminará en empate.

Los reglamentos de una competencia podrán estipular un tiempo suplementario u otro procedimiento aprobado por la organización para determinar un ganador de un partido en caso de empate.



3.4.1.10 REGLA No. 10

FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA



Las faltas y conducta antideportiva por parte de los jugadores se sancionará de la siguiente manera:



Se concederá un **tiro libre directo** al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes 6 faltas de una manera que el árbitro considere temeraria, peligrosa o con un uso de una fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
- Saltar sobre un adversario.



- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.



Se concederá así mismo un **tiro libre directo** al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes 4 faltas:

- En el momento de luchar por el balón, da una patada a un adversario antes de tocar el balón.
- Sujeta a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Tocar el balón deliberadamente (se exceptúa al arquero dentro de su propia área penal).



El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.



Se concederá un **Tiro Penal** si un jugador; comete una de las 10 faltas mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que el mismo este en juego y que exista la intención.



Se concederá un **tiro libre**

indirecto al equipo adversario si un jugador comete, en opinión del árbitro, una de las siguientes faltas:

- Jugar en forma peligrosa.
- Obstaculizar el avance de adversario.
- Impedir que el arquero pueda sacar el balón con las manos.



Se concederá así mismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un arquero comete una de las siguientes 5 faltas en su propia área penal:

- Dar más de cuatro pasos mientras retiene el balón en sus manos, antes de ponerlo en juego.
- Volver a jugar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
- Tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.



- Tocar el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
- Perder tiempo.



El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

SANCIONES DISCIPLINARIAS



Un jugador será **amonestado** y recibirá **Tarjeta Amarilla** si comete una de las siguientes faltas:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar la decisión del árbitro, con palabras o acciones.
- Infringir persistentemente las reglas de juego.



- Retardar la reanudación del juego.
- No respeta la distancia reglamentaria de un saque de esquina o tiro libre.
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.



Un jugador será **expulsado** y recibirá **Tarjeta Roja** si comete una de las siguientes faltas:

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
- Emplear lenguaje ofensivo, grosero y obsceno.
- Impedir con la mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de marcar un gol.



- Malograr una oportunidad manifiesta de marcar un gol a un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionada con un tiro libre o penal.

3.4.1.11 REGLA No. 11

TIROS LIBRES



Los tiros libres son directos e indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya tocado a otro jugador.

Si se introduce directamente en la meta, un tiro libre directo, se concederá un gol.

Si se introduce directamente en la propia meta, un tiro libre directo se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

Se deberá tomar cuenta, la distancia en la ejecución de tiros libres directos e indirectos (el o los jugadores adversarios se ubicarán a 2 m. del balón).



3.4.1.12 REGLA No. 12

EL TIRO PENAL



Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las diez faltas que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón esta en juego y si existe la intención.

El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.

3.4.1.13 REGLA No. 13

EL SAQUE DE BANDA





- ⚽ El saque de banda es una forma de reanudar el juego. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.
- ⚽ Se concederá un saque de banda en las siguientes circunstancias:
 - Cuando el balón haya pasado en su totalidad su circunferencia la línea de banda ya sea por aire o tierra.
 - Desde el puesto por donde franqueó la línea de banda.
 - A los adversarios del jugador que toco por último el balón.
- ⚽ Procedimiento, en el momento en que el ejecutor deberá lanzar el balón:
 - Estar frente al terreno de juego.
 - Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o al exterior de la misma.
 - Servirse de ambas manos.
 - Lanzar el balón detrás y por encima de la cabeza a una distancia de dos metros (máximo) y con pique en el suelo.
 - El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón, estará en juego tan pronto haya tocado el terreno de juego con el pique respectivo.
 - El arquero no podrá coger el balón con sus manos de un saque de banda de parte de un compañero.



3.4.1.14 REGLA No. 14

EL SAQUE DE META



El saque de meta es una forma de reanudar el juego. Se podrá ganar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente al equipo contrario.

Se concederá un saque de meta cuando:

- El balón haya traspasado en su totalidad por línea de meta ya sea por aire o tierra, después de haber tocado por última vez un jugador del equipo atacante y no haya marcado un gol conforme a la regla No. 9.

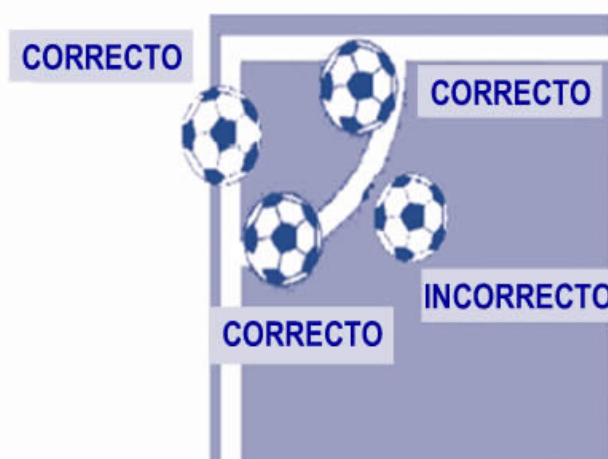


Procedimiento:

- El balón será lanzado desde cualquier punto del área de penal por un jugador defensor, los adversarios deberán permanecer en su propia media cancha, hasta que el balón este en juego.
- El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que este no haya sido tocado por otro jugador.
- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área del penal.

3.4.1.15 REGLA No. 15

EL SAQUE DE ESQUINA



El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina pero solamente contra el equipo contrario.



