



REGLAMENTO OFICIAL IX BATALLA DE ARQUEROS - BARRANQUILLA Manual y compendio de reglas de competencia

PREÁMBULO

La IX Batalla de Arqueros Barranquilla es una competencia deportiva concebida para promover y poner a prueba las capacidades técnicas, físicas, tácticas y mentales propias del guardameta de fútbol mediante enfrentamientos directos entre arqueros.

La competencia tiene como principios fundamentales el fair play, la honestidad, el respeto, la disciplina, la camaradería, la sana competencia y el cumplimiento de las normas. Estos principios deberán prevalecer sobre cualquier resultado deportivo. Para la Organización, la conducta de los participantes y sus acompañantes, así como el respeto por el rival, los árbitros, los entrenadores, las autoridades del torneo y las normas de la competencia, son fundamentales.

Competir significa buscar la victoria dentro de las reglas, reconocer las capacidades del adversario, aceptar las decisiones arbitrales y mantener una conducta acorde con los valores del deporte. La participación en la IX Batalla de Arqueros implica el conocimiento, aceptación y cumplimiento integral del presente reglamento.

CAPÍTULO I - ORGANIZACIÓN, AUTORIDADES Y DISCIPLINA

ARTÍCULO 1. ORGANIZACIÓN

La IX Batalla de Arqueros Barranquilla es organizada conjuntamente por la **Academia de Arqueros Patica Rodríguez**, la marca de guantes de arquero **Double One** y la **Fundación Deportes Sin Límites**.

La Organización será responsable de la dirección general, logística y deportiva del evento, la programación de los enfrentamientos, la conformación de las fases competitivas y la aplicación del presente reglamento.

ARTÍCULO 2. COMITÉ DISCIPLINARIO

El Comité Disciplinario será el órgano encargado de velar por el cumplimiento del presente reglamento y analizar las situaciones disciplinarias que, por su naturaleza o gravedad, deban ser sometidas a su consideración. **Jack Steve Polo Estrada será el Director del Comité Disciplinario** de la IX Batalla de Arqueros Barranquilla. Entre sus funciones estarán velar por el cumplimiento del reglamento; salvaguardar el respeto y la integridad de los





participantes; analizar conductas antideportivas; resolver los casos remitidos por árbitros o autoridades de campo; determinar las sanciones correspondientes; y resolver situaciones extraordinarias no previstas expresamente, atendiendo los principios de equidad, respeto, fair play y protección de la competencia.

ARTÍCULO 3. AUTORIDAD ARBITRAL

Durante cada enfrentamiento, el árbitro será la máxima autoridad dentro del campo de juego. Sus decisiones relacionadas con las acciones propias del enfrentamiento deberán ser respetadas por participantes, entrenadores, coordinadores, familiares y demás personas vinculadas a la competencia. Los reclamos, insultos, amenazas, intimidaciones o conductas irrespetuosas hacia el árbitro podrán ser objeto de sanción.

IX Batalla de Arqueros Barranquilla | Reglamento Oficial | 1CAPÍTULO II - CATEGORÍAS

ARTÍCULO 4.

CATEGORÍAS OFICIALES

La competencia estará conformada por seis categorías determinadas por el año de nacimiento. Al momento de la acreditación, cada participante deberá presentar su documento de identidad original. Este deberá corresponder al mismo documento de identidad utilizado durante el proceso de registro o inscripción al evento. La Organización podrá negar la acreditación cuando la identidad del participante o los datos presentados no coincidan con la información registrada. Ningún participante podrá competir en una categoría inferior a la que le corresponda por su año de nacimiento.

