

Reglamento Copa Once Unidos Torneo Futbol 8 – Club Once Unidos

“Todas aquellas personas que formen parte y participen de este torneo deberán ajustarse a lo dispuesto en el presente reglamento. La Organización cuenta con la facultad de reservar el derecho de admisión y permanencia, tanto de jugadores como de espectadores y/o aficionados”.

Regla Base del Torneo: la falta de respeto, ya sea manifestado al árbitro, como así también a los miembros de la organización e invitados al mismo, no será tolerado y automáticamente se tomarán las medidas correspondientes. La premisa del torneo se centra en la buena fe y la sana competencia, por lo que cualquier acto que no se ajuste al presente reglamento será repudiado.

Inscripción

Un equipo se considera inscripto si presenta la lista de buena fe (se presentará antes del inicio del torneo, máximo 20 jugadores, y puede ser modificada hasta la fecha 3.

En el arranque de los Playoffs podrán hacerse 3 modificaciones. Los jugadores que componen los equipos se consideran inscriptos si figuran sus respectivos nombres en la lista de buena fe.

Es requisito abonar previamente la inscripción al torneo en su totalidad. De no cumplimentar los requisitos de inscripción pasada la fecha 2, el equipo no sumará puntos hasta que regularice su situación.

Costos

Los equipos deberán abonar el plus del partido en la mesa de control ANTES de ingresar al campo de juego. Sin esto no se dará comienzo y se restará el tiempo de juego perdido.

La organización se compromete a no aumentar los precios durante el trayecto de cada uno de los torneos. Sin embargo, si esto ocurriese por causas externas, se informará como mínimo con 2 fechas de anticipación.

Requisitos Generales - Funciones del DELEGADO

Cada equipo designará un Delegado. Éste asume la representación del equipo frente al torneo y es el único con derecho a realizar planteos formales. Los deberes y responsabilidades del DELEGADO son:

- 1) Cumplir los requisitos de inscripción del equipo, firmar la solicitud correspondiente y presentar la documentación requerida.
- 2) Conocer toda la comunicación oficial que será enviada a través de Whatsapp e Instagram;
- 3) **Conocer y hacer cumplir el reglamento dentro de su equipo;**
- 4) Hacer firmar la planilla de juego a todos sus jugadores en la mesa de control;
- 5) Abonar el partido según corresponda, antes de que éste inicie;

- 6) Terminado el partido deberá acercarse a la mesa de control para darse por enterado del informe del árbitro del partido (Goles, faltas, observaciones, datos generales, etc.);
- 7) Informar si su equipo no puede jugar la próxima fecha antes del día miércoles para evitar suspensiones;
- 8) Es el responsable por los daños a las instalaciones, y por el comportamiento en general de su equipo;
- 9) El sólo hecho de participar en el Torneo presume el reconocimiento de encontrarse en perfecto estado de salud para la práctica del deporte. Asimismo, cada delegado deberá presentar certificado de Apto Médico para la práctica de fútbol de cada jugador de su equipo. Se exime a la organización del torneo de toda responsabilidad por la falta de entrega del certificado requerido;
- 10) Las observaciones del delegado a la organización por cuestiones del torneo o por los fallos del tribunal de disciplina o del arbitraje, se deberán hacer con el debido respeto; **NUNCA** bajo agresión de viva voz ni amenazas. La forma del reclamo hace al contenido del mismo y hacerlo de manera irrespetuosa puede tener sanción de oficio. Los planteos serán respondidos por la Organización del torneo.

Requisitos mínimos para jugar y computar puntos

Deben contar en la cancha un **mínimo de 5 jugadores**, la planilla de juego completada y presentada, y abonada la totalidad del partido. La planilla del partido es el documento a partir del cual se aplican las sanciones, estadísticas y la resolución del mismo.

Tiempo y Horario de Juego

Se juegan dos tiempos de 22 minutos con 5 minutos de descanso. Los partidos tienen horario estipulado de comienzo, un periodo de tolerancia y un horario de finalización máximo que varían según el torneo y el turno del que se trate.

El tiempo de descanso se puede modificar dependiendo del retraso de un equipo. La tolerancia para la presencia de los equipos en la cancha es de **quince minutos (15`)**, pasado este tiempo el partido podrá suspenderse, otorgando los puntos al equipo presente y también computará la victoria del encuentro por 2 a 0. Los 2 goles a favor no cuentan para la estadística de goleadores, pero sí computan como goles en contra de la valla perdedora.

El equipo que obtenga los puntos deberá abonar el 50% del plus, aunque no se juegue el partido. El equipo que no se presente deberá abonar el plus adeudado antes del siguiente encuentro para seguir sumando puntos.

