

REGLAMENTO OFICIAL – TINKU FEST CUP 2025

“CAMINO A LA DÉCIMA” – EDICIÓN ESPECIAL

SECCIÓN 1: ESPÍRITU Y PRINCIPIOS DEL TORNEO

Tinku Fest Cup es la edición especial anual organizada por Tinku Plaza, desarrollada durante las festividades de Quito, Navidad y fin de año. Su objetivo es promover la integración deportiva con un formato ágil, moderno y de alta intensidad competitiva, manteniendo el juego limpio, la cordialidad y el respeto como ejes centrales.

El torneo reúne a equipos invitados que comparten la pasión por el fútbol, priorizando el compañerismo, la deportividad y la experiencia festiva. La responsabilidad del espíritu de juego recae conjuntamente en Dirigentes, Entrenadores, Capitanes, Árbitros y la Organización.

El fútbol 7 mantiene la base reglamentaria FIFA adaptada al formato de tierra de Tinku Plaza, por lo que se recomienda la lectura completa del presente documento.

SECCIÓN 2: REGLAS DE JUEGO (REGLA 01 A 20)

Contiene las reglas detalladas desde las dimensiones del terreno de juego hasta el procedimiento de desempates y arbitraje.

REGLA 01 - TERRENO DE JUEGO

a) **Dimensiones**

El terreno de juego es de tierra acondicionada con forma rectangular y no puede exceder la longitud de 55 metros o ser menor a 45 metros, su anchura máxima debe ser de 35 metros y la mínima 25 metros. La longitud siempre debe ser mayor que la anchura.

b) **Marcas del Terreno de juego**

El campo debe estar marcado por líneas y claramente visibles.

Las líneas que delimitan la mayor longitud se llaman líneas de banda y las que delimitan menor longitud son líneas de fondo.

El centro del campo estará marcado por una línea de una banda a la otra llamada línea central.

El centro del campo estará claramente marcado por un punto visible de 10 cm de radio, exactamente en el centro del campo.

c) **Área Penal y Punto Penal**

En cada extremo del campo se deberá trazar dos líneas perpendiculares a la línea de fondo, a una distancia de 4 metros de cada poste de la meta. Estas líneas avanzan 6



metros hacia el centro del campo de juego y se unen por una línea de 10 metros de largo que delimitan el área.

El punto penal se define por un punto visible, con 10 cm de radio en la mitad de la línea frente al área de meta, con una distancia de 6 metros desde la línea de fondo – Meta.

Los arcos se colocarán en el centro de cada línea de fondo, formado por dos postes verticales de 5 metros de distancia entre sí en el interior, conectados por una barra horizontal cuya cara interna se posiciona a 2,20 cm del suelo y deben estar pintados de color blanco.

Detrás de las metas debe ser colocada una red, de manera firme y con un espacio mínimo de 0,50 cm de fondo. Colocada a fin de dar espacio suficiente al portero.

REGLA 02 – EL BALÓN

1. Número 5 de Marca MIKASA - ORIGINAL, la principal referencia del balón es el bote en el terreno de juego. Como prueba in situ, dejar caer el balón desde una altura de 2 metros y su primer rebote NO debe superar 80 cm.

Información:		
CIRCUNFERENCIA	PESO	PRESIÓN
63 cm a 66 cm	368 gr	6 a 8 libras

2. Cada equipo debe presentar el balón al Asistente de Campo, antes de iniciar el partido programado.
3. Si el equipo o los equipos NO presentan los balones aptos para el partido, el organizador facilitará un balón.
4. Para la entrega del balón (Tinku Fest Cup), el Dirigente, Entrenador o Capitán debe presentar y entregar un documento de IDENTIFICACIÓN ORIGINAL al Asistente de Campo.
5. El responsable en devolver el balón en perfectas condiciones será el Dirigente, Entrenador o Capitán del equipo que no cumplió con el Reglamento y se le restituirá su documento de identificación.
6. El balón no puede ser reemplazado durante el partido, excepto con la autorización del árbitro.



7. Si el balón se desinfla durante un encuentro, este debe de ser reemplazado de manera inmediata. El encuentro debe ser reiniciado con un “balón al suelo” en el lugar donde fue detenido.

REGLA 03 – NÚMERO DE JUGADORES

1. El partido lo jugarán dos equipos formados por un máximo de siete jugadores, de los que uno juega como arquero.
2. Cada equipo iniciará el partido al menos con cinco jugadores pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.
3. No se permite el inicio del partido con un número menor de cinco jugadores por equipo.
4. Cuando el o los equipos se quedan con cuatro (4) jugadores por la circunstancia que sea, el partido debe ser finalizado inmediatamente, otorgándole el triunfo al equipo con mayor número de jugadores, aun cuando esté perdiendo. En este caso, el resultado oficial será **2-0** a favor del equipo con mayor cantidad de jugadores, **independientemente del marcador al momento de la suspensión**. Ambos goles serán adjudicados al **capitán del equipo beneficiado**. En caso de que el equipo que mantiene la superioridad numérica ya estuviese ganando, **se conservará el marcador actual**.
5. En el Sistema SADCAF deben estar registrados un máximo de 20 jugadores por equipo.
6. El sistema de registro de jugadores de SADCAF permanecerá abierto hasta las 23h59' de la cuarta fecha del Torneo.
7. Una vez registrado el jugador en el sistema SADCAF, se permite cambios o eliminación de jugadores, conforme indica el numeral 6 de la REGLA 03.