CATEGORÍA AÑOS DE NACIMIENTO

CATEGORÍA	AÑO DE NACIMIENTO
I	2018 - 2017
II	2016 - 2015
III	2014 - 2013
IV	2012 - 2011
V	2010 - 2009
VI	LIBRE





CAPÍTULO III - MODALIDAD Y TERRENO DE JUEGO

ARTÍCULO 5. CONCEPTO DE LA BATALLA

Cada Batalla consiste en un enfrentamiento individual arquero contra arquero. Durante el En el encuentro, ambos participantes alternarán permanentemente una función ofensiva, mediante ejecuciones destinadas a marcar en la portería contraria, y una función defensiva, protegiendo su propia portería.

ARTÍCULO 6. CAMPO DE JUEGO

Los enfrentamientos se disputarán entre dos porterías enfrentadas, dentro de un campo cuyas dimensiones dependerán de la categoría. Las medidas de referencia para el terreno de juego y las porterías se establecen en la siguiente tabla. La Organización enmarcará las zonas de ejecución, defensa y rebote, el punto penal y los límites del terreno. Todas las líneas que formen parte de una zona se entenderán integradas a ella, salvo indicación expresa de la Organización.

CATEGORÍA CANCHA DE JUEGO PORTERÍA APROXIMADA

CATEGORÍA	DIMENSIONES CAMPO	DIMENSIONES MARCO
2018 - 2017	15 X 10 Mts.	5 Mts. X 1.80 Mts
2016 - 2015	15 X 10 Mts.	5 Mts. X 1.80 Mts
2014 - 2013	18 x 13 Mts.	6 Mts X 2.10 Mts
2012 - 2011	20 x 15 Mts.	6 Mts X 2.10 Mts
2010 - 2009	20 x 15 Mts.	7,21 Mts. X 2,20 Mts.
LIBRE	20 x 15 Mts.	7,21 Mts. X 2,20 Mts.

Las medidas indicadas son referenciales por categoría, no rangos de tolerancia. La Organización informará cualquier ajuste operativo antes de iniciar los encuentros.





CAPÍTULO IV - SORTEO E INICIO DE LOS ENFRENTAMIENTOS

ARTÍCULO 7. SORTEO INICIAL

Antes de todos los enfrentamientos, sin excepción, el árbitro realizará un sorteo para determinar qué arquero efectuará la primera ejecución ofensiva. Esta disposición será aplicable tanto en la fase de grupos como en las fases de eliminación directa. El resultado del sorteo únicamente determinará quién inicia atacando.

CAPÍTULO V - DURACIÓN DEL ENFRENTAMIENTO

ARTÍCULO 8. TIEMPO REGLAMENTARIO

Cada enfrentamiento, tanto en la fase de grupos como en las fases finales de eliminación directa, tendrá dos (2) tiempos de un (1) minuto y treinta (30) segundos cada uno, con un descanso de treinta (30) segundos entre ambos periodos. El tiempo efectivo total de juego será de tres (3) minutos. El descanso no forma parte del tiempo efectivo de juego.

ARTÍCULO 9. CONTROL DEL TIEMPO

El árbitro y las autoridades designadas por la Organización serán responsables del control del tiempo. Una señal sonora o indicación arbitral determinará el inicio y la finalización de cada periodo. Una ejecución realizada después de la señal de finalización no será válida, salvo que corresponda a una pena máxima previamente decretada por el árbitro.

ARTÍCULO 10. TIEMPO INDIVIDUAL DE EJECUCIÓN

Cada arquero dispondrá de un máximo de cinco (5) segundos para realizar su ejecución ofensiva. El árbitro anunciará y controlará este conteo tanto para la primera ejecución ofensiva como para cualquier ataque originado por un rebote del arquero defensor. El conteo comenzará cuando el arquero se encuentre habilitado para ejecutar la acción correspondiente. Si el participante supera los cinco (5) segundos sin ejecutar, quedará inhabilitado para realizar esa acción ofensiva y perderá la posesión. No podrá efectuar el lanzamiento fuera de tiempo ni recuperar esa ejecución. El balón pasará inmediatamente al arquero rival, quien quedará habilitado para iniciar una nueva acción ofensiva, siempre dentro del tiempo reglamentario restante del enfrentamiento.

