



REGLAMENTO TORNEO MÉXICO PASIÓN DEPORTIVA 2019

I.- INSCRIPCIONES

1. Podrán inscribirse un máximo de 15 deportistas y un mínimo de 7 por equipo participante.
- 2.- Participarán solamente los jugadores que tengan una identificación y consten en la lista de registro previo. El torneo se juega 7 vs 7 en cancha.
- 3.- Es obligatorio presentar una identificación desde la Fecha #1, antes de iniciar el partido con los datos completos en la parte frontal. De no presentar la identificación, único documento habilitante, no podrá ingresar al campo de juego
4. La información del Torneo se enviará al grupo WhatsApp los martes.
5. El cupo de jugadores es 15 por equipo, por tal razón al completar los 15 jugadores no se podrá reemplazar a ningún miembro del equipo.

II.- INDUMENTARIA

- 1.- Es indispensable y obligatorio el uso del mismo uniforme con el número estampado en la parte posterior de la camiseta para todo el equipo.
- 2.- Esta prohibido el uso de PUPOS o ESTOPEROLES, ningún jugador con esta clase de calzado podrá jugar. Se puede utilizar PUPILLOS, FUTBOL SALA o DEPORTIVOS.
- 3.- Es obligatorio el uso de medias **deportivas largas** y **canilleras** por seguridad de cada persona. El jugador que no cumpla con lo mencionado deberá abandonar el campo hasta que cuente con la indumentaria correcta.
- 4.- Se prohíbe el uso de pulseras, anillos, y demás accesorios personales que puedan ocasionar daños al jugador contrario o a sí mismo.

III.-MODALIDAD

- 1.- Se establecerá la modalidad de juego, dependiendo del número de equipos participantes en cada serie.

IV.-PARTIDOS

- 1.- La autoridad de los jueces comienza desde el momento en que ingresa en la cancha, aún antes de que se haya iniciado el partido; y finaliza después de que abandone el campo de juego, aunque el partido haya terminado.
- 2.- Se esperará hasta cinco minutos después de la hora establecida para el inicio del partido, para que los equipos se ubiquen en la cancha.



Será obligatorio presentar la identificación, revisada por el vocal, antes de iniciar el partido. De no hacerlo, el equipo infractor perderá el partido por un marcador de 3 x 0.

3.- Transcurrido este tiempo, el o los equipos ausentes, perderán el partido. Si uno de los equipos se encuentra presente será considerado ganador del encuentro por un marcador de 3x0.

4.- Para iniciar el partido, cada equipo deberá contar por lo menos con cinco jugadores alineados en la cancha. Al equipo con menor número de jugadores del señalado, se lo considerará como no presentado.

5.- En el caso de expulsión o lesión de jugadores, se suspenderá el partido si en la superficie de juego quedan menos de cinco jugadores en uno de los equipos. El marcador final será el que se tenga al momento de la suspensión, si favorece al equipo con mayor número de jugadores. En caso contrario, el marcador será de 3x0 en favor del equipo que se encuentre perdiendo o empatando el partido y cuente con el mayor número de jugadores. Si los dos equipos no cuentan con el mínimo de jugadores los puntos no se adjudicarán a ninguno.

6.- El número de cambios es indefinido. Para efectuar un cambio se notificará al vocal del encuentro y se efectuará inclusive con la bola en juego. El jugador entrante notificará solamente al jugador que debe ser reemplazado, quien deberá salir por la zona de sustituciones para que ingrese el jugador reemplazante.

7.- El cambio de guardameta (por cualquier jugador en cancha) se lo hará únicamente con la bola muerta notificando al árbitro, si se encuentra en la superficie de juego el reemplazante.

8.- Para cobrar un tiro libre directo o indirecto, todos los jugadores contrarios deberán encontrarse a una distancia mínima de cuatro metros.

9.- El balón a utilizarse será el calificado como “número cuatro”, medio bote.

10.- El juez del partido tiene la potestad de expulsar a un jugador por estar con aliento a alcohol. Antes de proceder con la EXPULSIÓN, el juez debe informar al jugador y al vocal la razón. El vocal también tiene la obligación de informar al juez si un jugador se encuentra en esas condiciones, para que proceda con la expulsión.

11.- En todos los partidos habrá dos personas responsables de garantizar que no exista ningún acontecimiento extra fútbol. Ellos serán:



- El juez del partido, como autoridad
- El vocal que hace las funciones de un segundo juez. En caso de que existan agresiones a espaldas del árbitro, él puede informar.

12.- Los jugadores expulsados no podrán reingresar a la superficie de juego, ni cobrar tiros penales, cuando el partido deba definirse por este mecanismo.