8. REGLA 04 – EQUIPO TÉCNICO

1. El EQUIPO TÉCNICO estará formado por los siguientes miembros;
 - Director Técnico o Entrenador
 - Asistente Técnico
 - Fisiólogo



- Médico
- 2. El Equipo Técnico debe permanecer en el área técnica designado, tienen la responsabilidad de comportarse apropiadamente antes, durante y después del partido.
- 3. Los miembros del Equipo Técnico deben disponer de vestuario deportivo y/o ejecutivo siempre identificando a su equipo.

REGLA 05 – SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

1. La sustitución de jugadores se debe realizar por la línea de banda y no podrá entrar el jugador sustituto hasta que el otro haya abandonado el terreno de juego.
2. El arquero podrá cambiar su puesto con cualquier compañero previa autorización del Árbitro, colocándose la camiseta de arquero sin número o un chaleco, el juego debe estar detenido para realizar este cambio de posición.
3. Cuando se inicie el partido podrán realizarse las sustituciones necesarias, si se realizan reglamentariamente.
4. Los jugadores sustituidos pueden volver al partido cuántas veces considere conveniente.
5. Cuando un jugador tenga que ser sustituido, previamente informará al Asistente de Campo antes de la sustitución.
6. El jugador sustituto no puede ingresar al terreno de juego hasta que el jugador sustituido haya abandonado completamente la cancha. La entrada debe realizarse **únicamente por la línea de banda y con la autorización del Asistente de Campo, sin necesidad de que el partido esté detenido**, excepto en el caso de los cambios de arquero, que deben realizarse con el juego interrumpido. En caso de incumplimiento, el jugador sustituto será sancionado con **tarjeta amarilla**, sin que esto implique la pérdida de la posesión del balón para su equipo.
7. El jugador o el miembro del Equipo Técnico que fuese expulsado debe retirarse del terreno de juego.
8. Las sustituciones son ilimitadas no hay necesidad de detener el juego excepto cuando se

hace cambio de arquero.

9. El jugador puede realizar un saque de banda o tiro de esquina solo después de haber entrado al terreno de juego por la línea de banda, en caso contrario será sancionado con una tarjeta amarilla sin perder la posesión del balón.
10. Para asistir a un jugador lesionado, el Árbitro debe detener el juego y permitir el acceso de un miembro del Equipo Técnico. Una vez que la asistencia ingresa al terreno de juego, el jugador debe ser retirado del mismo para su atención y/o ingresó dependiendo del caso.
11. En caso de sangrado o lesiones graves, el jugador debe abandonar el terreno de juego inmediatamente. El mismo podrá ser reemplazado al mismo tiempo.

REGLA 06 – EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:
 - Camiseta
 - Short
 - Medias de fútbol
 - Canilleras de goma o plástico.
 - Zapatos de fútbol con pupos o pupillos.
2. Vestirán colores que los diferencien claramente entre los equipos y el Árbitro.
3. Las camisetas deben estar correctamente numeradas de acuerdo con el número que le corresponde al jugador en el registro del sistema SADCAF.
4. El color de los números debe variar al de la camiseta y short respectivamente.
5. El jugador no podrá utilizar objetos que puedan causar daño a él mismo o a los demás. Ejemplo: collar, aretes, pulseras, etc.
6. Para el inicio del partido todos los jugadores deben portar la camiseta del equipo numerada, las medias arriba cubriendo las canilleras. Si el mínimo de jugadores permitido no cumple con la camiseta del equipo, perderá el partido por default.

7. El capitán debe ser identificado con un BRAZALETE en la manga izquierda, debe ser de color diferente al uniforme, si es sustituido debe entregar la banda a su compañero de equipo. (Opcional)
8. Los jugadores pueden participar utilizando gafas, sin embargo, deben ser gafas para deporte y debe notificar al Árbitro y al Asistente de Campo.
9. Si el equipo no tiene arquero suplente, el jugador que lo sustituya debe presentar otra camisa sin número o chaleco y colocarse sobre la camiseta que le corresponde como jugador de línea.
10. El uso de ropa térmica – COMPRESSION (pantalones, buzos, etc.), están permitidos sin importar el color, se recomienda colores similares al del uniforme.
11. Los jugadores pueden utilizar vendajes o cinta adhesiva que no sea del color de la media de fútbol para sostener las canilleras.
12. En caso de que un jugador esté mal uniformado, durante el periodo de tiempo reglamentario, se le amonestará con tarjeta amarilla. El jugador podrá volver a ingresar siempre y cuando esté bien uniformado.
13. Se autoriza el uso de medias antideslizantes, de cualquier color.
14. Se autoriza el uso de medias cortadas, siempre y cuando la media cortada sea la media correspondiente al uniforme del equipo.
15. El uniforme del arquero puede ser diferente al resto del equipo, sin importar colores o escudo, siempre que las prendas estén numeradas según el registro en SADCAF. Puede usar camiseta, short o conjunto completo numerado.

REGLA 07 – TIEMPO DE JUEGO

1. Se divide en dos periodos iguales de 30 min, un entre tiempo de 7 min de descanso.
2. Solo el Árbitro marca el tiempo oficial.
3. Todo tiempo perdido, debe ser añadido al tiempo del juego. Esto lo decide únicamente el Árbitro.