CAPÍTULO VI - FORMAS DE ATAQUE

ARTÍCULO 11. EJECUCIONES AUTORIZADAS

El arquero podrá realizar sus ataques mediante: (1) lanzamiento con la mano; (2) lanzamiento o saque de volea; y (3) remate directo con el balón ubicado sobre el terreno de juego. El participante podrá ejecutar con su mano o pierna dominante o no dominante, siempre que respete las zonas y demás disposiciones del presente reglamento.





CAPÍTULO VII - GOLES, REBOTES Y CONTINUIDAD DE LAS JUGADAS

ARTÍCULO 12. GOL VÁLIDO

Se considerará gol cuando el balón atraviere completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que la acción de la cual provenga sea reglamentaria.

ARTÍCULO 13. GOL DERIVADO DE LA ACCIÓN DEFENSIVA

Durante una ejecución inicial de ataque, si el arquero defensor realiza una atajada o intervención y, producto de esta, el balón se dirige hacia la portería del arquero que originalmente realizó el ataque y entra completamente en ella, el gol será válido a favor del arquero defensor. La regla se aplicará aunque el ingreso se produzca después de una atajada, un desvío, un rebote en cualquiera de los dos postes, en el travesaño o en una combinación de estos. Durante la ejecución inicial, la pelota continúa siendo susceptible de producir un gol mientras la acción permanezca activa.

ARTÍCULO 14. REBOTE OFENSIVO

Cuando el arquero defensor rechace un lanzamiento y se produzca un rebote habilitado por las reglas, el arquero atacante podrá ejecutar una segunda acción ofensiva exclusivamente desde la zona demarcada para ello. Para esta acción dispondrá de un máximo de cinco (5) segundos, anunciados y controlados por el árbitro. Durante esos cinco segundos solo estarán permitidos dos (2) contactos con el balón: el primero deberá ser un control dirigido y el segundo, obligatoriamente, el remate a portería. Si el arquero atacante realiza más de dos (2) contactos con el balón, la acción ofensiva quedará inmediatamente inhabilitada, no podrá continuar el ataque y la posesión pasará al arquero rival para iniciar una nueva acción ofensiva, siempre que permanezca tiempo reglamentario disponible en el enfrentamiento. El arquero defensor deberá respetar en todo momento los límites de su zona defensiva.

ARTÍCULO 15. FINALIZACIÓN DE LA ACCIÓN DE REBOTE

Una vez realizado el remate correspondiente a un rebote, la acción finalizará cuando el balón haga contacto con el arquero defensor o con cualquiera de los tres palos de la portería: poste izquierdo, poste derecho o travesaño. Después de dicho contacto no existirá una nueva acción ofensiva ni podrá generarse un gol válido en la portería del arquero atacante.

ARTÍCULO 16. GOL NO VÁLIDO DESPUÉS DE LA ACCIÓN DE REBOTE

Si, durante una ejecución ofensiva proveniente de un rebote, el balón es detenido o desviado por el arquero defensor, o impacta cualquiera de los tres palos, y posteriormente ingresa en la portería del arquero que realizó el remate, no se concederá gol. La acción de rebote habrá finalizado desde el primer contacto del balón con el arquero defensor o con alguno de los tres palos.





CAPÍTULO VIII - FASE DE GRUPOS Y PUNTUACIÓN

ARTÍCULO 17. PUNTUACIÓN

En la fase de grupos se otorgarán tres (3) puntos por victoria, un (1) punto a cada arquero por empate y cero (0) puntos por derrota.

