

**Reglamento de Futbol 6**  
**G y P Torneos de Futbol**  
**Categorías + 30**

**La Organización del Torneo NO se responsabilizara por pérdidas, sustracciones, rupturas y robos de objetos personales pertenecientes a jugadores, delegados y allegados al equipo. Se reserva el derecho de admisión y de permanencia de personas, jugadores, simpatizantes y equipos.-**

Los torneos organizados por G y P Torneos de futbol cuentan con:

- Sedes con canchas césped sintético
- Organizadores
- Árbitros Federados
- Sitio web y redes sociales

**Reglamentación:** La competencia se regirá por algunas de las reglas básicas de la confederación nacional de futbol.

**Inscripción:** Los equipos deben abonar el total del valor de la inscripción como máximo 3º fecha, en caso de que algún equipo no cumpla, se le cobrara un 15(quince) por ciento de intereses del total de la inscripción...-Valor de la Inscripción **Remitirse a la propuesta actual.**-

**Abono de partidos:** Cada equipo deberá abonar antes que comience su encuentro el abono del partido, **Remitirse a la propuesta actual** sin excepción, sino su equipo no podrá jugar el encuentro.- Incluye el servicio de cancha, árbitro etc.

**Categorías:**

Reservado para mayores de 30 años y dos permitidos mayor de 25 años por equipo . Pueden anotar jugadores de 29 que cumplan 30 en el año del torneo Deben presentar DNI en forma obligatoria a la hora de firmar la planilla de juego.-

**Conocimiento:** se presume que todos los participantes inscriptos conocen, por medio del delegado o capitán del equipo, las reglas del torneo.

Al capitán/delegado se le practicaran todas las notificaciones a que hubiere lugar y será el único facultado por cada equipo para hacer reclamos ante LA ORGANIZACIÓN. En caso de ausencia lo suple el sub-capitán y ante ausencia de ambos lo suple cualquier otro miembro del equipo.

La Organización se reserva el derecho de admisión y permanencia de los equipos y/o jugadores en el Torneo.

Todas las comunicaciones o pedidos con la Organización para que tengan validez deberán realizarse vía mail [info@gyptorneos.com.ar](mailto:info@gyptorneos.com.ar)

La Organización notificara e informara todas las semanas el informe de la fecha, resultados, tabla de posiciones y próxima fecha por Facebook y nuestra pagina web [www.gyptorneos.com.ar](http://www.gyptorneos.com.ar)

**ESTA TOTALMENTE PROHIBIDO EL INGRESO O CONSUMO DE ALCOHOL ANTES DE CADA ENCUENTRO, JUGADOR QUE QUE DISPUTE UN ENCUENTRO Y ALLA TOMADO ALCOHOL, PODRA SER SUSPENDIDO DEL TORNEO.-**

**NO COMPROMETA A SU EQUIPO Y A LA ORGANIZACIÓN, LUEGO DE FINALIZADO EL ENCUENTRO LO PODRA HACER SIEMPRE Y CUANDO SE CONSUMA EN EL BUFET DEL PREDIO.-**

**REGLAS BASICAS**

1. **Tiempo de juego:** será distribuido en dos tiempos de 20 minutos cada uno y con 2 minutos de descanso. El único encuentro que tiene tolerancia de 15 minutos, es el primer partido únicamente.  
La organización citara 15 minutos antes del comienzo de cada partido a todos los equipos para que firmen la planilla de juego y estén cambiados para jugar su encuentro correspondiente.-
2. **Jugadores:** en un número hasta 12 como máximo que deberán constar en la lista de buena fe, serán 6 titulares y 6 suplentes. El equipo que no presentase 3 jugadores como mínimo al inicio del partido automáticamente perderá el encuentro. Dando como ganador al otro equipo con un resultado de 7 a 0( 4 goles a su goleador).- y el equipo perdedor sumara un punto.-  
Las únicas personas que pueden ingresar a la cancha son los jugadores titulares y/o suplentes más un técnico.-
3. **Lista de buena fe:** : se confeccionara una lista compuesta por un número de hasta 12 jugadores y 1 capitán o delegado, Dicha lista podrá ser completada durante todas las fechas del torneo, en el caso que quedaran lugares para completar. Pueden dar de altas y bajas durante todo el torneo, deben informar un dia antes de la fecha de encuentro sin excepción.