COMUNA LLANO GRANDE, GABRIEL GARCÍA MORENO S5-536 Y ANÍBAL GRANJA, QUITO 170208



tinkucup@gmail.com



@tinkucup



0994688327



TINKU PLAZA

4. En caso de empate en el tiempo regular, se otorgará un punto a cada equipo y el desempate se determinará ejecutando 3 SHOOT OUT por equipo si después de esto persiste el empate se procederá a muerte súbita
5. En caso de empate no habrá tiempo extra.

REGLA 08 – INICIO DEL JUEGO

1. Para el inicio del juego, la elección de lado del terreno de juego y/o patada de inicio, debe hacerse por sorteo con una moneda, el ganador hace la elección del terreno de juego que defenderá y el equipo perdedor tendrá la patada inicial.
2. El inicio del juego será indicado y autorizado por el árbitro, el jugador moverá el balón que debe estar inmóvil en el centro del campo. El balón puede moverse en cualquier trayectoria y con tiro directo.
3. Para el inicio del partido, reinicio e inicio de la segunda mitad de este, todos los jugadores, deben estar dentro del terreno de juego que le corresponde a su equipo.
4. Una vez anotado un gol el juego se reanudará de la misma manera.
5. Tras el medio tiempo, los equipos deben cambiar de lado del terreno de juego.
6. En el inicio o reinicio del juego después de un gol, el equipo correspondiente debe poner el balón en juego en un máximo de 5 segundos. En caso de no hacerlo, se sancionará con tiro libre a favor del equipo contrario desde el punto central del campo de juego.

REGLA 09 – BALÓN FUERA DE JUEGO

1. El balón está fuera de juego cuando:
 - a. Su total circunferencia exceda por aire o por tierra las líneas del límite del terreno de juego.
 - b. El juego es interrumpido por el Árbitro.
 - c. Si el balón toca la red lateral u otra superficie ajena al terreno de juego.
2. El balón está en juego en todo momento, incluyendo:



COMUNA LLANO GRANDE, GABRIEL GARCÍA MORENO S5-536 Y ANÍBAL GRANJA, QUITO 170208



tinkucup@gmail.com



@tinkucup



0994688327



TINKU PLAZA

- a. Si golpea el marco de gol.
 - b. En caso de golpear al Árbitro posicionado dentro del terreno de juego.
3. En caso de una suspensión temporal del partido, sin que el balón supere las líneas límites del terreno de juego. El partido debe reiniciarse con “balón al suelo” en el sitio donde estaba al momento de detenerse el juego.

Notas:

Las líneas que delimitan la superficie son parte del terreno de juego.

Balón al suelo - El balón debe tocar el terreno antes de que un jugador lo toque. Los jugadores deben posicionarse a una distancia de 30 cm aproximadamente, del área donde el balón rebotará.

REGLA 10 – GOLES

1. El gol es válido cuando la circunferencia del balón rebasa completamente la línea de fondo, entre los postes de meta y el travesaño, siempre de forma legal.
2. El gol es válido desde el saque inicial.
3. No es válido el gol desde el saque de banda.
4. No es válido el gol desde el tiro de esquina.

REGLA 11 – FALTAS E INCORRECCIONES

FALTAS:

Si el jugador infracciona de la siguiente manera;

- a. Patear o intentar patear a un adversario.
- b. Derribar al adversario.
- c. Saltar sobre el adversario.
- d. Bloquear u obstruir al adversario.
- e. Levantar la pierna de manera violenta y/o peligrosa.
- f. Empujar a un adversario.
- g. Levantar los brazos, manos, y/o codos de manera peligrosa y/o violenta.



COMUNA LLANO GRANDE, GABRIEL GARCÍA MORENO S5-536 Y ANÍBAL GRANJA, QUITO 170208



tinkucup@gmail.com



@tinkucup



0994688327



TINKU PLAZA

- h. Escupir/Salivar
- i. Halar o sostener al adversario de cualquier forma.
- j. Retener el balón de forma no leal.
- k. Intervenir y/o bloquear en la sustitución de jugadores.
- l. Provocaciones.
- m. Tocar premeditadamente el balón con la mano.
- n. Evitar la celebración del adversario.
- o. Cometer una barrida.
- p. El comportamiento indecoroso de la hinchada y/o simpatizantes se procede con una llamada de atención al capitán, si reincide será amonestado el capitán.
- q. Bloquear u obstruir el saque de banda sin respetar la distancia.
- r. Jugar el balón desde el suelo en cualquier circunstancia.

Penalidad: Tiro directo a favor del oponente dependiendo de la gravedad puede recibir tarjeta amarilla, tarjeta roja o multa.