ARTÍCULO 18. CONFORMACIÓN DE LOS GRUPOS

LOS GRUPOS ESTARÁN CONFORMADOS, EN SU GRAN MAYORÍA, POR CUATRO (4) PARTICIPANTES. BAJO ESTA CONFORMACIÓN, CADA ARQUERO TENDRÁ PROGRAMADOS UN MÍNIMO DE TRES (3) ENFRENTAMIENTOS OBLIGATORIOS DURANTE LA FASE REGULAR O FASE DE GRUPOS. SI UNO DE LOS INTEGRANTES DEL

GRUPO NO SE PRESENTA A LA COMPETENCIA, A CADA UNO DE LOS DEMÁS MIEMBROS DEL GRUPO SE LE OTORGARÁN TRES (3) PUNTOS Y UN (1) GOL A FAVOR

POR EL ENFRENTAMIENTO NO DISPUTADO CONTRA EL PARTICIPANTE AUSENTE.

LA ORGANIZACIÓN NO SE HACE RESPONSABLE POR LA INASISTENCIA DE UN COMPETIDOR INSCRITO NI POR LA CONSECUENTE REDUCCIÓN DE LA CANTIDAD MÍNIMA DE PARTIDOS EFECTIVAMENTE JUGADOS POR LOS DEMÁS INTEGRANTES DEL GRUPO. LA PROGRAMACIÓN INICIAL PODRÁ CONTEMPLAR TRES (3) PARTIDOS POR PARTICIPANTE EN UN GRUPO DE CUATRO (4), PERO LA AUSENCIA DE UNO DE SUS INTEGRANTES PODRÁ REDUCIR EL NÚMERO DE ENFRENTAMIENTOS EFECTIVAMENTE DISPUTADOS EN CANCHA.

ARTÍCULO 19. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN Y DESEMPATE

La tabla de posiciones y la clasificación a la siguiente fase se determinarán, en estricto orden, mediante los siguientes criterios: 1. Mayor cantidad de puntos obtenidos. 2. Fair play: tendrá ventaja el participante que haya recibido menor cantidad de tarjetas amarillas durante la fase correspondiente. 3. Mejor diferencia de goles. 4. Mayor cantidad de goles a favor. 5. Resultado del enfrentamiento directo entre los participantes empatados. 6. Menor cantidad de goles en contra. 7. Juego de desempate en cancha: si, después de aplicar los seis criterios anteriores, persiste una igualdad que afecte la clasificación o la posición general, los participantes empatados disputarán un nuevo enfrentamiento compuesto por dos (2) tiempos de un (1) minuto cada uno, con un intervalo de quince (15) segundos. Si al finalizar este juego de desempate persiste la igualdad, la posición clasificatoria se definirá mediante un sorteo realizado por la Organización. Los criterios se aplicarán sucesivamente y exclusivamente en el orden aquí establecido.





CAPÍTULO IX - FASE DE ELIMINACIÓN DIRECTA

ARTÍCULO 20. EMPATE

En las fases de eliminación directa deberá existir obligatoriamente un ganador. Si al finalizar los dos (2) tiempos reglamentarios de un (1) minuto y treinta (30) segundos cada uno el marcador permanece empatado, no habrá tiempo adicional inmediato y se procederá a una definición mediante lanzamientos desde el punto penal.

ARTÍCULO 21. SORTEO PARA LA TANDA DE PENALTIS

Antes de comenzar la definición desde el punto penal, el árbitro realizará un nuevo sorteo, independiente del efectuado al inicio del enfrentamiento, para determinar cuál arquero efectuará el primer lanzamiento.

ARTÍCULO 22. PRIMERA TANDA

Cada arquero dispondrá inicialmente de dos (2) lanzamientos desde el punto penal. Los participantes alternarán sus ejecuciones conforme al orden determinado mediante el sorteo. Si, una vez ambos hayan realizado sus dos lanzamientos, existe diferencia en el marcador, será declarado ganador quien haya convertido la mayor cantidad de goles.

