



TORNEO DE FÚTBOL 5

-REGLAMENTO-

DATOS DEL TORNEO

Fecha de inicio: sábado 16 de marzo de 2019

Lugar: "PLANETA FÚTBOL" Barcala 1500, Las Tortugas, Godoy Cruz.

Premios:

- 1° Puesto:
 - Día en un camping o quincho
 - Costillar
 - Bebidas
 - Trofeo 1° Puesto
 - Medallas
- 2° Puesto:
 - Camisetas para el equipo
 - Bebidas
 - Trofeo 2° Puesto
 - Medallas
- 3° Puesto:
 - Pantalones para el equipo
 - Medallas
- Premios para el mejor jugador de cada equipo por partido.

SISTEMA DE JUEGO

1° Ronda: Se armarán la cantidad de zonas necesarias para asegurar un mínimo de cinco partidos a cada equipo. En cada zona los equipos jugarán todos contra todos.

Una vez disputados todos los partidos de la zona, pasaran a la siguiente fase los 4 (cuatro) primeros de cada zona.

En caso de empate por puntos se definirá por diferencia de goles. Si estuvieran igualados en esa diferencia, se medirá por el mejor comportamiento, fair play (tarjetas, amarillas y rojas), en el caso de persistir la igualdad se definirá por la suerte (tire de moneda).

2° Ronda: se realizarán enfrentamientos los cuales se llevarán a cabo de la siguiente manera:

El mejor posicionado de una de las zonas se enfrentará al último clasificado de la otra zona, el segundo mejor posicionado vs el penúltimo posicionado, etc. (ver Anexo I: fixture demostrativo).

Los ganadores de dichos cotejos pasaran a la siguiente fase.

A partir de la 2° ronda, los partidos tendrán eliminación directa. Si hubiera empate se definirá por penales, tirando cada equipo una primera tanda de 3 penales cada uno. Si la igualdad persistiera, cada uno tirará 1 penal hasta que haya un ganador.

El sistema de juego está adaptado a una cantidad de 12 equipos. Queda sujeto a modificación en el caso de que la cantidad sea distinta.

CONDICIONES DE INSCRIPCIÓN:

1. Valor de la inscripción \$3.000 (pesos tres mil) por equipo. No reembolsable.
2. Fecha límite de la inscripción: lunes 11 de marzo de 2019 para completar los datos de tu equipo y entregar la planilla.
3. Días de juego: sábados a la tarde.
4. Fecha límite de pago de inscripción: 1° fecha de inicio del torneo.
5. El día jueves 14 de marzo de 2019 se informará sobre los horarios de la 1° fecha.
6. El valor de la planilla será de \$650 (pesos seiscientos cincuenta) por partido, los cuales se deberán abonar 15 (quince) minutos antes de iniciar el partido. Se deberá llenar la planilla del Anexo II de este reglamento.
7. Los equipos deberán abonar \$650 (pesos seiscientos cincuenta) extras en el momento del pago de la inscripción, que serán usados como garantía en caso de que no se presenten a disputar un partido. Si se ausentaren, deberán reponer este fondo, caso contrario se le descontarán 6 puntos. Aquel equipo que haya estado presente en todas las fechas que le tocó disputar, se le devolverá este pago extra.
8. Es requisito que cada equipo cuente con al menos un jugador entre 30-35 años.

REGLAS GENERALES

9. Los partidos se dividirán en 2 (dos) tiempos de 25 (veinticinco) minutos cada uno con 5 (cinco) minutos de descanso. Los cambios son libres e ilimitados pudiendo entrar y salir sin límite.