INCORRECCIONES

El jugador comete una incorrección si;

- a. Si ingresa al terreno de juego sin autorización del Árbitro.
- b. Quitarse la camiseta dentro del terreno de juego.
- c. Se maneja con palabras altisonantes o actos vulgares a las decisiones arbitrales.
- d. Ingresar con otro número de camiseta, short o mal uniformado (con pulseras, aretes, etc.).
- e. Discutir con el público, organizadores, equipo técnico, simpatizantes, hinchas, o adversarios.
- f. Estar en estado etílico alcohol, cigarro, o drogas o consume al momento del partido, si entra al campo de juego en esta etílico y el vocal o Árbitro dan la sanción de que se retire del juego, el jugador no podrá ser reemplazado por otro jugador en el campo de juego.
- g. Retrasa deliberadamente la reanudación del juego.
- h. Si algún jugador o miembro técnico de algún equipo, ingresa al terreno de juego durante el partido en marcha y participa evitando un gol o interrumpe un ataque claro de gol, debe ser expulsado inmediatamente y el juego debe ser reanudado con un tiro libre en la ubicación en donde fue interrumpido.
- i. Cuando en una sustitución el jugador se saca la camiseta dentro del terreno de juego será acreedor de una tarjeta amarilla.
- j. Si el jugador que ingresa antes de que el compañero salga del terreno de juego este será acreedor de una tarjeta amarilla.
- k. Durante una sustitución el jugador debe ingresar al terreno de juego antes de realizar un saque de banda, o tiro de esquina, caso contrario será acreedor a una tarjeta amarilla.
- l. Todas las reanudaciones de juego (tiro libre, saque de meta, saque de esquina, saque del portero) debe realizarse antes de los 5 segundos.

Incorrecciones del Arquero



COMUNA LLANO GRANDE, GABRIEL GARCÍA MORENO S5-536 Y ANÍBAL GRANJA, QUITO 170208



tinkucup@gmail.com



@tinkucup



0994688327



TINKU PLAZA

Las siguientes incorrecciones serán sancionadas con un tiro libre indirecto a la altura del área y el jugador recibirá tarjeta amarilla:

- Cuando tomé el balón con las manos después de un saque de banda a favor.
- Cuando toca el balón con la mano después de un pase con el pie de un compañero.
- Si el arquero tarda más de 5 segundos en reanudar el juego, se sancionará con saque de esquina a favor del equipo rival. En caso de reincidencia, podrá ser sancionado con tarjeta amarilla.

Conducta Antideportiva

- a. Si algún jugador, miembro del Equipo Técnico agrede físicamente a otro jugador, compañero de equipo, Árbitro, Asistente de Campo, Organizador, Hinchas o Simpatizante será vetado indefinidamente de los torneos organizados por TINKU FEST CUP.
- b. Si el equipo o jugadores, Equipo Técnico, Hinchas, Simpatizantes agreden físicamente al Árbitro, Asistente de Campo, Organizadores será vetado indefinidamente y serán eliminados de la competencia inmediatamente.
- c. Si existe fraude en la actuación de un jugador, el Dirigente y el jugador serán suspendidos indefinidamente del Torneo.

Estas faltas o incorrecciones pueden ser sancionadas:

TARJETA AMARILLA:

Con la acumulación de dos tarjetas amarillas en el partido, el jugador debe abandonar el terreno de juego. El jugador no estará habilitado por 1 un partido.

Con la acumulación de 4 tarjetas amarillas el jugador debe descansar un partido.

TARJETA ROJA:

Todo jugador expulsado debe abandonar inmediatamente el terreno de juego. El jugador no estará habilitado por 1 partido, en caso, de ser tarjeta roja directa no estará habilitado en 2 partidos o más.

En caso de que la expulsión se deba a una conducta antideportiva grave, los organizadores se reservan el derecho de aplicar sanciones adicionales, como la suspensión por más partidos o la exclusión del torneo, según la gravedad de la falta.

REGLA 12 – TIRO DIRECTO

1. Cuando se ejecuta un tiro directo, el equipo contrario debe otorgar 3 pasos de distancia **INMEDIATAMENTE**. El no otorgar el espacio reglamentario, se puede incurrir en una falta



COMUNA LLANO GRANDE, GABRIEL GARCÍA MORENO S5-536 Y ANÍBAL GRANJA, QUITO 170208



tinkucup@gmail.com



@tinkucup



0994688327



TINKU PLAZA

y será acreedor a una tarjeta amarilla. Los 3 pasos de distancia solo aplica en campo rival.

2. Si un jugador cobra el tiro directo, pateo hacia su propia meta e ingresa en su arco directamente sin tocar a ningún participante, se otorgará gol.

REGLA 13 – PENA MÁXIMA

1. Cuando se realice una infracción dentro del área de meta, se concederá una pena máxima a favor del equipo atacante.
2. El cobro de la pena máxima debe ser obligatoriamente hacia delante, y todos los jugadores deben permanecer fuera del área de meta.
3. El cobrador de la pena máxima debe estar claramente identificado antes del cobro.
4. El arquero que defenderá la pena máxima debe estar con los dos pies tocando la línea de fondo, entre los postes y puede moverse lateralmente.
5. Si el arquero abandona la posición correcta antes del cobro de la pena máxima y salva la anotación el cobro debe repetirse.
6. Si algún jugador defensor interrumpe o participe directa o indirectamente antes de que el jugador cobre la pena máxima, esta deberá repetirse.
7. Si el cobro de la pena máxima resulta en rebote, o golpee un poste, al árbitro y/o cualquier objeto dentro del terreno válido, el jugador tiene derecho a rematar sin necesidad de que ningún otro jugador toque el balón antes.