ARTÍCULO 23. MUERTE SÚBITA

Si después de los dos (2) lanzamientos por arquero persiste el empate, la tanda continuará mediante lanzamientos alternados de uno (1) por arquero. Cada ronda estará completa únicamente cuando ambos hayan realizado el mismo número de lanzamientos. Este procedimiento continuará hasta alcanzar un máximo total de ocho (8) lanzamientos desde el punto penal por cada arquero. Si al completarse los ocho (8) lanzamientos por participante persiste el empate, se disputará un juego adicional compuesto por dos (2) tiempos de un (1) minuto cada uno, con un intervalo de quince (15) segundos. Si al finalizar este juego adicional continúa la igualdad, se aplicará primero el criterio de cumplimiento del uniforme oficial previsto en el artículo 24. Únicamente cuando ese criterio no permite definir un ganador, el árbitro realizará un sorteo para decidir la llave.

ARTÍCULO 24. UNIFORME OFICIAL COMO CRITERIO FINAL DE DESEMPATE

El uso del uniforme oficial entregado por la Organización es obligatorio durante todos los encuentros. El participante deberá portar el uniforme completo; la falta de una o varias prendas, cualquiera que sea su causa, constituirá incumplimiento de esta obligación. En una llave de eliminación directa que continúe empatada después de los lanzamientos penales y del juego adicional establecidos en este capítulo, el cumplimiento del uniforme será el último criterio de desempate antes del sorteo. Si uno de los dos participantes viste el uniforme completo y el otro no, se declarará ganador de la llave al participante que cumpla con la obligación.





Si ambos cumplen o ambos incumplen, el árbitro realizará el sorteo para determinar al ganador. Esta disposición no sustituye las etapas deportivas previas de desempate ni modifica los criterios de clasificación de la fase de grupos.

CAPÍTULO X - W.O. E INCOMPARECENCIA

DEFINICIÓN DE W.O. (WALKOVER)

PARA EFECTOS DE ESTE REGLAMENTO, W.O. (WALKOVER) ES LA DECLARACIÓN ADMINISTRATIVA MEDIANTE LA CUAL UN PARTICIPANTE PIERDE UN ENFRENTAMIENTO POR NO PRESENTARSE EN LA CANCHA ASIGNADA, EN EL HORARIO ESTABLECIDO Y DESPUÉS DE HABERSE CUMPLIDO EL PROCEDIMIENTO OFICIAL DE LLAMADOS PREVISTO POR LA ORGANIZACIÓN. EL W.O. NO CORRESPONDE A UN RESULTADO OBTENIDO MEDIANTE JUEGO EFECTIVO EN CANCHA, SINO A UNA VICTORIA ADMINISTRATIVA OTORGADA AL RIVAL PRESENTE. SUS EFECTOS EN PUNTOS Y GOLES SERÁN LOS ESTABLECIDOS EN ESTE CAPÍTULO.

ARTÍCULO 25. PRESENCIA EN EL CAMPO CORRESPONDIENTE

Cada participante será responsable de conocer previamente el horario asignado a su categoría, el horario de sus enfrentamientos y el campo en el cual debe competir.

ARTÍCULO 26. PROCEDIMIENTO DE LLAMADO

Un participante no será declarado automáticamente perdedor por W.O. por el simple hecho de no encontrarse inicialmente en el campo. Para declarar el W.O. deberán haberse realizado tres (3) llamados formales por parte de las autoridades de campo de la Organización. Los llamados deberán identificar al participante requerido y solicitar su presencia en el campo correspondiente.

ARTÍCULO 27. DECLARACIÓN DEL W.O.

Si, realizado el tercer llamado formal, el participante no se presenta en el campo asignado, en el horario correspondiente y en condiciones de disputar su enfrentamiento, el árbitro o la autoridad de campo competente declarará oficialmente el W.O. El participante ausente perderá ese enfrentamiento. Su adversario será declarado ganador y recibirá tres puntos y un (1) gol a favor, registrando administrativamente un resultado de 1-0.

