

Campeonato Sub 20 - El Clásico Fútbol 5 – Julio/Agosto 2016

Bases y Reglamento de Juego

Artículo 1: Disposiciones Generales

1) El Campeonato de Fútbol 5 Sub-20 de El Clásico de Julio/Agosto 2016 contará con 12 equipos participantes y se desarrollará íntegramente en El Clásico Fútbol 5, ubicado en Dr. Alejandro Gallinal 2014 entre Av. Italia y Pitágoras a partir del sábado 23 de julio, disponiendo para ello de las presentes “Bases y Reglamento de Juego”.

2) Estas “Bases y Reglamento de Juego” se cumplirán estrictamente y cualquier situación no contemplada en la misma será resuelta por la organización, cuyo fallo será inapelable.

3) La organización no se responsabiliza por lesiones que puedan sufrir los jugadores dentro del predio, las que corren por cuenta de quien las sufra. Se presume que por el sólo hecho de jugar, el jugador se encuentra en perfectas condiciones de salud.

4) Los equipos participantes deberán presentar un delegado, el cual oficiará de representante y responsable de su equipo para relacionarse y gestionar al equipo frente a la organización.

5) Asimismo, al firmar la Planilla de Inscripción, el delegado acepta las disposiciones de las “Bases y Reglamento de Juego” y acepta estar en conocimiento que la organización no se responsabiliza por los accidentes y/o lesiones que pudieran sufrir los participantes y/o aficionados dentro del predio deportivo.

La participación en el torneo implica el total conocimiento y aceptación de este documento y es responsabilidad de cada delegado hacer conocer su contenido a sus jugadores.

6) La máxima autoridad dentro del campo de juego es el árbitro y por ende sus fallos son inapelables. Ninguna otra persona puede intervenir en sus decisiones durante el partido. Los veedores sólo tendrán la facultad para completar las planillas del partido.

7) La Organización del evento se reserva el derecho de admisión y permanencia en el campeonato de todos los equipos y/o jugadores que soliciten la inscripción, por razones de carácter privado.

Artículo 2: Inscripciones y Participantes

1) Inscripción: El costo de inscripción por equipo será de \$1.700 por inscripción y el costo de formulario por partido de \$700 por equipo. Las inscripciones se realizarán exclusivamente en El Clásico Fútbol 5 o por Abitab y habrá tiempo para inscribirse hasta el día 21 de julio de 2016.

2) Garantía: Además de la inscripción, al momento de inscribirse cada equipo deberá depositar el equivalente a 2 partidos (\$1.400) en forma de garantía.

Si un equipo no falta a ningún partido esta garantía es devuelta íntegramente al finalizar la participación del equipo en el campeonato.

Si un equipo no puede jugar un partido y avisa con anterioridad (al menos 24 horas antes), se cobra \$700 (equivalente a 1 formulario de partido) de este depósito en garantía. En caso que falte a un partido sin previo aviso se cobra íntegramente \$1.400 de esta garantía.

Aquellos equipos que hayan faltado con o sin aviso, tienen tiempo hasta el siguiente miércoles para pagar \$700 o \$1.400 (según el caso) para completar nuevamente el total del depósito en garantía. Hasta tanto no completen ese depósito en garantía no se les fijará partido y no podrán seguir participando del campeonato.

3) Cada equipo podrá inscribir como mínimo 7 jugadores y como máximo 10 jugadores.

4) Solamente se podrán hacer 3 modificaciones en la integración original del plantel antes de comenzar la segunda fase del campeonato (fase de eliminación), y el costo de cada modificación es de \$150. A partir de la fase de eliminación (cuartos de final, semifinal y final) no podrán hacerse modificaciones.

Artículo 3: Modo de Disputa y Premios

1) El torneo contará con la participación de 12 equipos separados en 2 grupos de 6 equipos cada uno. En la fase de grupos juegan todos contra todos, clasificando a la fase final de Playoff los 4 primeros de cada grupo y quedando los dos últimos eliminados del torneo.