REGLA 14 – PENALTI SHOOT OUT Y PENALTI HINCHA

El SHOOT OUT es una acción en la cual se enfrenta mano a mano el jugador con el arquero y debe ser ejecutado en un lapso de 7 segundos.

- a. El SHOOT OUT debe ejecutarse 3 pasos hacia delante desde el punto central de la línea media del terreno de juego, el arquero debe permanecer detrás de la línea de meta hasta que el Árbitro de la orden.

- b. Todos los jugadores deben posicionarse sobre la línea media del terreno de juego y no podrán intervenir en la ejecución del SHOOT OUT, deben permanecer ahí hasta finalizar los 7 segundos.
- c. Si el portero cometiera falta al jugador o mano fuera del área dentro del plazo del lanzamiento del shoot out se mostrará tarjeta amarilla y se ejecutará un penalti tradicional. Si el arquero es expulsado, debe continuar atajando.
- d. El Torneo no tolerará las pérdidas de tiempo hechas a propósito por los jugadores, dentro del campo de juego. Los equipos o jugadores que pierdan tiempo de forma deliberada se sancionarán, a su entera discreción (según corresponda)

PENALTI HINCHA: Participación del Aficionado en el Partido

Objetivo:

Permitir que un hincha o dirigente, previamente registrado, ejecute un penalti durante el partido, generando una experiencia única, emocionante y participativa para los equipos y el público.

Condiciones para ejecutarlo:

- a. Cada equipo podrá activar una vez por partido su Penalti Hincha.
- b. Puede ejecutarse en cualquier momento del encuentro, siempre que el balón esté fuera de juego.
- c. El lanzamiento debe ser realizado por un hincha o dirigente que no conste en la lista de jugadores activos del torneo.
- d. El ejecutor debe estar previamente registrado antes del inicio del partido. No se permiten cambios.
- e. TINKU FEST CUP entregará un objeto identificador al designado, que deberá entregarse al Asistente de Campo para activar el penalti.
- f. El Asistente de Campo es el encargado de llamar al árbitro y oficializar la ejecución.
- g. El gol anotado será adjudicado al capitán del equipo correspondiente.

Dinámica de ejecución:

- a. Se cobrará un penalti normal desde los 7 pasos.
- b. El lanzador podrá dar dos pasos de viada
- c. No se permiten amagues, caso contrario el penalti se anula.
- d. Todos los jugadores deben pausar el juego y ubicarse en la mitad del campo.
- e. Cualquier jugador que incumpla esta regla será sancionado con tarjeta amarilla.
- f. Si el penalti es anotado, el juego se reanuda con saque inicial del equipo rival.
- g. Si es fallado, el juego continuará desde el lugar donde fue interrumpido.



- h. El penalti puede activarse independientemente de qué equipo tenga la posesión, siempre que el balón esté fuera del campo.

Situaciones especiales:

- a. Si el Penalti Hinchas fue activado antes del final del partido y el balón no vuelve a salir, se ejecutará inmediatamente al concluir el encuentro.

REGLA 15 – SAQUE DE BANDA

El saque de banda será ejecutado cuando la circunferencia total del balón rebase la línea de banda. Debe de ser realizado por el equipo adversario del último jugador que tocó el balón antes de salir.

1. El jugador debe colocar el balón atrás de la línea de banda, frente al terreno de juego.
2. Debe existir 2 metros de distancia para ejecutar el saque de banda. Caso contrario el Árbitro decide si es falta o incorrección. **Aplica para todo el terreno de juego.**
3. Si la ejecución es de forma irregular, el balón debe ser concedido al adversario.
4. No puede hacerse un gol desde la ejecución de un saque banda directo, para que el gol sea legal el balón debe ser tocado por algún jugador antes de que ingrese por la línea de meta.
5. El arquero no puede recibir con las manos, un balón proveniente de su equipo en saque de banda. Si el arquero toca el balón con las manos, debe otorgarse un tiro libre indirecto a la altura del área y será amonestado con tarjeta amarilla.
6. El tiempo máximo para la ejecución del saque de banda, no debe exceder 5 segundos. Si no, el balón debe otorgarse al adversario.

REGLA 16 – SAQUE DE META

- a. Se concederá un saque de meta cuando el balón cruce la línea de fondo, si el equipo adversario lo toca al final.
- b. El jugador rival debe estar fuera del área. Caso contrario el Árbitro decide si es falta o incorrección.

- c. El saque de meta debe ser realizado por el arquero, ya sea con la mano o con el pie, y el balón podrá ser enviado más allá de la mitad de la cancha solo si ha dado un bote previo. En caso de no cumplirse esta condición, se sancionará con saque de banda a favor del equipo rival desde la mitad de la cancha.

Procedimiento del Saque de Meta:

1. El arquero, tendrá un tiempo máximo de 5 segundos para ejecutar el saque de meta. De no realizarlo se otorgará al equipo contrario un saque de esquina.
2. Durante el saque de meta, los jugadores del equipo que realiza el saque (defensores) **pueden tocar el balón dentro del área de meta**, al igual que los compañeros del arquero. **Los jugadores del equipo rival no podrán ingresar al área de meta hasta que el balón haya salido de la misma.**

REGLA 17 – SAQUE DE ESQUINA

1. Se concederá un saque de esquina al equipo atacante, cuando la circunferencia del balón supere la línea de fondo, y el equipo defensor sea el último en tocar el balón.
2. Si el cobrador lanza el balón hacia la meta y el balón entra en la portería sin ser tocado por ningún otro jugador, el gol **NO** es válido. Se otorgará un saque de meta al equipo defensor.
3. El tiempo máximo para la ejecución del saque de esquina, es de 5 segundos. Si el tiempo es excedido se concederá el balón al equipo defensor en un saque de meta.
4. Ningún jugador oponente puede estar a menos de 3 metros de distancia, hasta que el saque de esquina se realice.

