

REGLAMENTO

TORNEOS DE FÚTBOL 5 y 7 // FEMENINOS Y MASCULINOS

VÍAS DE CONTACTO. Tel: 341 5 975 534 (fútbol 5) y Tel. 341 3 267 366 (fútbol 7) – Página de Facebook:
Copa Cuna de La Bandera – E-mail: futbol5@copacunadelabandera.com.ar y
futbol7@copacunadelabandera.com.ar // www.copacunadelabandera.com.ar



1) PRESENCIA DEL EQUIPO.

La cantidad mínima de jugadores en cancha para disputar el partido es de 5 (4 más el arquero). No se podrá comenzar el encuentro con menos de esa cantidad. En caso de que un equipo se encuentre con menos de 5 jugadores (por expulsión, lesión o cualquier otra eventualidad), el árbitro dará por finalizado el encuentro, quedando como ganador del partido el equipo rival por 3 a 0 (**los goles NO se le adjudicarán a ningún jugador**). En caso de que el equipo que no completa la cantidad mínima de jugadores estuviese ganando o empatando, se le dará por perdido el partido de todas maneras como sanción por no haber podido finalizar el mismo. Sin embargo, si el partido lo estuviese ganando el rival que completa la cantidad de jugadores exigida, por una diferencia superior a 3 goles, el resultado final será el que figura en el marcador cuando el árbitro se vio obligado a finalizar el encuentro.

Si un equipo se ausentare algún partido del torneo con o sin previo aviso, el pago de la fecha será cubierto con el dinero del **"PARTIDO DE GARANTÍA"** abonado conjuntamente con la inscripción. El rival no deberá abonar la fecha y se le computará el partido ganado por 3 a 0 (**los goles NO se le adjudicarán a ningún jugador**). La organización del torneo comunicará al delegado que una próxima ausencia, justificada o

injustificada, se expulsaría al equipo del torneo permitiéndole ingresar a un equipo en espera que comenzaría con 0 puntos.

2) PUNTUALIDAD. TIEMPO DE ESPERA.

Tiempo máximo de tolerancia: 10 minutos. Al equipo que no se haga presente en la cancha dentro de los DIEZ minutos del horario de inicio del mismo, le corresponderá tarjeta amarilla al capitán. En caso de alcanzar los diez minutos de espera, **EL EQUIPO PRESENTE TENDRÁ EL DERECHO DE PEDIR LOS PUNTOS**, es decir, **NO** se les adjudicará de oficio la victoria a menos que el equipo lo solicite una vez pasado el tiempo de tolerancia; en ese caso, el equipo en retraso perderá el partido por 3 a 0 (**los goles NO se le adjudicarán a ningún jugador**). Alcanzada la media hora de espera y el partido no hubiese comenzado; se le otorgará **de oficio** los 3 puntos al equipo presente.

3) DURACIÓN DEL PARTIDO.

Se dividen en dos tiempos de 25 minutos cada uno con un intervalo de cinco minutos.

4) VALIDEZ DEL GOL.

El gol es válido desde cualquier parte del campo de juego una vez que la misma supere la banda del arco (meta). En el caso del saque de mitad de cancha, también será convalidado el gol si fuese directo, es decir, sin un pase previo. Desde el lateral no será válido el gol directamente, en cambio desde el córner sí. El gol en contra vale desde todos lados, salvo que sea del lateral, puesto que no es válido el gol de saque de manos ni en el arco propio ni en el del rival (ver punto 6).

5) TIEMPO ADICIONADO EN TODOS LOS PARTIDOS.

La regla es que **NO se adicione tiempo**, sólo en caso excepcional y si así lo decide el árbitro del partido, se podrá adicional **5 minutos como máximo** en cada tiempo.

6) LATERALES.

Se realizan con las manos, sobre la línea de la banda. Será invalidado el gol directo en -ambos arcos- desde el lateral (salvo que roce en algún jugador). Distancia mínima del rival es de tres pasos.

7) CÓRNERES.