Se recomienda que cada equipo se presente 30 min. antes para poder completar planillas y abonar en partido. La Organización se reserva el derecho de atrasar a su criterio el horario estipulado de comienzo.

Reglamento de Juego

- 1) Los cambios son libres e indistintos, previo consentimiento y autorización del árbitro actuante (Si un jugador ingresa al campo sin ser autorizado podrá ser amonestado). En los últimos cinco minutos (5`) del partido no se permitirá hacer cambios por ningún motivo (lesión, cansancio, etc) para evitar que los equipos "hagan tiempo". La

única excepción a esta regla es por un golpe fuerte en la cabeza, que quedará a criterio del árbitro. Cabe aclarar que, el juez dará aviso en este momento y dará la posibilidad de realizar cambios por última vez;

- 2) El gol será válido desde cualquier posición de la cancha;
- 3) El gol de arquero será válido desde cualquier posición de la cancha;
- 4) El saque de arco será efectuado por el arquero con las manos ante un saque de fondo; en pelota retenida en juego se permite el saque con los pies. En ambos casos la pelota puede cruzar la mitad de cancha;
- 5) El saque lateral se efectuará con las manos. El Gol en contra o a favor producido por saque lateral directo (no la toca ningún jugador) no será válido. Si entra en el arco del adversario se renueva con saque de arco, si entra en arco propio se reanuda con un corner. Se permite laterales directamente al área;
- 6) El córner será efectuado con el pie desde la línea de fondo. Será válido el gol olímpico;
- 7) Los tiros libres serán en todos los casos directos, salvo aquellos donde el arquero tome con las manos una pelota tras un pase hacia él de manera no permitida. La barrera deberá ubicarse a una distancia de **cinco (5) pasos**. Los jugadores podrán cobrar la falta rápidamente con autorización del árbitro, salvo cuando este haya aplicado alguna de las tarjetas (amarilla/roja) o si el pateador solicita distancia. En estos casos, el juego deberá reanudarse mediante autorización del juez;
- 8) El tiro penal se ejecutará con distancia libre. El arquero no podrá adelantarse, caso contrario el penal se ejecutará nuevamente si el balón fue atajado o disparado fuera del arco;
- 9) La ley de ventaja quedará a criterio del juez en su correcta aplicación e interpretación;
- 10) Queda terminantemente prohibido barrer al piso, ya sea a disputar un balón, tratar de alcanzar una pelota o convertir un gol, haya o no rivales cerca. El piso se sancionará con tiro libre para el equipo rival o penal si es realizado dentro de su propia área. El arquero si tiene permitido ir al piso dentro de su área, siempre y cuando sea sin realizar foul;
- 11) El arquero tiene permitido salir fuera del área a jugar con los pies libremente;
- 12) El arquero podrá agarrar la pelota con las manos dentro del área luego de un pase de un compañero solamente si este lo hace con alguna parte de su cuerpo que no fuera el pie, si esto no se cumple se sanciona tiro libre indirecto desde donde fue tomada la pelota. Los pases sin intención o dudosos quedan a criterio del árbitro.
- 13) Cuando la pelota está en juego y la ataja el arquero, juega libre. Es decir, que puede sacar directamente con el pie y hacer un gol de arco a arco. También se la puede pasar a un compañero y el compañero volvérsela con la cabeza. En este caso, el rival tiene que estar a un metro de distancia y el arquero puede dejarla caer en el área y esperar hasta que el contrario vaya a intentar robársela. (Si se repite esta situación es conducta antideportiva, amarilla y tiro libre indirecto afuera del área)

Cuando la pelota se va afuera, el arquero no puede patear de aire con el pie, solo lo puede hacer con la mano. Para hacerlo lo tiene que habilitar un compañero, pasándole la pelota con cualquier parte del cuerpo que no sea el pie.

En todos los casos el compañero del arquero **DEBE** estar afuera del área para realizar el pase. De lo contrario se repite el saque de arco para el mismo equipo.

14) En el caso de igualdad de puntos las posiciones se decidirán según el siguiente concepto:

1º Menor promedio Fair Play.

2º Mayor diferencia de gol

3º Mayor cantidad de goles a favor.

4º El resultado global de los encuentros que se registraron entre los dos equipos.

5º Menor cantidad de goles en contra.

6º Si persiste la igualdad se procederá a un sorteo. El mismo será efectuado por la organización en presencia de los delegados de los dos equipos.