ARTÍCULO 28. AUSENCIA TOTAL DURANTE LA COMPETENCIA

Cuando un participante inscrito no se presente durante toda la competencia y, por tanto, no dispute ninguno de los enfrentamientos correspondientes a su grupo, todos los rivales programados para enfrentarlo recibirán tres (3) puntos y un (1) gol a favor por cada





enfrentamiento no disputado contra dicho participante. Para efectos de la tabla de posiciones, cada uno de esos encuentros se registrará administrativamente como victoria por 1-0 a favor del participante presente.

ARTÍCULO 29. EFECTOS DE LA AUSENCIA SOBRE LA PROGRAMACIÓN Y EL GRUPO

La ausencia de un participante inscrito puede reducir la cantidad efectiva de partidos disputados dentro del grupo al que pertenece. La Organización no será responsable por dicha reducción cuando ésta sea consecuencia de la inasistencia del participante. La inscripción de un deportista no constituye garantía de su comparecencia efectiva al evento ni obliga a la Organización a sustituir al participante ausente, reprogramar el grupo o generar enfrentamientos adicionales para compensar su ausencia.

Las victorias administrativas otorgadas por W.O. o por ausencia total serán contabilizadas para la clasificación general conforme a este reglamento. Los participantes deberán presentarse oportunamente en el campo asignado; la responsabilidad de conocer y cumplir los horarios oficiales corresponde a cada competidor y, cuando sea menor de edad, a su representante o acompañante responsable.

CAPÍTULO XI - ENTRENADORES Y COORDINADORES

ARTÍCULO 30. ACCESO AUTORIZADO

Los entrenadores o coordinadores de academias y escuelas de arqueros estarán autorizados para ingresar al campo de juego mientras uno de sus deportistas esté disputando un enfrentamiento.

ARTÍCULO 31. UBICACIÓN

El entrenador o coordinador deberá permanecer exclusivamente del lado del campo correspondiente al arquero al cual acompaña. En ningún caso podrá ubicarse del lado correspondiente al arquero rival. Tampoco podrá invadir la zona de ejecución, interferir físicamente en una jugada ni obstaculizar el trabajo arbitral.

ARTÍCULO 32. NÚMERO MÁXIMO

Independientemente del número de entrenadores, coordinadores o miembros del cuerpo técnico con los que cuente una academia o escuela, solo una (1) persona podrá permanecer dentro del campo acompañando al arquero durante su enfrentamiento. Los demás integrantes deberán permanecer fuera del campo, en los espacios autorizados. Cuando una misma academia tenga arqueros compitiendo simultáneamente en campos diferentes, podrá contar con un entrenador acreditado en cada campo, siempre que cada uno esté acompañando al deportista correspondiente.





CAPÍTULO XII - PADRES DE FAMILIA Y ACOMPAÑANTES

ARTÍCULO 33. PERMANENCIA EN LAS GRADAS

Los padres de familia y acompañantes deberán permanecer en todo momento en las gradas, tribunas o espacios específicamente habilitados para espectadores. El acceso de padres de familia y acompañantes al campo de juego está prohibido.

ARTÍCULO 34. INCUMPLIMIENTO

Cuando un padre de familia o acompañante ingrese al campo sin autorización, las autoridades de la Organización le solicitarán que se retire inmediatamente. El incumplimiento reiterado de esta disposición, la negativa a abandonar el campo o una nueva invasión después de haber recibido una advertencia podrán constituir causal de descalificación del participante al cual se encuentre vinculado. Esta disposición tiene como finalidad garantizar el orden, la seguridad, la independencia arbitral y el correcto desarrollo de la competencia.

CAPÍTULO XIII - CONDUCTA, FAIR PLAY Y SANCIONES

ARTÍCULO 35. PRINCIPIO GENERAL

Para la Organización, la conducta, el respeto por las normas y el fair play son fundamentales. Todos los participantes, entrenadores, coordinadores y acompañantes deberán comportarse de manera respetuosa durante la totalidad del evento.