Son válidos los goles desde el tiro de esquina. La distancia mínima del rival es de 5 pasos.

8) FALTAS.

Podrá disputarse el balón en el piso (“barrer”), quedará a consideración del juez del partido si se lo hace de manera lícita.

SUPUESTOS :

- A) **TARJETA AMARILLA:** si se le muestra la tarjeta amarilla a un jugador durante el partido *significa “precaución”*, inmediatamente luego de este cartón si se comete otra falta que juzgar por el árbitro lo considera de gravedad o cualquier otro supuesto, se mostrará nuevamente la tarjeta amarilla. 2 amarillas equivalen a una tarjeta roja.
- B) **TARJETA AZUL:** indica que se debe realizar forzosamente el cambio del jugador que vio la tarjeta, por otro. El jugador que retira del campo de juego, no podrá volver a ingresar hasta la finalización del partido. En caso de no tener más cambios el equipo y/o no tuviere suplentes, jugarán con un jugador menos los restantes minutos del encuentro. Un punto a tener en consideración es que luego del partido, el árbitro podrá hacer el informe respecto del/los jugador/es a los que mostró la tarjeta azul, que se someterá a evaluación por el Tribunal de Disciplina que aplicará (o no) una determinada sanción.
- C) **TARJETA ROJA:** *es la pena máxima; significa la expulsión del jugador durante ese partido y se le añade de 1 a 50 fechas de suspensión*, dependiendo la gravedad de la infracción: a evaluar por el Tribunal Disciplinario conforme a los informes presentados por el veedor y el árbitro. **No es necesario que a un jugador se le muestre la tarjeta roja para que éste sea expulsado:** puede ser suceder que el árbitro haga un informe individualizado respecto de esa persona y el Tribunal Disciplinario **de oficio** decida sancionar por los actos cometidos. El árbitro también puede expulsar a un jugador una vez finalizado el partido.

Orden de sanciones a un jugador en un mismo partido según el nivel de gravedad, de menor a mayor:

- ❖ **AMARILLA** (precaución)
- ❖ **AMARILLA y AZUL** (precaución y luego cambio obligatorio sin posibilidad de regreso durante el encuentro. Posibilidad de informe con fechas de suspensión)
- ❖ **AZUL** (cambio obligatorio sin posibilidad de regreso durante el encuentro. Posibilidad de informe con fechas de suspensión)
- ❖ **AMARILLA y AMARILLA: ROJA** (expulsión del partido con fechas de suspensión)
- ❖ **AMARILLA y ROJA** (precaución y expulsión del partido con fechas de suspensión)
- ❖ **ROJA** (directa: expulsión del partido con fechas de suspensión)

> **IMPORTANTE: NO EXISTE LA POSIBILIDAD QUE EL ÁRBITRO SANCIONE CON “TARJETA AMARILLA” – “TARJETA AMARILLA” Y LUEGO “TARJETA AZUL” A UN MISMO JUGADOR EN UN MISMO PARTIDO: ES DECIR, LUEGO DE LA DOBLE TARJETA AMARILLA QUE RECIBA UN JUGADOR DURANTE EL DESARROLLO DE UN ENCUENTRO, SERÁ INDEFECTIBLEMENTE SANCIONADO CON LA ROJA CON FECHAS DE SUSPENSION.**

9) ARQUERO.

- **SAQUE DE ARCO:**

- Este es el caso en que la pelota se va del campo de juego y el arquero deba reponer. El portero puede jugar con la mano y NO puede pasar la mitad de la cancha, salvo que la pelota pique antes o toque a un jugador. No puede pegarle de aire.
- También el arquero puede jugar con el pie, SIEMPRE Y CUANDO, haga pique la pelota FUERA de los límites del área. No está permitido que patear el balón “de aire”.

- **SI TOMA LA PELOTA DE JUEGO: puede sacar con la mano** (tampoco puede pasar la mitad de la cancha, salvo que pique antes o que toque a un jugador. Si pasa la mitad de la cancha –sin importar que luego de haber pasado toque en algún jugador- será lateral) o bien **con el pie o salir jugado sin necesidad que el balón salga de los límites del área;** en este último supuesto, puede rematar pasando pasar la mitad de la cancha. No puede pegarle “de aire”.