13.- El tiempo de juego será de 25 minutos corridos por cada etapa. El descanso del entretiempo será de 5 minutos. Este tiempo será controlado exclusivamente por el juez. El tiempo para cobrar una falta, saque de meta o de banda será de cuatro segundos; pasado este lapso, si no se ha puesto en movimiento el balón, pasará al equipo contrario. El tiempo de cuatro segundos será incluido en los 25 minutos de juego. Es potestad del árbitro agregar tiempo suplementario si el partido así lo amerita.

14.- Si al finalizar el encuentro hubieren discrepancias entre el número de goles registrados por el vocal y por el árbitro principal, prevalecerá el número de goles registrado por el árbitro, sin modificación alguna.

15.- Al finalizar el encuentro se acreditarán los puntos, de la siguiente manera:

Ganancia 3 puntos

Empate 1 punto

Pérdida 0 puntos

16.- La ubicación de los equipos se establecerá según el siguiente procedimiento.

- a) Por el mayor número de puntos alcanzados
- b) A igualdad de puntos, por el mayor gol de diferencia a favor.
- c) A igualdad de gol diferencia por el mayor número de goles marcados a favor;
- d) A igualdad de goles marcados a favor, por el menor numero de goles recibidos: y,
- e) Por sorteo.

17.- Una vez firmada por el capitán del equipo el acta de vocalía con el resultado final y la designación de goles a cada uno de los jugadores que marcaron en el partido, **no se aceptará ningún reclamo futuro.**

18.- Si el juego terminare empatado, cuando necesariamente deba establecerse un ganador, se cobrará una serie de tres tiros penales. Si persiste el empate, un tiro penal



para cada equipo hasta determinar el ganador. El tiro penal se cobrará desde el punto señalado con el pie de apoyo pegado a la bola.

19.- Si algún equipo requiriera un horario especial en una determinada fecha deberá solicitar por escrito al organizador hasta el día lunes previo al envío de la información de la siguiente fecha, que se publicará los días martes. Cabe señalar que al realizar el pedido el comité organizador no garantiza ni aprueba dicha solicitud, pero entra a consideración y se le informará al representante la resolución en máximo 24 horas.

20.- Si por algún motivo relevante, uno de los equipos requiere cambio de horario **una vez enviada la información**, SKY FUTBOL le proporcionará el contacto del equipo rival para llegar a un acuerdo. Cabe aclarar que para modificar el horario deben estar de acuerdo los dos equipos y se jugará el lunes de la siguiente semana en horarios 19:00, 20:00 o 21:00. Si el equipo rival no está de acuerdo se mantendrá el horario enviado inicialmente. Por ningún motivo se aplazarán partidos, aunque los dos equipos estén de acuerdo, en señal de respeto a los demás equipos y a la programación del campeonato.

ARQUERO

Podrá realizar el saque de arco a arco con la mano o el pie hasta mitad de cancha. Previo bote del balón, el arquero podrá realizar el saque en toda la cancha. En continuación de jugada podrá salir jugando desde su área con el pie, teniendo cuatro segundos para jugar el balón en su área.

SAQUE LATERAL EN CAMPO PROPIO

Este se lo realiza con bola asentada detrás de la línea y ejecutado con el pie y no se podrá convertir un gol directo. Los jugadores rivales deberán colocarse en la mitad del campo de juego.

SAQUE LATERAL MALLA SUPERIOR

Cuando el balón toca la malla de hilo superior se para la jugada y se realiza un saque lateral en cualquier extremo de la cancha, a la altura de donde toco el balón.

SAQUE LATERAL EN CAMPO RIVAL

Este se lo realiza con bola asentada, detrás de la línea y ejecutado con el pie y no se podrá convertir un gol directo, la distancia del rival deberá estar a cuatro metros de la línea.



SAQUE DE ESQUINA

Este se lo realizará desde la zona determinada con el pie y se podrá convertir un gol directamente, la distancia del rival deberá estar a cuatro metros del tiro de esquina.

CARRYING

El arquero NO puede coger el balón con las manos luego de un pase de uno de sus compañeros de equipo. En caso de efectuarse esto, se sancionará con un tiro libre indirecto.

TIRO PENAL

Se lo realizará desde el punto indicado con el pie de apoyo junto al balón.

TIRO LIBRE EN CAMPO PROPIO

Cuando existe una falta en campo propio el rival deberá colocar su barrera en la mitad del campo de juego, dicho tiro libre será directo o indirecto de acuerdo con el criterio del árbitro según la falta señalada.

