

Reglamento de Futbol 8 – G y P Torneos de Futbol

La Organización del Torneo NO se responsabiliza 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 de Liga LIFUNE
- 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 solamente aseguraran su plaza, abonando el día de reunión un porcentaje de seña del valor de la inscripción y el restante porcentaje como máximo 2º fecha, en caso de que algún equipo no cumpla, no podrá jugar el encuentro.-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, arbitro.

Categorías:

Reservado para mayores de 18 años y dos permitidos mayor de 17 años por equipo(Pueden ser dos mayores de 16 con autorización de los padres). Pueden anotar jugadores de 17 que cumplan 18 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 practican 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 sule el sub-capitán y ante ausencia de ambos lo sule 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

La Organización notificara e informara todas las semanas el informe de la fecha, resultados, tabla de posiciones ,etc por nuestra pagina web 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

Tiempo de juego:

será distribuido en dos tiempos de 20 minutos cada uno y con 2 minutos de entre tiempo. No habrá tolerancia para el inicio de ningún partido.

La organización citara 15 minutos antes del comienzo de cada partido a todos los equipos.

Jugadores:

en un número hasta 16 como máximo que deberán constar en la lista de buena fe, serán 8 titulares y restantes suplentes. El equipo que no presentase 6 jugadores como mínimo al inicio del partido automáticamente perderá el encuentro. Dando como ganador al otro equipo con un resultado de 5 a 0(se les dara 3 goles a su goleador).-

Las únicas personas que pueden ingresar a la cancha son los jugadores titulares.

Lista de buena fe:

se confeccionara una lista compuesta por un número de hasta 16 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.

Vestimenta:

camisetas o pecheras numeradas, pantalones cortos, calzado (únicamente zapatillas), se **recomienda**(no es obligatorio) el uso de canilleras para evitar golpes o lesiones, el guardameta podrá utilizar pantalones largos.

1. **Sistema de puntuación:**

- a) **partido ganado 3 puntos.**
- b) **Partido empatado 2 puntos.**
- c) **Partido perdido 1 punto.**
- d) **Equipo no presentado/equipo incompleto 1 puntos.-**

2. **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(su parte) los Remitirse a la propuesta actual, de pesos de alquiler del espacio y arbitraje para obtener los 3 puntos y 5 goles a favor, como ganador del encuentro y podrá hacer uso del tiempo de juego que le correspondía y se le dará 3 goles al goleador del equipo ganador.

Suspensión de Partidos:

- Ningún equipo podrá pedir postergar el partido, para que se juegue en otra fecha. La decisión de que no se lleve a cabo un encuentro siempre será tomada por los organizadores.

Los partidos podrán suspenderse por las siguientes razones:

- Lluvia.
- Feriado (salvo que los organizadores dispongan lo contrario).
- Si algún partido quedara en un partido con menos de 6 jugadores en la cancha y no tengan suplentes para completar.
- Por decisión de los organizadores o del árbitro del encuentro.
- Por falta de árbitro, en caso que los equipos de común acuerdo dispongan no disputar el encuentro, colocándolo en un día en la semana.
- Porque un equipo ha llegado tarde al encuentro.

Suspensión de partidos por lluvia:

la decisión de postergar un encuentro por lluvia será tomada por la Organización. Esta decisión será informada vía telefónica a los capitanes o delegados. Esta será la comunicación oficial de suspensión de la fecha.-

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 este autorizado su ingreso por el arbitro.

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.

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.-

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 finalizará el partido. En ningún momento podrá intervenir otra persona (Ej. Veedor) en su fallos durante un partido. Únicamente el veedor podrá asistir al árbitro contabilizando los goles, amarillas, rojas y cambios.

*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.

*Tomara 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 finalizará el partido en caso de contravención a las reglas de juego o por cualquier interferencia externa.

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.

*El veedor; recibirá un cronometro adecuado y el dispositivo necesario para controlar la acumulación de faltas, que será facilitado por la organización.

Tarjeta amarilla:

el jugador de campo que reciba una tarjeta amarilla seguirá jugando el encuentro.-

Tarjeta roja:

un jugador expulsado no podrá volver a jugar, debiendo abandonar los alrededores de la superficie de juego. Un jugador expulsado no podrá ser reemplazado, terminando el equipo con un participante menos. El aquero podrá ser expulsado y ser reemplazado por un suplente o jugador del campo de juego.

Si un equipo quedara con menos de 6 jugadores por la expulsión definitiva y que no tuviese jugadores para ingresar, 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 termino o suspensión del encuentro.-

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 faltas1 fecha
- 12.

Las expulsiones que se pueden abonar (\$ 300 por fecha) 1, 2, 4, 8 y 11 (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.-

- Quien suspende el partido es el árbitro siendo irrevocable esta decisión mas allá de quien lo comunique. Si el árbitro suspende el partido por falta de garantías(hacia su persona, hacia el personal de la organización, entre los jugadores u otros motivos) perderá los puntos (3-0) el equipo(pudiendo ser ambos equipos) cuyo jugador/es o simpatizantes/s sean los causantes del disturbio.-

Tiros libres directos e indirectos:

Serán directos o indirectos según el criterio del árbitro y 7(Siete) pasos será la distancia de la barrera si la piden, aguardando la orden del árbitro.

Tiros libres directos: se concederá un gol si el balón se introduce directamente en la meta contraria.

Tiros libres indirectos: 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.-

Posición en los tiros libres:

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 7 pasos del balón, hasta que este entre en juego.

Disputas al Piso:

se considera falta indirecta tirarse a los pies del rival para recuperar el balón, es válido ir al piso siempre que el balón no se encuentre dividido, el arquero dentro de su área podrá ir al piso siempre, no cometiendo falta. Si un jugador va al piso dentro de su área se cobrará tiro libre indirecto fuera del área.

Ley de Ventaja:

quedará a criterio de los señores árbitros. No hay ley de último recurso, salvo que sea jugada violenta.

El tiro penal:

El balón se colocará en el punto penal.

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.

La carrera es libre al ejecutarse el penal.-

El balón fuera de juego:

*si el balón ha traspasado completamente una línea de banda o de meta o toca la red del techo, ya sea por tierra o por aire.

*El juego ha sido detenido por los árbitros.

Se reanudara con un saque de meta o de banda (según corresponda en el lugar que ha salido el balón para el equipo contrario).

El saque laterales:

- Se efectuarán con las manos y no podrán ingresar en el área rival, si así ocurriera el equipo repondrá con un saque lateral en la mitad del campo, pero si podrá ingresar en la suya, pudiendo el arquero tomar el balón con las manos.

Procedimiento:

- El jugador que efectuó el saque lateral deberá hacerlo en los 4 segundos posterior a estar en posición de ejecutar el saque.-

El 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, excepto que este de un pique antes en su campo.
- El arquero podrá recibir el balón con la mano desde un saque lateral de su equipo.
- 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 jugado desde la cintura hacia arriba por un compañero de juego, en estos casos podrá tomar el balón con la mano, en caso contrario se cobrará un tiro libre indirecto en el borde del área.
- Una vez en juego, el arquero puede usar sus pies para impulsar el balón o salir jugando.-

Saque de esquina:

- Se podrá anotar un gol desde un saque de esquina.
- Procedimiento, el balón se colocará 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: es válido el gol desde el punto de inicio (mitad de cancha) sin tocarla ningún jugador tanto contrario como compañero, vendría ser como un tiro libre directo.

Goles: serán válidos desde cualquier sector del campo.-

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