Se concederá un saque de esquina cuando:

- El balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta ya sea por aire o por tierra después de haber tocado, por última vez un jugador del equipo defensor y no se haya marcado un gol, conforme a la regla No. 9

Procedimiento:

- El balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano.
- No se podrá quitar el poste del banderín.
- Los adversarios deberán permanecer a dos metros del balón hasta que esté en juego.
- El balón será lanzado por un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego el momento que es pateado y se pone en movimiento.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.

3.4.1.16 Tiros desde el Punto Penal

La ejecución de tiros desde el punto penal es un método para determinar que equipo será el ganador en caso de empate, siempre y cuando el reglamento de una competencia así lo estime.



Procedimiento:

- El árbitro deberá elegir la meta en la que se ejecutaran los penales.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo ejecutará el primer tiro.
- El balón será colocado en la marca respectiva y se cobrará el tiro con un pie al costado y sin distancia o viada.
- El árbitro anotará todos los tiros lanzados.
- Sujeto a las condiciones estipuladas a continuación, cada equipo lanzará cinco tiros.
- Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.
- Si ambos equipos ejecutaron sus cinco tiros, uno ha marcado más goles que lo que el otro, la ejecución de los mismos se dará por terminada.
- Si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros, marcando las mismas cantidades de goles o sin marcar, la ejecución de los tiros deberá continuar alternadamente en el mismo orden, hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros.
- Un guardameta que sufra una lesión durante la ejecución de los tiros y no pueda seguir jugando como tal, podrá ser sustituido por un suplente designado siempre en su equipo no haya utilizado el número máximo de suplentes permitido por el reglamento de la competición.
- Con excepción del caso antes mencionado solo los jugadores que se encuentren en el terreno de juego al final del partido, incluyendo en el



tiempo suplementario siempre que se proceda, estará autorizado a lanzar desde el punto penal.

- Cada tiro deberá ser lanzado por un jugador diferente y todos los jugadores legibles deberán lanzar un tiro antes de que un jugador pueda lanzar un segundo tiro.
- Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.
- Solamente los jugadores elegibles y el árbitro podrán encontrarse en el terreno de juego, cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal.
- Todos los jugadores, excepto el jugador que ejecuta el penal y los dos guardametas deberán permanecer en el interior del círculo central.
- El guardameta que es el compañero del ejecutante, deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros, detrás de la línea que se extiende paralela a la línea de meta (línea de área penal), y como mínimo tres metros del punto penal.
- A menos que se estipule otra cosa, se aplicara las reglas de juego y las decisiones pertinentes, cuando se lancen tiros desde el punto penal.



3.5 Actividades Finales

Premiación y clausura del evento deportivo:

3.5.1 Entonación del Himno Nacional.

3.5.2 Palabras de clausura a cargo del presidente del evento.

3.5.3 Premiación del tercero, segundo y primer puesto.

Para el efecto se dispondrá de:

3.5.5.1 Disponer de premios, trofeos y medallas.- Sera entregado a los tres primeros puestos.

3.5.6 Disponer de amplificación.

3.5.7 Disponer de himnos y pabellones nacionales de los países ganadores.



CONCLUSIONES

- La organización de eventos deportivos no son realizados como se debería y no siguen los parámetros establecidos.
- Las comisiones no son conformadas adecuadamente para que cada una realice sus funciones.
- Los organizadores no conocen los diferentes tipos de eliminación para utilizarlo según la cantidad de equipos que tenga.
- Los organizadores no conocen el reglamento en su totalidad y como lo pueden variar según su conveniencia.
- Los organizadores no realizan el congresillo técnico el cual es de utilidad para todo el campeonato.
- Al momento de realizar el campeonato no cuentan con el personal adecuado, ni arbitraje profesional.
- Al momento de realizar un evento deportivo deben contar con un cronograma establecido para no cometer equivocación alguna.



RECOMENDACIONES

- Los eventos deportivos deben seguir un parámetro establecido para que su realización y su desarrollo.
- Las comisiones se deben formar antes de iniciar los eventos deportivos para que colaboren en este.
- Se recomienda usar los diferentes tipos de eliminación o el que mejor les convenga.
- El reglamento del indoor fútbol se lo debe conocer y también que se puede realizar cambios en el mismo si es necesario, de acuerdo a la infraestructura, lugar, y el número de participantes. (Congresillo técnico)
- Se debe realizar el congresillo técnico pues es importante antes de iniciar el evento deportivo.
- Los organizadores deben contar con el personal adecuado y el arbitraje ya confirmado para que no exista problema alguno.
- Se debe organizar y seguir un cronograma establecido para que se cumpla todas las expectativas deseadas.



BIBLIOGRAFIA

1. CAÑIZARES A. Ernesto / Administración en el Deporte - Cuenca - 2007
2. Gran Enciclopedia de los Deportes Tomo 3 / Cultural de Ediciones, S.A
3. LEÓN C. Vicente Diego / Apuntes de Didáctica de la Cultura Física - 2002
4. COI / Manual de Administración Deportiva. - Canadá - 1999
5. SALTOS L. René / Organización de Competencias Deportivas - 1990.
6. SÁNCHEZ T. Edgar / Reglamento de Indoor - Fútbol Impreso por Gráficas Rashid - Quito - 2003
7. ZAMBRANO. Z. Fausto / El Mundial de los Aztecas -1986.
8. SICHEL. John / Estadística de Juegos Deportivos Suramericanos. Ediciones - Franela Roja -1998

FUENTES DE CONSULTA EN INTERNET

1. <http://es.wikipedia.org/wiki/FIFA>
2. www.eltiempo.com
3. <http://www.elmercurio.com.ec/229998-barrios-tradicionales-presentes-en-super-copa.html>
4. <http://www.latarde.com.ec/2953->
5. http://ecuador.lapapa.ec/cva/6903253_Balones-Mikasa-Para-IndoorOferta.html