15) En la ronda eliminatoria si el partido terminará empatado transcurrido el tiempo reglamentario se procederá a la ejecución de tiros penales hasta quebrar la igualdad, mediante la ejecución de serie de tres penales y si persiste la igualdad mediante la serie de uno;

16) En el caso de que un equipo estuviera jugando con 5 jugadores y se expulsara a un jugador o alguno tuviera que retirarse por algún otro motivo el partido quedará automáticamente terminado dándole por partido ganado al equipo oponente que esté presente en cancha, resultado que se ajustará a las siguientes consideraciones y a saber:

- Si el equipo que está en cancha fuera ganando el partido se dará por terminado con el resultado que se registra hasta el momento de su suspensión.

- Si fuera perdiendo el resultado del partido será de 2-0 a favor del equipo que quede presente en cancha.

17) De encontrarse un jugador mal incluido la sanción para el equipo será la siguiente: En todos los partidos que se haya incluido dicho jugador se le darán por perdidos para el caso que lo hubiere ganado o empatado por el resultado 2-0 en contra, si hubiere perdido se le restaran los goles a favor si hubiera convertido alguno.

18) En caso de que un equipo abandone el torneo o sea expulsado, podrá entrar otro en su reemplazo hasta antes de los playoffs. El equipo nuevo ingresará sin puntos.

19) Los cambios deben ser autorizados previamente por el árbitro, por lo cual ningún jugador, dt, ni otra persona distinta a los reglamentariamente aquí establecidos pueden encontrarse dentro del campo de juego, siendo estos pasibles de ser amonestados o en su defecto el capitán del equipo en caso de que la persona no sea un jugador que haya firmado planilla.

20) Para el saque de arco se contarán **6 segundos**. En caso de demorar más tiempo el árbitro lo advertirá. En la demora siguiente se sancionará con tarjeta amarilla al arquero, reanudando el saque al mismo equipo.

21) Para el tiro libre, se contarán **6 segundos**. En caso de demorar más tiempo el árbitro lo advertirá. En la demora siguiente se sancionará con tarjeta amarilla al jugador que realice el tiro libre, reanudando el saque el equipo contrario.

22) Para el saque de lateral se contarán **6 segundos**, en caso de demorar más tiempo será lateral para el equipo contrario.

23) Para el saque de lateral mal realizado, reanuda el saque el equipo contrario.

24) Se permitirá una distancia de un metro sobre la línea de fondo para el corner.

REGLAMENTO DISCIPLINARIO

Las sanciones a tomar surgirán de la gravedad del acto en sí mismo, de la intencionalidad, de los antecedentes de quien lo produzca. Dentro del partido se sancionará con tarjeta amarilla o roja; 2 amarillas o 1 roja equivalen a expulsión y no permite reemplazo. El jugador expulsado queda automáticamente suspendido para la fecha siguiente. La acumulación de 4 tarjetas amarillas inhabilita al jugador a participar del próximo partido. Dicha acumulación se renueva en el comienzo de los playoffs.

No se permite jugar con accesorios tales como aros, cadenas o anillos, así como tampoco taponés metálicos o botines con taponés de pasto u otro tipo de elemento que no sea acorde a las condiciones de la cancha.

Podrán ser sancionados los jugadores que adopten antes, durante o después del partido **conductas indebidas y contrarias** a las reglas de convivencia a la moral y a las buenas costumbres, recordar que esta es la premisa base del torneo. Si los simpatizantes o acompañantes del equipo insultan o faltasen el respeto al árbitro o a los veedores, o si realizaran desmanes/disturbios, el árbitro podrá amonestar y/o expulsar al capitán del equipo. En caso de que este no esté en cancha dicha sanción se le aplicará al arquero. Podrán ser sancionados los jugadores o el equipo que produzcan desmanes o disturbios antes, durante o después de finalizado el partido. En el caso de que simpatizantes del equipo provoquen disturbios, la correspondiente sanción se le aplica al equipo de su simpatía. Los equipos deberán identificar a sus invitados si la mesa así lo requiere.

El acceso al campo de juego es autorizado para los jugadores inscriptos en la lista de buena fe. Para los invitados o personas ajenas a los equipos, la organización se reserva el derecho de admisión y permanencia. Si un simpatizante utiliza malos tratos para dirigirse ante un árbitro, simpatizante rival, jugador u organizador, el partido se detendrá y será el árbitro quien llame a los respectivos capitanes de equipo y solicitará al jugador correspondiente el pedirle calma a quien provoca estos disturbios; tras ello, se reanudará el juego. En caso de no acabar con las molestias, el encuentro se suspenderá y el equipo en cuestión perderá el partido 2 - 0 y quedará automáticamente eliminado del torneo sin derecho a reclamo de ningún tipo.