REGLA 18 – ÁRBITRO

UNIFORME DE ARBITRAJE

1. El uniforme de los árbitros se compone de: camiseta de manga corta o larga de su respectivo Núcleo, Federación u Organización, short, medias largas y zapatos deportivos de fútbol.
2. El Núcleo, Federación u Organización Arbitral siempre debe vestir de igual manera.
3. Si el color de camiseta es similar a cualquiera de los equipos, el Árbitro debe cambiar de color de camiseta.

4. El Árbitro es la máxima autoridad y debe tomar decisiones respecto a la seguridad de los participantes y de los espectadores.

RESPONSABILIDADES DE LOS ÁRBITROS

Aplicar el reglamento

- Hacer cumplir todas las reglas del torneo de manera justa e imparcial.
- Interpretar correctamente las acciones dentro del juego conforme a las normas establecidas.

Tomar decisiones definitivas

- Las decisiones del árbitro son inapelables durante el partido.
- Tiene la autoridad para detener, suspender o finalizar un partido si lo considera necesario.

Garantizar el juego limpio

- Proteger la integridad física y emocional de los jugadores.
- Sancionar conductas antideportivas, lenguaje ofensivo o gestos provocadores.

Controlar el tiempo de juego

- Llevar el cronómetro del partido, incluyendo tiempos de descanso, adición o detención por incidentes.

Supervisar el balón y equipamiento

- Verificar que los balones estén reglamentariamente aprobados.
- Revisar que los jugadores estén debidamente uniformados y equipados (canilleras, sin objetos peligrosos).

Colaborar con el Asistente de Campo

- Coordinar decisiones cuando se requiera apoyo.
- Recibir y considerar observaciones logísticas y administrativas.

Redactar el informe del partido

- Registrar incidentes relevantes: tarjetas, expulsiones, comportamiento del público o del cuerpo técnico.

Conservar la autoridad con profesionalismo

- Mantener una actitud imparcial, respetuosa y firme.
- Ser un modelo de autocontrol y respeto mutuo.

REGLA 19 – ASISTENTE DE CAMPO

El Asistente de Campo estará plenamente identificado (gafete y/o uniforme), y su función es controlar que se cumpla con el Reglamento antes, durante y después del partido.

RESPONSABILIDADES DEL ASISTENTE DE CAMPO

1. Estar 30 minutos antes de la hora programada del partido.
2. Revisar el buen estado de los balones de los respectivos equipos.
3. Verificar que los capitanes tengan su respectivo BRAZALETE colocados en el brazo izquierdo.
4. Revisar, controlar y exigir que cada jugador esté correctamente uniforme.
5. Controlar que los jugadores suplentes y el equipo técnico se encuentren en el lugar asignado.
6. Controlar la buena conducta entre jugadores, público general y Árbitro.
7. Observar el comportamiento de las barras de cada equipo.
8. Registrar todos los acontecimientos del partido en el sistema SADCAF.
9. Recaudar el valor de la vocalía en el entretiempo.
10. Informar al Árbitro los acontecimientos que susciten antes, durante y después del partido.
11. Disponer de los materiales necesarios para dar solución a cualquier inconveniente del partido.
12. Si solicita el Árbitro apoyo para la toma de decisiones lo puede hacer en beneficio del juego limpio.
13. Informar al Árbitro si uno o los dos equipos no cancelaron el valor de la vocalía.
14. Exigir a los capitanes que aprueben la hoja de vocalía, una vez que haya terminado el partido.
15. Ayudar a controlar los tiempos del partido de acuerdo con el Reglamento.
16. Revisar que esté en perfectas condiciones el terreno de juego.
17. Recaudar todos los valores al final del partido, que corresponde a: tarjetas, multas y otros.
18. Exigir al Capitán del equipo la APROBACIÓN del partido.

REGLA 20– DESEMPATE

Los empates no existen en TINKU FEST CUP, todo encuentro que termine en empate en el tiempo regular debe ser llevado a la decisión por SHOOT OUT.

Detalle de puntos ganados en el partido jugado:

1. 3 puntos al partido ganado en el tiempo reglamentario.
2. 2 puntos al partido ganado en SHOOT OUT.



COMUNA LLANO GRANDE, GABRIEL GARCÍA MORENO S5-536 Y ANÍBAL GRANJA, QUITO 170208



tinkucup@gmail.com



@tinkucup



0994688327

 TINKU PLAZA

3. 1 punto al partido perdido en SHOOT OUT.