- **PASE INTENCIONAL DE UN JUGADOR:** si un jugador de su mismo equipo le da un pase intencional, NO podrá tomarla con las manos, sino que deberá recibirla con el pie obligatoriamente, SALVO que el pase sea con una parte del cuerpo por encima de la cintura: panza, pecho, hombro o cabeza. En caso de que se produzca el pase intencional de un jugador del mismo equipo al arquero y este último la tomase con las manos, le cabrá la sanción de TIRO LIBRE INDIRECTO al borde del área y la barrera debe ubicarse sobre la meta.

10) ARBITRAJE.

El árbitro es la autoridad máxima dentro del campo de juego. Tiene la potestad de utilizar la tarjeta amarilla, y la roja a criterio suyo, luego hará informes que se los proporcionará al Tribunal de Disciplina que analizará la gravedad de las infracciones y ejecutará la sanción correspondiente.

El árbitro está facultado para expulsar jugadores e informar (dejando la decisión en manos del Tribunal Disciplinario que puede tomar medidas de oficio) **desde que ingresa a la cancha incluso también luego de terminado el encuentro.** Se sancionará con **graves penas** las agresiones de puños, insultos constantes, o cualquier tipo de comportamiento contrario al orden del torneo contra el equipo rival, los propios, el organizador, árbitros y público en general.

Toda reglamentación no estipulada en este documento, ante cualquier eventualidad de cualquier índole surgida dentro del partido, quedará a criterio del árbitro; posteriormente el Tribunal Disciplinario evaluará la decisión tomada en el caso concreto.

11) VEEDORES.

Los veedores no tienen ningún tipo de injerencia en el transcurso del juego. **SOLAMENTE** pueden notificar al juez del partido sobre *alguna situación irregular de gravedad* (golpe de puño, agresiones, etc.) para que tome sanciones pertinentes. **Siempre** el que decide es el árbitro del partido y el veedor NO está facultado para entrometerse en situaciones “*regulares*” del partido. Su función es facilitar el desarrollo del partido (solicitando asistencia médica, identificando los jugadores con las sanciones y goles, entre otras cosas). Una vez finalizado el encuentro, el veedor hará su informe respecto del arbitraje y el comportamiento de los equipos.

12) TRIBUNAL DISCIPLINARIO.

Analizará los informes de los árbitros, veedores y organizadores para ejecutar las penas. La rigurosidad del tribunal tiene su fundamento en que el torneo “Copa Cuna de la Bandera” sobresale por su juego limpio en todos los torneos que forman parte de su organización. El plazo que tienen los jugadores para realizar su **descargo es de 48 horas** después de haberse disputado el partido oficial por el campeonato, al mail tribunal7@copacunadelabandera.com.ar, según corresponda, debiendo indicar obligatoriamente el nombre y apellido del reclamante, el nombre de su equipo y del equipo rival (si es que intervino en el conflicto).

13) EL PENAL.

El punto del penal se ubicará a **11 (once) pasos desde la línea de meta**. El pateador podrá tomar carrera. El resto de los jugadores deberán ubicarse fuera del área, donde el árbitro lo indique.

14) TIROS LIBRES.

Pueden ser directos o indirectos según criterio del árbitro.

15) INICIACION/REANUDACION DEL JUEGO DESDE EL CENTRO DE LA CANCHA.

En el caso del saque de mitad de cancha, será válido el gol sin necesidad de un pase previo.

16) LEY DE VENTAJA.

El árbitro no debe castigar una falta que favorece directa y notoriamente al equipo infractor. Luego de la jugada, podrá utilizar las tarjetas de acuerdo a su interpretación, si así lo considera.

17) CAMBIOS.