10. Todos los equipos deberán utilizar camisetas numeradas sin excepción. No se podrá jugar con pantalones largos (salvo el arquero) y bajo ninguna circunstancia con botines con taponés. Se recomienda la utilización de canilleras. Aquel jugador que no respete la vestimenta no podrá jugar el partido. Sin excepción.
11. El mínimo de jugadores de un equipo en cancha para poder disputar el encuentro es de 4 (cuatro).
12. Sobre el horario pactado del partido habrá 15 (quince) minutos de tolerancia. Pasado ese lapso, el equipo ausente perderá los puntos en juego y aun así deberá abonar el arancel de cancha correspondiente para poder seguir en el certamen. Si un equipo perdiera los puntos dos fechas en forma consecutiva, quedará automáticamente eliminado del campeonato.
13. El equipo presente en cancha que se quedará con los 3 (tres) puntos en disputa con un score de (3 a 0), igualmente deberá abonar el arancel de cancha mencionado. Pudiendo hacer uso de la misma durante el tiempo otorgado para su partido.
14. Los partidos serán dirigidos por árbitros de liga.
15. El jugador que acumule 3 (tres) tarjetas amarillas tendrá una fecha de suspensión.
16. Las sanciones a jugadores expulsados con tarjeta roja, serán basándose siempre en el informe del árbitro de acuerdo a la falta cometida.
17. Los puntos serán: 3 (tres) por partido ganado, 1 (uno) empatado y 0 (cero) perdido.
18. Si un equipo se retira o abandona un encuentro por el motivo que fuere, se le dará por perdido (3-0), en caso que el juego se encuentre igualado con un score de 1 gol de distancia a favor de su oponente. Si la diferencia es más holgada en ese instante, el mismo quedará así para el vencedor.
19. Cada equipo deberá presentar una lista de buena fe con un mínimo de 10 (diez) jugadores y un máximo de 12 (doce). Estos pondrán en ella todos sus datos: apellido y nombre, D.N.I. más copia de D.N.I.
20. Cada equipo deberá tener un responsable del mismo (llámese D.T., o Delegado).
21. Los cambios serán libres e ilimitados, por cuanto un jugador podrá entrar y salir tantas veces como lo desee. Para realizar un cambio, siempre deberá hacerse con la pelota detenida o fuera del campo de juego. El D.T o Delegado informará del cambio primero a la mesa de control, y esta lo derivará al juez.

22. Los equipos serán citados y deberán estar en el predio como mínimo 15 minutos antes del horario asignado para el inicio del partido, con tiempo suficiente para cambiarse, completar la planilla del mismo y abonar el arancel de cancha
23. No se podrá ir al piso a disputar el balón, salvo que se trate del arquero dentro del área.
24. Todos los tiros libres serán indirectos.
25. El arquero no podrá tomar la pelota con sus manos salvo que sea entregada de cabeza por un compañero. Tampoco podrá salir jugando con los pies sin existir jugada previa. En el saque desde el arco tendrá que hacer un pique en su campo antes de entrar en terreno adversario.
26. Los laterales no pondrán ser lanzados dentro del área rival. El córner si es válido dentro del área.
27. Está prohibido jugar con yesos o entablillados, relojes, pulseras o cualquier elemento que pudiera lastimar a un adversario o incluso así mismo. Tampoco podrá seguir en cancha un jugador con sangre. Deberá salir y ser asistido para después si volver a ingresar. Podrá ingresar un suplente en su lugar mientras el herido es atendido.
28. Dado que el perímetro de juego es reducido, solo podrá estar al borde de cada cancha, el delegado de cada equipo. Los suplentes, si los hubiera, estarán fuera de los límites del campo de juego y podrán ir ingresando en la misma medida que sean convocados por su delegado.
29. No se permitirá jugar a ningún integrante que este bajo los efectos del alcohol o alguna otra sustancia reconocible como nociva para hacer deporte, ya que podría ser peligroso para terceros o para sí mismo.
30. Al D.T o DELEGADO de cada equipo, se le entregará en mano una planilla de partido por cada fecha, en donde aparecerán los nombres de aquellos que figuren en “la lista de buena fe” entregada en su oportunidad a la Organización. En ella, se deberá poner el número de camiseta de cada jugador en el casillero que corresponda, y todos deberán firmar dicha planilla.
31. Una vez completada la planilla de equipo, el Delegado deberá presentarla en la mesa de control y deberá abonar el arancel de cancha antes de iniciado el partido.

TRIBUNAL DE DISCIPLINA:

3 (Tres) Tarjetas amarillas: (Una fecha) Tarjeta Roja: (por doble amarilla) con falta leve (Una Fecha). Juego Brusco: La suspensión quedará sujeta al informe elevado por el árbitro y será sancionado de acuerdo a la gravedad de la falta cometida pudiendo ser expulsado del torneo.

El jugador sancionado podrá jugar el siguiente partido si se paga una multa de \$100 (pesos cien) por doble amarilla y \$150 (pesos ciento cincuenta) por tarjeta roja siempre y cuando se haya obtenido por doble amonestación.