DECISIÓN POR PENALTY SHOOT OUT

1. Ambos equipos ejecutarán 3 SHOOT OUT alternadamente, si ambos equipos han ejecutado sus 3 SHOOT OUT, marcando la misma cantidad de goles, la ejecución de los SHOOT OUT debe continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de SHOOT OUT.
2. Ningún SHOOT OUT debe pasar el tiempo máximo de 7 segundos a partir de la orden del Árbitro.
3. Todos los jugadores deben posicionarse detrás de la línea del medio campo, excepto el cobrador y el arquero.
4. El Árbitro observará la jugada, mientras que el Asistente de Campo el tiempo y este no debe pasar de 7 segundos.
5. Cada SHOOT OUT debe ser ejecutado por un jugador diferente y no podrán repetir hasta que todos los jugadores hayan ejecutado.

SECCIÓN 3: SANCIONES Y MULTAS (REGLA 21)

Establece valores de multas por tarjetas, faltas, y conductas antideportivas, así como sanciones aplicables.

REGLA 21 – MULTAS POR FALTAS, INCORRECCIONES CONDUCTA ANTIDEPORTIVA Y OTROS

1. Tarjeta Amarilla tiene un valor de 1,00 USD.
2. Tarjeta Roja tiene un valor de 2,00 USD.
3. La doble Tarjeta Amarilla tiene el valor de 2,00 USD.
4. El equipo que no se presente al partido programado debe cancelar el valor de 20,00 USD hasta las 23h59 del próximo lunes o viernes de la fecha jugada.

5. La no presentación del balón oficial MIKASA número 5 por parte del o los equipos implicará una multa de 5,00 USD. Los equipos tendrán un máximo de 10 minutos después del inicio del partido para presentar el balón.
6. El árbitro será el encargado de determinar si el balón presentado es apto para el juego; en caso contrario, se considerará como no presentado, y se aplicará la misma sanción.
7. Si durante el partido el balón es enviado fuera de las instalaciones de Tinku Plaza deberá cancelar \$2.00 USD, si causa la pérdida del balón el equipo causante deberá cancelar el valor de \$45.00 USD correspondiente al costo del balón antes del próximo partido programado.
8. Si el balón enviado por el equipo causa daño a la vivienda aledaña el equipo cubrirá el total de los gastos ocasionados.
9. Los simpatizantes o hinchas de los equipos que no tengan un buen comportamiento serán multados con el valor de 10,00 USD al equipo, previo informe del Árbitro o asistente de campo.
10. Se prohíbe el ingreso al campo de juego de los simpatizantes o hinchas de los equipos durante el encuentro programado, el incumplimiento a esta disposición será multado con el valor de 10,00 USD, siempre y cuando conste en el informe del señor árbitro o asistente de campo.
11. Los simpatizantes o hinchas que reincidan en las faltas correspondientes al numeral 9 y 10 de la Regla 21, serán separados del Torneo.
12. El o los jugadores que se encuentren jugando bajo los efectos del alcohol o sustancias sujetas a fiscalización serán excluidos y deben abandonar el campo deportivo, no se admite la sustitución.
13. No se permite el retiro de la camiseta y/o chaleco dentro del campo de juego, antes, durante y después del partido programado, será amonestado con tarjeta amarilla, si es reincidente con tarjeta roja.
14. Si se comprueba el fraude, debe cancelar 50,00 USD (este valor será restituido por igual a todos los equipos de Tinku Fest Cup 2025, se realizará mediante transferencia).



15. Si el equipo o jugadores agreden físicamente al Árbitro, deben cancelar 150,00 USD a la organización.

SECCIÓN 4: SISTEMA DEL TORNEO – TINKU FEST CUP

El torneo contará con la participación de 12 equipos. Debido a su naturaleza de edición especial, la competencia tendrá una duración total aproximada de 30 días.

Formato:

- 2 grupos de 6 equipos.
- Clasifican a cuartos de final: Los mejores 4 de cada grupo. Los enfrentamientos serán según la ubicación en la tabla de posiciones (ejemplo: 1° del grupo 1 vs 4° del grupo 2).
- Cuartos de final, semifinales y final se juegan a partido único.
- En caso de empate en cualquier fase: definición por SHOOT OUT.

VAR OPCIONAL:

El uso de VAR estará disponible únicamente si ambos equipos lo solicitan antes del inicio del partido y bajo disponibilidad operativa del día.

SECCIÓN 5: PREMIOS (REGLA 23)

Define los premios económicos y reconocimientos para campeón y vicecampeón.

REGLA 23 – PREMIOS DE TINKU FEST CUP

- | | | |
|----|--------------------|---|
| 1. | CAMPEÓN | 150,00 USD - TROFEO – MEDALLAS + 25% DE DESCUENTO EN LA PRÓXIMA EDICIÓN |
| 2. | VICECAMPEÓN | MEDALLAS + 50% DE DESCUENTO EN LA INSCRIPCIÓN EN LA PRÓXIMA EDICIÓN |

Premios individuales

- Mejor jugador del torneo
- Mejor arquero del torneo
- Máximo goleador



COMUNA LLANO GRANDE, GABRIEL GARCÍA MORENO S5-536 Y ANÍBAL GRANJA, QUITO 170208



tinkucup@gmail.com



@tinkucup



0994688327

 TINKU PLAZA

Dinámica MVP:

- En cada partido se elegirá al **Jugador Más Valioso (MVP)**, en base a su rendimiento, actitud, aporte colectivo y juego limpio.
La elección será realizada por el **Asistente de Campo**, con apoyo de los organizadores presentes o del árbitro.
- El jugador seleccionado será fotografiado con el trofeo de MVP, y su reconocimiento será publicado en las redes sociales oficiales del torneo.
- El jugador que acumule **3 (tres) MVP** a lo largo del torneo, recibirá el **trofeo "MVP"**, el cual será entregado de **forma gratuita** en la fecha siguiente a la que haya alcanzado su tercer **MVP**.
- El **MVP** no necesariamente será del equipo ganador; también puede ser otorgado a un jugador del equipo perdedor si su desempeño lo amerita.