En caso de ser necesario desempatar algún puesto se procederá de la siguiente manera:

- 1ero – Diferencia de goles
- 2do – Mayor cantidad de goles a favor
- 3ro – Resultado entre ambos equipos

4to – De mantenerse la igualdad se procederá a un sorteo.

La fase de Playoff se disputará bajo el sistema de eliminación directa y en forma cruzada. Ej. 1A vs 4B, 2A vs 3B, y así sucesivamente. En caso de igualdad en los partidos de Playoff, la eliminación se definirá por penales.

2) Premios: Tanto el equipo campeón como el sub-campeón obtendrán como premio un trofeo. Al equipo campeón además, se le obsequiará un asado de festejo para todo el plantel en el parrillero del complejo.

Además el goleador del torneo recibirá como premio un trofeo.

Artículo 4: Fixture

1) El fixture, se sorteará el día 20 de julio. Dicha información luego estará disponible en <https://www.facebook.com/canchaselclasico/>.

2) Las fechas y horarios de los partidos dispuestos son inamovibles por lo cual los partidos deberán jugarse en el día y horario prefijado.

Artículo 5: Asistencias y Control

1) La no presentación de un equipo a la disputa de un encuentro fijado, dará lugar a la pérdida del encuentro por un resultado de 0-5. Si los dos equipos no se presentan se les dará por perdido el partido a ambos equipos. Para la tabla de goleadores estos goles se asignan a los jugadores que determine el delegado del equipo que sí se presentó al partido, no pudiendo asignarle más de 3 goles a un mismo jugador.

2) Existe una tolerancia máxima de 15 minutos para la presentación de los equipos. A un equipo se lo considera habilitado para jugar, cuando dentro de la tolerancia establecida presente un mínimo de 4 jugadores dentro del campo de juego, cambiados y listos para empezar el partido. Si dentro de los 15 minutos de tolerancia un equipo no llegase a completar los 5 jugadores, pero sí 4 jugadores, el partido deberá comenzar indefectiblemente. Si un equipo no llegase a 4 jugadores, a partir de los 15 minutos de tolerancia automáticamente este equipo perderá el encuentro con el resultado 0-5.

3) Antes de cada encuentro los jugadores de cada equipo deberán completar la planilla del encuentro y presentar al veedor la cédula de identidad o documento similar de todos los jugadores anotados, a modo de corroborar la auténtica integración de los equipos.

4) Una vez finalizado el encuentro, cada delegado deberá acercarse a la mesa de control y firmar la aprobación de la Planilla de Partido, aceptando así los datos del partido: goles, faltas, tarjetas, observaciones, datos generales, etc.

Artículo 6: Reglamento de Juego

1) PARTIDOS

- Cada partido del torneo lo disputarán 2 equipos formados por 4 jugadores de campo y un golero en cancha cada uno, y un máximo de 5 suplentes.

- Los partidos tendrán una duración de 40 minutos, divididos en 2 tiempos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos entre cada tiempo.

2) ARBITRAJE

- Todos los partidos serán dirigidos por árbitros federados y designados por la organización. Las funciones del árbitro comienzan en el momento en que este ingresa a la cancha y en donde comienzan su autoridad y facultades para advertir a cualquier jugador o técnico que adopten conductas inconvenientes.

- Las facultades y deberes de los árbitros son aplicar las normas del presente reglamento y decidir sobre cualquier situación originada durante el juego en sus aspectos técnicos y disciplinarios, las cuales son finales e inapelables en cuanto se relacionen con el partido y el resultado del mismo.

3) ARQUEROS

- Ante un saque de meta los arqueros deberán reanudar el juego con la mano, no pudiendo el balón pasar los límites del medio de la cancha.

- Tendrán solo 4 segundos de posesión de balón, tanto con "la mano" como con "el pie", en su mitad de cancha defensiva. Si pasaran ese límite de tiempo se cobrará tiro libre indirecto en su línea del área penal.

- Los arqueros si pueden pasar la mitad de cancha con la pelota en juego.