4. Si un jugador esta mal incluido en la Planilla de Juego por que no respeta la edad permitida, su equipo perderá los puntos y se le dara por ganado al otro equipo con resultado 7 a 0( 4 goles a su goleador), el equipo que realiza el reclamo(lo debe hacer el DT/ encargado o Referente del equipo) debera hacerlo al finalizar el encuentro al encargado del torneo, este ultimo deberá solicitar el DNI del jugador al cual se le hizo dicho reclamo para corroborar la edad, caso contrario si el equipo lo realiza después de la fecha jugada no se aceptara el reclamo correspondiente.
5. **Vestimenta:** camisetas o pecheras numeradas, pantalones cortos, calzado (únicamente zapatillas), se recomienda el uso de **CANILLERAS** para evitar golpes o lesiones, el guardameta podrá utilizar pantalones largos, no se permitirán que los jugadores jueguen sin medias, pueden hacerlo con soquetes o medias largas.-
6. **Sistema de puntuación:**
  - a) **partido ganado 3 puntos.**
  - b) **Partido empatado 2 puntos.**
  - c) **Partido perdido 1 punto.**
  - d) **Equipo no presentado/incompleto 1 punto.**
7. **Tabla de posiciones:** si al finalizar la Ronda, 2 equipos o más llegan con una paridad en el sistema de tabla de posiciones, se definirá el puesto de la siguiente forma.
  - a) **Diferencia de goles.**
  - b) **Cantidad de goles a favor.**
  - c) **Cantidad de goles en contra.**
  - d) **Ganador del partido jugado entre ambos equipos.**
  - e) **Mayor cantidad de partidos ganados.**
  - f) **Sorteo.**

**En caso de que un equipo no se presentara o estuviese incompleto, el rival deberá pagar los Remitirse a la propuesta actual, de pesos de alquiler del espacio y arbitraje para obtener los 3 puntos y 7 goles a favor, como ganador del encuentro y podrá hacer uso del tiempo de juego que le correspondía y se le dará 4 goles al goleador del equipo ganador.**

8. **Procedimiento de Sustituciones:**
  - Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el encuentro, un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar al juego sustituyendo a otro, el guardameta podrá ser sustituido por otro jugador de campo.
  - Sector de sustituciones:
  - El jugador entra en la superficie de juego por la mitad de cancha y únicamente cuando el jugador que sale ha traspasado la línea de banda y deberá avisar al veedor/Planillero y este autorizado su ingreso por el árbitro.
9. **Otras consideraciones:** aquellos jugadores o delegados que incurrieren en actitudes y acciones antideportivas, serán juzgados por la Organización quien se expedirá sobre su conducta, aplicando la sanción que crea correspondiente, la misma será comunicada al delegado del equipo en transcurso de la semana posterior al correspondiente partido, si un equipo incurriera en mal comportamiento colectivo será expulsado del torneo.
10. **Capitán:** Sera el único jugador que tiene la facultad de pedir explicaciones sobre la sanción emitida por el árbitro del encuentro, sin faltar el respeto.-
11. **Árbitros:**
  - Cada partido será controlado por un árbitro, es la máxima autoridad del campo del juego y sus fallos son inapelables, es el que controla el tiempo de juego, es quien interrumpirá, suspenderá o finalizara el partido. En ningún momento podrá intervenir otra persona (Ej. Encargado) en su fallos durante un partido. Únicamente el Encargado podrá asistir al árbitro contabilizando los goles, amarillas, rojas , cambios y acumulaciones de faltas.-
  - Tomara nota e información a los organizadores de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, así como de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o Delegados.
  - Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
  - No permitirán que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
  - Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y ordenara trasladarlo fuera de la superficie de juego.
  - Interrumpirá, suspenderá o finalizara el partido en caso de contravención a las reglas de juego o por cualquier interferencia externa.
12. **Encargado:**
  - Este es el encargado de redactar el informe del partido (goles, amarillas, expulsiones, etc.). Esta persona nunca puede interferir en los fallos del árbitro durante el desarrollo del partido, sin importar que se lo solicitaran los jugadores y hasta el mismo arbitro.
13. **Tarjeta amarilla:** el jugador de campo que reciba una tarjeta amarilla deberá abandonar el juego por dos minutos y podrá ser reemplazado por un jugador suplente de forma que no quede en inferioridad numérica, excepto el arquero quien si podrá permanecer en el juego y no será remplazado, si no tuviese un jugador suplente quedara con un jugador menos hasta que se cumpla el tiempo.