SECCIÓN 6: DISPOSICIONES GENERALES

Incluye normativas de ingreso, vocalías, documentación, programación, incidentes y responsabilidades del torneo.

DISPOSICIONES GENERALES

1. El valor de la vocalía por partido es de 20,00 USD por equipo. Tinku Fest Cup proporcionará la hidratación correspondiente para cada equipo en cada encuentro.
2. El equipo que gane el encuentro por la no presentación del equipo adversario debe cancelar el valor de 20,00 USD por concepto de pago de vocalía una vez que de por terminado el partido el Árbitro y se les adjudicará los tres puntos.
3. El equipo que no se presente por segunda vez, automáticamente pierde la garantía TINKU CUP y será eliminado del torneo.
4. El tiempo de espera para registrar e ingresar los jugadores al campo de juego es de 10 minutos de la hora programada.
5. En caso de que el Árbitro no esté presente a la hora programada se esperará 5 minutos adicionales al literal b de Disposiciones Generales.
6. Los equipos deben cancelar el valor de la vocalía durante entretiempo; de lo contrario, una vez que se inicie el segundo tiempo del partido, el asistente de campo debe informar al señor árbitro para que dé por terminado inmediatamente el partido de fútbol.
7. Garantía TINKU CUP, cada equipo cancela el valor de 20,00 USD hasta la Fecha 2 del torneo. Este valor se restituirá al final del torneo a cada equipo, siempre y cuando no tengan ningún saldo pendiente con TINKU FEST CUP.

8. La restitución se realizará a la cuenta del Dirigente del equipo participante mediante transferencia.
9. El ingreso a Tinku Plaza – Complejo Deportivo tiene un costo de 0,50 USD durante la fase de grupos para jugadores y público en general a excepción de los niños menores de 12 años y persona de la tercera edad (mayor a 65 años).
10. Durante la fase final del torneo, el ingreso a Tinku Plaza – Complejo Deportivo tendrá un valor de 1,00 USD por persona. Los niños menores de 12 años y las personas mayores de 65 años pagarán solo el 50% del valor.
11. Para la final del torneo, el valor de entrada será de 1,00 USD por persona. Los jugadores, niños menores de 12 años y las personas mayores de 65 años pagarán solo el 50% del valor.
12. Para registrar la HUELLA DIGITAL deben presentar la Cédula de Ciudadanía, Licencia o Pasaporte ORIGINAL.
13. El ingreso y control de los jugadores se realizará EXCLUSIVAMENTE mediante el sistema BIOMÉTRICO – HUELLA DIGITAL.
14. La edad mínima para participar en el Tinku Fest Cup, es de 14 años - (01/Enero/2011).
15. Los jugadores menores de edad deberán presentar una autorización por escrito, que apruebe su participación en la presente edición y exima de toda responsabilidad al organizador en caso de cualquier lesión ocurrida durante el juego.
16. El Tinku Fest Cup dará inicio el viernes de 28 noviembre de 2025.
17. No existe la devolución de entradas en Tinku Fest Cup.
18. Tinku Fest Cup no se responsabiliza de las lesiones o accidentes que sucedan en el Complejo Deportivo de Tinku Plaza
19. Tinku Fest Cup no se responsabiliza de los objetos perdidos u olvidados dentro de las instalaciones, pero sí colaborará con los videos para su recuperación.
20. La programación de los partidos se publicará los días miércoles y sábados posterior a la fecha jugada.
21. Los equipos podrán solicitar una programación especial mediante el envío de un documento que justifique únicamente la calamidad doméstica que motiva la solicitud. Dicho documento deberá ser enviado los días martes o viernes antes de las 20:00 horas.
22. Si existe algún incidente durante el partido el Dirigente tiene la obligación de presentar un documento con firma y rúbrica a los organizadores en el lapso de 24 horas a partir de finalizado el partido.
23. Una vez recibido el documento los Organizadores del Torneo deben solucionar en el plazo de las siguientes 24 horas subsiguientes.



COMUNA LLANO GRANDE, GABRIEL GARCÍA MORENO S5-536 Y ANÍBAL GRANJA, QUITO 170208



tinkucup@gmail.com



@tinkucup



0994688327



TINKU PLAZA

24. Los jugadores que pertenezcan a equipos con saldos pendientes con Tinku Fest Cup deben cancelar la totalidad para ser habilitados.
25. Tinku Fest Cup se reserva el derecho de enmendar y mejorar el presente reglamento en beneficio de los participantes, siempre que dichas modificaciones se realicen de conformidad con la normativa vigente y respetando los derechos de todos los involucrados.

D.M. Quito, 28 de noviembre de 2025



COMUNA LLANO GRANDE, GABRIEL GARCÍA MORENO S5-536 Y ANÍBAL GRANJA, QUITO 170208



tinkucup@gmail.com



@tinkucup



0994688327



TINKU PLAZA