- Podrán jugar al piso (barrida, tapar, arrodillarse) siempre y cuando lo hagan sin desplazar los 2 pies hacia adelante y sin tener contacto directo con un rival. Si jugaran al piso en barrida fuera de su área, se cobrará falta directa y se acumulará para los tiros libres sin barrera.

- No podrán agarrar el balón con la mano ante un pase hacia atrás con el pie de un compañero, ni tampoco ante un saque de costado. Solamente podrán hacerlo con un pase de cabeza o pecho.

4) ACUMULACIÓN DE FALTAS

Después de la 5ta falta acumulada en un tiempo (barridas al piso, faltas directas y manos intencionales), se ejecutarán tiros libres directos sin barrera. Se podrá ejecutar del lugar de la falta o a 10 metros de la línea de meta, siendo el ejecutante quien decida el lugar de la ejecución.

Las faltas acumuladas en el 1er tiempo se borran para el 2do periodo.

5) BARRIDAS AL PISO

Se cobrará falta en caso que:

- Un jugador barra al piso, (aunque el quite sea limpio) o marque apoyando las manos, una o dos rodillas en el piso.
- Un jugador le pegara al balón desde el piso o barrera para tratar de cubrir el balón o intentar que no salga del rectángulo de juego.

IMPORTANTE: Con un rival a más de 1,30m no se cobrará falta, ya que solo se cobrará "piso" ante una marca directa a rival a menos de esa distancia. Si un jugador barrera al piso, dentro de su área, se cobrara falta penal.

6) SAQUE LATERAL

- Los saques laterales se ejecutan con el pie (se puede "cucharear"), con el balón quieto sobre la línea lateral y desde el lugar donde salió el balón, teniendo el ejecutante solamente 4 segundos para jugar.
- El ejecutante puede jugar rápido o pedirle al árbitro la distancia correspondiente, reanudando el juego solo al silbato del árbitro.
- Se cobrara mal sacado y el saque pasará al equipo rival si: el ejecutante repone fuera de lugar, si lo hace con balón en movimiento, si lo hace con balón fuera de la línea de banda, si invade con todo el cuerpo dentro del rectángulo de juego, si se pasara de los 4 segundos, si sacara de la línea de banda hacia afuera, y si pidiera distancia pero ejecutara sin la autorización del árbitro.
- No es válido gol de lateral directo. Si tocara en un rival antes de ingresar al arco, si sería válido porque se considera un gol en contra.
- Si el balón pegara en la red del techo o en algún objeto extraño, se deberá reanudar el juego con un saque de lateral, a la misma altura donde ocurrió el hecho.

7) SAQUE DE INICIO

- En el saque de inicio de mitad de cancha no será necesario ser tocado el balón 2 veces. Se podrá por lo tanto tirar directo hacia el arco rival, previo silbato del árbitro y sin invasión de zona, tanto de ejecutantes como de rivales.

8) DISTANCIA

- Para todos los saques de banda, de esquina, tiros libres o faltas técnicas, se deberá respetar una distancia mínima y obligatoria de un metro. Si el rival quisiera jugar rápido, y el infractor cortara la jugada a menos de un metro, se castigará con un cartón amarillo al infractor.

- Ante una falta, la distancia reglamentaria es de 5 metros. Si el jugador ejecutante pide distancia se contarán los 5 metros reglamentarios y solo a la orden del árbitro se reanudará el juego.

- Ante un tiro libre directo, un jugador del equipo ejecutante no podrá entorpecer la visual ni confundir al arquero parándose delante de él dentro de su área. Si lo hiciera y fuese gol, se anulará y se cobrará falta técnica a favor del arquero.

9) CAMBIOS:

- No habrá límites de cambios. Cada equipo puede hacer la cantidad de cambios que crea conveniente.

- Los cambios deben realizarse con el balón detenido y previo aviso al árbitro, sin importar quien reanude el juego.