14. **Tarjeta roja:** un jugador expulsado (incluido el arquero) no podrá volver a jugar, debiendo abandonar los alrededores de la superficie de juego, sin tener reemplazo alguno. Si un equipo quedara con menos de 3 jugadores por la expulsión definitiva, se suspenderá el partido y el otro equipo ganara los 3 puntos, con el resultado de 5 a 0 o se verificara el resultado del mismo al término o suspensión del encuentro.-

**Reglamento Disciplinario**

- |  |                                 |
|--|---------------------------------|
| 1. Agresión verbal entre jugadores.....                  | 2 fechas                        |
| 2. Agresión verbal al árbitro y/o planillero.....        | 3 fechas                        |
| 3. Agresión verbal desmedida/racismo.....                | 6 fechas a Expulsión del torneo |
| 4. Juego brusco leve.....                                | 1 fecha                         |
| 5. Juego brusco grave.....                               | 3 fechas                        |
| 6. Agresión física entre jugadores.....                  | 3 fechas a Expulsión del torneo |
| 7. Agresión física entre equipos(2 o más jugadores)..... | Expulsión del torneo            |
| 8. Jugador que proteste fallos en forma desmedida.....   | 1 a 2 fechas                    |
| 9. Disturbios en el predio.....                          | Expulsión del torneo            |
| 10. Agresión Física al árbitro o planillero.....         | Expulsión del torneo            |
| 11. Doble amarilla, según las faltas .....               | 1 fecha                         |

Las expulsiones que se pueden abonar (\$ 500) son las: N° 1, 4, 8 y 11 . La N° 2 y 5 debe cumplir una fecha y después abonar (solo la primera vez, si es reincidente deberá cumplir las fechas sin excepción).- Podrán ser sancionados, los jugadores o el equipo que adopten antes, durante y después del partido conductas indebidas o disturbios.-

15. **Tiros libres:**

- Todos los tiros libres serán indirectos y 5(Cinco) pasos será la distancia de la barrera, en los tiros libres si o si tienen que aguardar la orden del árbitro. Se concederá un gol si el balón toca a otro jugador antes de ingresar en la meta, no será válido si el gol entra sin ser tocado por un jugador.-

16. **Disputas al Piso:** se considera falta al tirarse a los pies del rival para recuperar el balón, salvar un gol, lateral, se considera tirarse al piso el apoyo de una rodilla en el suelo, el arquero dentro de su área podrá ir al piso siempre, no cometiendo falta y con los pies hacia adelante. Si un jugador va al piso dentro de su área se cobrara tiro libre indirecto fuera del área.

17. **Ley de Ventaja:** quedara a criterio de los señores árbitros. No hay ley de último recurso, salvo que sea jugada violenta, si hay ley de ventaja, el árbitro deberá avisar al planillero la falta, por más que no se haya cobrado.

18. **Faltas acumulativas:**

- Una pelota tocada con la mano/tirarse al piso, etc.-
- En el informe del partido se registraran las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo durante el encuentro.
- Los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar la ventaja.
- Si han aplicado la ventaja, una vez que el balón este fuera del juego, deben anotar la falta acumulativa.
- Si hay un tiempo suplementario estas faltas se seguirán acumulando.