El jugador que efectúe daños a las instalaciones o materiales de la organización, será pasible de sanciones que pueden tener un mínimo de 2 fechas de suspensión hasta la expulsión del torneo más el monto de la reparación. En caso de no ser cumplida por este se le cargará al equipo en su totalidad. Ante la expulsión de un jugador o equipo del torneo, no se devolverá el dinero de la inscripción ni por ningún otro concepto.

Todos los equipos puntúan para el Fair Play. Aquellos equipos que, en las zonas de clasificación alcanzarán los 20 pts en la tabla de Fair Play se les descontarán automáticamente 3 puntos en la tabla clasificatoria a playoffs, y luego 3 más cada 4 pts extras.

SANCIONES

FALTA	SANCIÓN	PUNTOS
<i>Amonestación</i>	-	1 PUNTO
<i>Expulsiones</i>	1 a 2 fechas	2 PUNTOS
Conducta antideportiva.....	1 a 3 fechas	3 PUNTOS

Agresión verbal entre jugadores.....	1 a 2 fechas.	4 PUNTOS
Agresión verbal al árbitro y/o veedor.....	1 a 4 fechas.	5 PUNTOS
Agresión verbal desmedida.....	3 fechas a ET.	7 PUNTOS
Juego brusco grave.....	2 a 4 fechas.	5 PUNTOS
Conducta violenta dentro del campo de juego.....	4 fechas a ET.	8 PUNTOS
Agresión física entre jugadores (1 por equipo).....	4 fechas a ET.	10 PTS.
Agresión física entre equipos (2 o más jugadores).....	ET.	DESC
Codazo intencional no consumado.....	2 fechas.	6 PUNTOS
Codazo intencional consumado.....	5 fechas a ET.	10 PTS.
Responder agresión.....	2 fechas a ET.	7 PUNTOS
Jugador que proteste fallos en forma desmedida.....	1 a 2 fechas.	4 PUNTOS
Disturbios en el club.....	ET.	DESC
Agresión física al árbitro o veedor.....	ET.	DESC
No tener juego de camisetas numeradas correctamente....		2 PUNTOS
No presentarse a disputar el partido o fuera del horario reglamentario.		8 PUNTOS

Si un equipo no se presenta en más de una ocasión, queda automáticamente descalificado.

*ET : Expulsión del Torneo.

EQUIPOS FAIR PLAY

Serán los dos equipos con menor promedio en puntos de sanciones. El cálculo para dicho promedio será: puntos de sanciones/partidos jugados. En caso de empate se definirá en el siguiente orden:

- a) -Equipo con menos puntos por tarjetas rojas.
- b) -Equipo con más cantidad de partidos disputados.

- En caso de subsistir el empate, se sorteará el premio en presencia de la organización, o se dividirán los premios si hay común acuerdo entre los equipos.
- Todos los partidos jugados computan para este premio.
- Será requisito para obtener el premio fair play haber disputado un mínimo de 7 partidos.-

GOLEADOR DEL TORNEO

El goleador del torneo se determinará una vez que finalice el torneo. Los goles de copa de plata no contabilizarán para la tabla de goleadores, al igual que los goles en el partido que defina el 3er y 4to puesto de la copa de oro.

En caso de empate será el ganador aquel jugador cuyo equipo tenga menor puntaje Fair Play.

VALLA MENOS VENCIDA

La valla menos vencida será para el equipo con menor promedio de gol en contra. Deberá tener un mínimo de 7 partidos jugados. Los goles de copa de plata no contabilizarán para la tabla de arqueros, al igual que los goles en el partido que defina el 3er y 4to puesto de la copa de oro.

El cálculo para dicho promedio será: goles recibidos/partidos jugados.

En caso de empate se definirá en el siguiente orden:

- Mayor cantidad de partidos jugados

- Equipo que tenga menor puntaje Fair Play.

PREMIOS

Al finalizar el torneo, el equipo que se consagre campeón del mismo obtendrá el premio correspondiente de acuerdo a lo publicado por la Organización previamente.

La finalidad en la entrega de premios es reconocer el esfuerzo y habilidad del equipo participante, pero solicitamos ser cautos y comprender que es meramente simbólico por lo que deberá priorizarse la sana competencia.

La organización del torneo no se responsabiliza por las lesiones que pudieran sufrir los jugadores dentro del club, las que corren por cuenta de quien las sufra. En caso de emergencia médica que afecte a alguno de los jugadores inscriptos, la organización se comunicará con un servicio de emergencias médicas, sin que ello implique asunción alguna de responsabilidad.