NORMAS GENERALES A TOMAR EN CUENTA

- 1) No está permitido el deslizamiento (carretilla). Esto se sancionará con tiro libre indirecto y dependiendo de la jugada, el árbitro sancionará con tarjeta amarilla o roja.
- 2) El arquero podrá barrerse únicamente dentro de su área.
- 3) Todos los jugadores tendrán cuatro segundos para reanudar una jugada.
- 4) Los cambios deberán ser realizados por el sitio indicado donde se encuentra el vocal de turno.
- 5) Podrá convertirse un gol desde el saque inicial.
- 6) En el borde de campo solo puede permanecer el vocal de turno, los jugadores suplentes, hinchas y representantes deberán esperar en la parte de afuera de la cancha.

DISCIPLINA

1. A los dirigentes y miembros del cuerpo técnico se les aplicarán las mismas sanciones establecidas para los jugadores.

2. A las faltas que correspondan amonestación (tarjeta amarilla) o expulsión (tarjeta roja), se aplicarán las sanciones disciplinarias siguientes:

2.1. Dos tarjetas amarillas en el mismo partido; equivale a una tarjeta roja y expulsión,



por lo tanto no puede jugar el siguiente partido.

2.2. Tarjeta roja: expulsión. Toda tarjeta roja acarrea, automáticamente, la suspensión mínima de un partido. De modo que, el representante del equipo debe saber que todo jugador expulsado no puede actuar por lo menos en el próximo partido. De actuar un jugador expulsado se sancionará con la pérdida de los puntos, por un marcador de 3 x 0 a favor del equipo afectado.

2.3 Tarjeta azul: se sancionará con tarjeta azul aquel jugador que tenga un mal comportamiento en el campo de juego sea este, por insultos al árbitro, al vocal, a la hinchada, a los compañeros o rivales, incluye también actos o gestos inadecuados que el juez decida sancionar.

De existir estas mismas faltas por parte de las barras, el arbitro hará un llamado de atención al capitán para tranquilizar a sus seguidores. De continuar la mala conducta se sancionará con tarjeta azul al capitán y tendrá que abandonar el campo de juego por tres minutos. Si las barras persisten en la falta, se sancionará al capitán con tarjeta amarilla o roja.

El jugador que sea sancionado con tarjeta azul tendrá que abandonar el campo de juego por 3 minutos, que serán controlados solo por el árbitro del partido. En estos casos el equipo se quedará con un jugador menos en el campo de juego y no podrá ser reemplazado por otro jugador hasta que se cumpla los 3 minutos establecidos

NOTA: la sanción de la tarjeta azul no aplica, ni implica pérdida o terminación del partido por inferioridad numérica, ni paralización del partido.

2.4. Durante el desarrollo del torneo, la Subcomisión de Disciplina, se reunirá todos los días para conocer las actas de arbitraje y los informes del vocal de turno.

2.5. De acuerdo con la gravedad de la falta por la cual un dirigente, miembro del cuerpo técnico o jugador haya sido-expulsado de la superficie de juego de la banca, la Subcomisión de Disciplina juzgará las sanciones disciplinarias siguientes:

2.5.1 Juego brusco violento: un partido de suspensión.

2.5.2 Utilizar vocabulario soez: dos partidos de suspensión.

2.5.3 Conducta violenta: Tres partidos de suspensión.

2.5.4. Si la ofensa fuera de obra, serán excluidos definitivamente del torneo, sin lugar a presentar ningún tipo de apelación.

2.5.5. Por actos obscenos hacia el público, jugadores o autoridades, etc., serán sancionados con la suspensión de ese jugador para todo el campeonato.

2.5.6. Los equipos o jugadores que protagonicen escándalos en el escenario deportivo,



serán excluidos definitivamente del torneo. El árbitro y el vocal está en la obligación de hacer constar en el acta o en un informe ampliatorio, todas las anomalías que se produjeran en el transcurso de un partido.

2.5.7, La agresión física a un árbitro, tendrá una multa de \$150, destinados directamente al agredido, e implicará la separación definitiva por todo el torneo del agresor. En caso de no hacer este pago al agredido, implicará la eliminación directa e inapelable de TODO el equipo del campeonato. 2.5.8. Las reglas disciplinarias, se aplicarán desde el momento en que se abran las puertas del escenario deportivo para iniciar la programación hasta cuando se cierren las mismas por finalizar.

2.5.9. El equipo que no se presentare a cumplir con un partido recibirá una amonestación por escrito, y si esto volviera a ocurrir será retirado del torneo.

COMITÉ ORGANIZADOR

“ EL FUTBOL ES LA MEJOR EXCUSA PARA SER FELIZ “