19. **Posición en los Tiros castigos:**

- En las cinco primeras faltas acumuladas el equipo contrario podrá defender la falta con una barrera de jugadores.
- A partir de la sexta falta acumulada por equipo, los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros castigos. En el segundo tiempo comienzan en cero las faltas por equipo.-
- El guardameta permanecerá en la línea de meta.
- Los demás jugadores permanecerán detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, a una distancia de 10 pasos desde la línea de arco ,3 pasos desde el punto penal(siempre y cuando este marcado) y si no esta marcado 4 pasos desde el area. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea hasta que el balón sea golpeado y entre en movimiento.
- El ejecutor podrá tomar carrera libremente donde está ubicado el balón.-

20. **El tiro penal:**

- El balón se colocara en el punto penal o un paso desde el área, si el punto penal no estuviese marcado.-
- El ejecutor del tiro penal deberá ser debidamente identificado.
- El guardameta defensor, deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, hasta que el balón este en juego.
- El ejecutor no podrá tomar carrera para ejecutar el penal, (pie de apoyo pegado al balón).

21. **El balón fuera de juego:**

- Si el balón ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- El juego ha sido detenido por los árbitros.
- Se reanudara con un saque de banda en el lugar que ha salido el balón para el equipo contrario.

22. **El saque de banda:**

- No se podrá anotar un gol directamente del saque de banda, salvo que sea tocado por un compañero o jugador adversario.-
- Se considerara saque de banda cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda ya sea por tierra o por aire.
- El balón deberá permanecer inmóvil sobre la línea de banda o por detrás de la misma y el ejecutor del saque deberá ubicarse fuera de la superficie del campo de juego, en el momento de efectuar el saque.
- Los jugadores defensores del saque deberán ubicarse a 2 pasos de distancia del balón.

- Procedimiento:
  - El jugador que efectuó el saque deberá hacerlo en los 4 segundos posterior a estar en posición de ejecutar el saque.-
23. **El saque de meta:**
- No se podrá anotar un gol directo del saque de meta.
  - Procedimiento, el balón será lanzado desde cualquier punto del área penal por el guardameta del equipo defensor utilizando únicamente las manos. Al arrojar el balón no podrá pasar mitad de cancha salvo que pique antes en su propio campo.-
  - Los adversarios deberán estar fuera del área hasta que el balón este en juego.
  - El guardameta en todo momento del juego podrá recibir el pase de su compañero y volver a ponerlo en juego, siempre con los pies, salvo que haya sido rebotado por un adversario, o partan de la rodilla hacia arriba o sean casuales por un compañero, en estos casos podrá tomar el balón con la mano, por ningún motivo el arquero podrá pasar la mitad de la cancha ni con las manos ni pies, siempre y cuando pique antes en su propio campo.- Cuando suceda lo contrario, se efectuará un saque lateral por el equipo contrario desde la mitad de la cancha.
24. **Saque de esquina:**
- Se podrá anotar un gol desde un saque de esquina.
  - Procedimiento, el balón se colocara en el cuadrante de esquina.
  - Los adversarios deberán ubicarse sobre la línea del área penal al momento de ser ejecutado el saque.
  - El balón será jugado con el pie.
  - El balón estará en juego una vez que el balón sea puesto en movimiento
- Saque desde el punto de inicio:** El saque desde el medio se lo considera un tiro libre indirecto. Por ello, el mismo debe realizarse con la pelota quieta. Si un equipo realizara dicho saque en movimiento, primero se recurrirá a una advertencia y, en una segunda ocasión, se le cobrará un saque de lateral en contra desde el medio del campo.
25. **Goles:** Los goles podrán ser marcados desde cualquier punto de la cancha, inclusive el arquero, siempre y cuando este en juego el balón.-

**Cualquier otro tipo de situaciones no contempladas en el presente reglamento serán resueltas por la comisión organizadora, siendo su decisión inapelable.**