TARJETA AZUL: Si un jugador recibe la tarjeta azul las opciones son 2. Puede Salir del campo de juego por 3 minutos (quedando su equipo con 4). Si en cambio opta por realizar cambio ingresando un suplente en su lugar; el sancionado con AZUL no podrá volver a participar en el resto de ese partido, pero no será suspendido en la fecha siguiente ya que dicha tarjeta equivale a 2 amarillas en la acumulación; salvo que tuviera 3 amarillas y con ella sume 5 quedando suspendido Si de esa forma para la jornada siguiente por haber reunido 5 tarjetas en total.

AGRESION VERBAL O FISICA AL ÁRBITRO, ORGANIZADORES O CUALQUIER PERSONA LIGADA AL CLUB O PARTICULAR:

>**MUY LEVE** (de 2 A 3 Fechas)

>**LEVE** (de 3 a 5 Fechas)

>**GRAVE** (Expulsión Perpetua del torneo) Esto se basa en la gravedad de la falta y sus antecedentes.

DISTURBIOS EN MAZA:

Ya sea protagonizado por 2 equipos en un partido o por parcialidades de ambos, serán expulsados en forma definitiva de la competencia, no pudiendo volver a ingresar a ninguna de las instalaciones del predio bajo ninguna circunstancia.

LESIÓN GRAVE ADREDE DE UN JUGADOR HACIA UN ADVERSARIO:

Se tomará en referencia la gravedad de la lesión provocada. Tendrá un mínimo de 3 a 5 fechas.

Las demás situaciones no contempladas en este reglamento serán resueltas por la organización del evento.

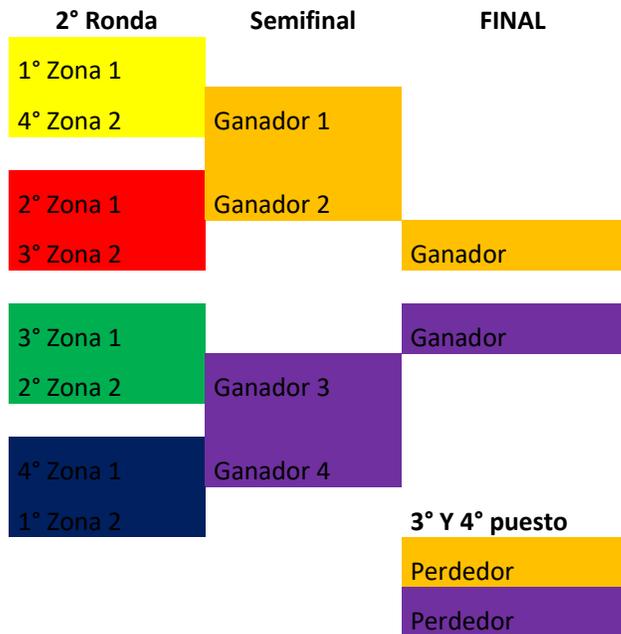
Anexo I: Sistema de Juego.

Zona 1		Zona 2	
A	1		
B	2		
C	3		
D	4		
E	5		
F	6		

1° Fecha		2° Fecha		3° Fecha		4° Fecha		5° Fecha	
Zona 1	Zona 2								
A vs. B	1 vs. 2	A vs. F	1 vs. 6	A vs. E	1 vs. 5	A vs. C	1 vs. 3	A vs. D	1 vs. 4
C vs. D	3 vs. 4	B vs. C	2 vs. 3	B vs. D	2 vs. 4	B vs. E	2 vs. 5	B vs. F	2 vs. 6
E vs. F	5 vs. 6	D vs. E	4 vs. 5	C vs. F	3 vs. 6	D vs. F	4 vs. 6	C vs. E	3 vs. 5

TABLA GENERAL	
Zona 1	Zona 2
1°	1°
2°	2°
3°	3°
4°	4°
5°	5°
6°	6°

Pasan a 2° Ronda





Anexo II: Planilla de inscripción

Nombre del Equipo: _____

Delegado: _____ Sub-Delegado: _____

Teléfono: _____ mail: _____

	NOMBRE Y APELLIDO	EDAD	DNI	FIRMA
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

Firma y aclaración Delegado

Firma y aclaración Sub-delegado