ARTÍCULO 36. CONDUCTAS ANTIDEPORATIVAS

Podrán considerarse conductas antideportivas, según su naturaleza y gravedad: insultar o provocar al adversario; realizar celebraciones deliberadamente ofensivas; desafiar o insultar a un árbitro; amenazar a otro participante; utilizar expresiones discriminatorias; realizar gestos obscenos; interferir deliberadamente con el desarrollo del encuentro; simular situaciones con intención de engañar al árbitro; incumplir reiteradamente instrucciones arbitrales; o intentar alterar o amañar un resultado.

ARTÍCULO 37. SANCIONES

De acuerdo con la gravedad de la conducta, podrán imponerse: 1. Advertencia verbal. 2. Tarjeta amarilla. 3. Pena máxima a favor del adversario. 4. Pérdida del enfrentamiento. 5. Expulsión del enfrentamiento. 6. Descalificación de la competencia. 7. Prohibición de participar en futuras ediciones, cuando corresponda conforme al presente reglamento. La Organización y el Comité Disciplinario podrán valorar la reincidencia como circunstancia agravante.





CAPÍTULO XIV - AGRESIONES, RIÑAS Y VIOLENCIA

ARTÍCULO 38. TOLERANCIA CERO

La IX Batalla de Arqueros adopta una política de tolerancia cero frente a las agresiones y la violencia. La agresión física contra un rival, árbitro, entrenador, coordinador, miembro de la Organización, familiar, espectador o cualquier otra persona vinculada con el evento constituye una falta gravísima.

ARTÍCULO 39. RIÑAS Y PELEAS

Todo participante que intervenga activamente en una pelea, riña, agresión física, batalla campal o cualquier confrontación física de naturaleza violenta será descalificado inmediatamente de la IX Batalla de Arqueros.

ARTÍCULO 40. INHABILIDAD PARA FUTURAS EDICIONES

Además de la descalificación inmediata, el participante responsable de una agresión, riña, pelea o batalla campal no podrá participar en futuras ediciones de la Batalla de Arqueros. La provocación previa no constituye autorización para responder mediante una agresión física. El Comité Disciplinario podrá analizar individualmente la participación y responsabilidad de cada persona involucrada.

CAPÍTULO XV - DISPOSICIONES FINALES

ARTÍCULO 41. SITUACIONES NO PREVISTAS

Las situaciones no contempladas expresamente serán resueltas, según corresponda, por el árbitro cuando se trate de hechos propios e inmediatos del juego; por las autoridades de campo cuando se trate de aspectos operativos; o por el Comité Disciplinario cuando se trate de asuntos disciplinarios o situaciones extraordinarias. Toda decisión deberá atender los principios de equidad deportiva, fair play, seguridad, respeto y protección de la integridad de la competencia.

ARTÍCULO 42. ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO

La inscripción y participación en la IX Batalla de Arqueros Barranquilla implica la aceptación integral del presente reglamento. Cuando el participante sea menor de edad, su padre, madre o representante legal será igualmente responsable de conocer las disposiciones relacionadas con el comportamiento de acompañantes y acceso al campo. El desconocimiento de una norma no exime de su cumplimiento.

ARTÍCULO 43. CARÁCTER OBLIGATORIO

Las normas contenidas en este documento serán de obligatorio cumplimiento para participantes, entrenadores, coordinadores, academias, escuelas de arqueros, padres de familia y acompañantes.





La Organización podrá comunicar instrucciones operativas adicionales cuando sean necesarias para garantizar el normal desarrollo de la competencia, siempre que estas no contradigan el presente reglamento.

LÉASE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE
IX BATALLA DE ARQUEROS BARRANQUILLA
Academia de Arqueros Patica Rodríguez | Double One | Fundación Deportes Sin Límites

Jack Steve Polo Estrada
Director del Comité Disciplinario
IX Batalla de Arqueros Barranquilla | Reglamento Oficial |



www.doubleonegk.com
www.datagames.co