10) TIEMPO MUERTO

Cada equipo podrá pedir 1 minuto de tiempo muerto por tiempo, (no acumulable de un tiempo a otro), solamente cuando reanuden el juego con posesión propia de balón.

11) EXPULSIONES

- Un jugador expulsado con tarjeta roja (roja directa o doble amarilla) no podrá ingresar nuevamente y deberá permanecer fuera del perímetro del campo de juego. Caso contrario su equipo será pasible de la pérdida de puntos dándose por finalizado el encuentro.

- El equipo infractor deberá jugar con 1 jugador menos durante 2 minutos o hasta que el equipo rival marque un gol, no pudiendo ingresar un sustituto ante un gol a favor.

- En el caso de que un equipo estuviera jugando con 4 jugadores y se expulsara a un jugador, (o si se le expulsan dos jugadores simultáneamente), o algún

jugador tuviera que retirarse por algún motivo de fuerza mayor, el partido quedará automáticamente terminado dándole por partido ganado al equipo oponente que este presente en cancha, resultado que se ajustará a las siguientes consideraciones y a saber:

- Si el equipo que esta 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.

12) DEFINICIÓN POR PENALES

El procedimiento para determinar el ganador de un partido o eliminatoria en definición de tiros penales es el siguiente:

- Todos los titulares y suplentes están autorizados a ejecutar los tiros penales.
- El arquero podrá ser sustituido por cualquier jugador autorizado durante la ejecución de los tiros penales, previo aviso al árbitro y a los rivales.
- Si un equipo tiene menos jugadores que su rival, deberá reducir su número para equipararse con el de su adversario.
- Al comienzo de la tanda de penales, no es necesario que comiencen ejecutando los penales aquellos jugadores que terminaron el partido en cancha. De todos los habilitados en la Planilla de Partido, podrán elegir a los 5 primeros ejecutantes.
- La ejecución del penal se hará desde el segundo punto penal, (desde donde se ejecuta la sexta falta directa), pudiendo el arquero adelantarse hasta la línea de su área penal sin salirse de ella. En caso de salirse del área, el penal se ejecutará nuevamente y se le amonestará.

13) TIROS DE ESQUINA

- Son válidos los goles de tiros de esquina.
- En un tiro de esquina, el ejecutante podrá adelantar el balón sobre la línea final hasta un metro para reanudar el juego.

14) INDUMENTARIA

Cada equipo deberá contar al momento de iniciarse el campeonato con un juego de camisetas iguales y numeradas para permitir la correcta identificación de los jugadores. Para aquellos equipos que no cuenten con camisetas, la organización

le proporcionará chalecos numerados sin costo. Dichos chalecos serán responsabilidad del equipo y una vez finalizado el partido deberán ser entregadas en mano a la persona encargada de la organización.

No se podrá jugar con relojes, cadenas, anillos, lentes y accesorios.

Tampoco se permitirá el juego con zapatos de tapones (fútbol 11).

15) SANCIONES

- Un jugador expulsado ya sea con tarjeta roja directa o doble amarilla, queda automáticamente suspendido para la fecha siguiente. Puede levantar dicha sanción pagando \$150 como multa, y queda habilitado para disputar el siguiente partido.

- Un jugador expulsado puede sufrir sanciones más severas en función de la gravedad del acto en sí mismo, de la intencionalidad, de los antecedentes de/los infractor/es y del principio de acción y reacción.

- Podrán ser sancionados los jugadores que adopten antes, durante o después del partido conductas indebidas dentro y fuera de la cancha, contrarias a las reglas de convivencia y a las buenas costumbres.

- Un equipo podrá ser sancionado, suspendido o descalificado por actitudes antideportivas o disturbios de sus simpatizantes.

- En caso de tumulto general u otro hecho grave, la organización del torneo junto con los árbitros podrán suspender el partido y aplicar la sanción correspondiente a los equipos involucrados. Quedará la sanción a disposición de la organización y las penas pueden ser desde la aplicación de la quita de puntos hasta la expulsión del torneo, según la gravedad del caso.