Son 5 cambios durante todo el partido, a excepción de que en el descaso se pueden hacer la cantidad de cambios que se quisiesen (en ese momento son ilimitados); sin embargo existen determinadas condiciones: **a)** Los jugadores reemplazados podrán volver a ingresar, **b)** Los cambios deberán realizarse únicamente cuando el árbitro lo autorice, **c)** Será amonestado aquel jugador que retrase el juego

intencionalmente en un cambio, si así lo considera el árbitro y **d)** El árbitro puede retrasar el cambio si percibe que se realizan constantemente con el único fin de interrumpir el juego.

18) EL CAPITÁN.

Cada equipo deberá tener un capitán en cada una de las fechas a disputar, que firmará en la “Planilla de asistencia” **previamente al encuentro**. Será el responsable del comportamiento de su equipo, así como también de las personas que acompañan al plantel en calidad de público y/o Director Técnico.

El árbitro podrá sancionar e informar al capitán en caso de desmanes, agresiones de cualquier índole, insultos o cualquier tipo de eventualidad que atente contra el orden del torneo; posteriormente el Tribunal Disciplinario actuará en consecuencia.

Una vez finalizado el partido, el capitán deberá firmar la planilla del veedor, verificando de esta manera el resultado, los amonestados y expulsados, corroborando la información con su firma. ***En el caso de que el capitán no la firmase luego del partido, pierde la posibilidad de reclamo por cualquier anotación errónea que haya podido llegar a hacer el árbitro.***

19) FILTRACIÓN DE JUGADORES.

El equipo que tenga la intención o haya cometido el artilugio de hacer pasar a un jugador por otro al momento de firmar la planilla previamente al encuentro, o haciendo ingresar a un jugador en la cancha mientras éste no pertenezca al equipo y no haya firmado la “planilla de asistencia” previamente a disputarse la fecha, será sancionado **con la pérdida del partido por 3 a 0 (los goles no son atribuibles a ningún jugador)**, también con **quita de puntos** (cantidad a evaluar por el Tribunal Disciplinario) y con la **suspensión del capitán del equipo** (desde la fecha en la que se evadió las reglas) con 1 a 50 fechas (cantidad que será evaluada por el Tribunal Disciplinario).

20) SUSPENSION DE PARTIDOS

Los motivos por los cuales pueden suspenderse un partido, son por los siguientes casos:

A) **INCLEMENCIAS DEL TIEMPO**: se reprogramará la fecha.

B) **DISTURBIOS**: el equipo que genere la suspensión del partido, lo tendrá perdido por 3 a 0 (los goles no se le asignarán a ningún jugador del rival) en caso de que el generador del conflicto vaya ganando el encuentro o éste se encuentre empatado. Por el contrario, si el generador de la suspensión del partido va perdiendo, pero el partido no puede continuar por causas atribuibles a ese equipo, el resultado será el mismo que se encuentre en el marcador al tiempo de la interrupción del partido. La suspensión del partido puede ser ejecutada por el árbitro del encuentro únicamente si así lo considera.

C) OTRAS CAUSAS: tales como lesión grave de un jugador y que su equipo no quiera continuar con el partido u otras que considere la organización: se recuperará el tiempo restante. Reprogramación del encuentro en 2 tiempos de igual cantidad de minutos de lo que haya quedado por jugar.

21) EQUIPO QUE INGRESA AL TORNEO UNA VEZ INICIADO EL MISMO.

Si un equipo se retira del torneo, cualquiera sea su circunstancia (expulsión o por voluntad propia); podrá ingresar el equipo que se encuentre primero en la lista de espera, consecutivamente en el orden establecido. El equipo que ha ingresado, *podrá competir por los premios siempre y cuando su incorporación al torneo sea antes de la fecha nro. 8 (inclusive)*; es decir, luego ingresará como “equipo en calidad de amistosos”.

En caso de que el equipo incorporado una vez comenzado el torneo, lo haga **antes de la fecha nro. 5 inclusive**, podrá participar por los premios en las mismas condiciones que un equipo que ha comenzado desde el inicio del torneo, pero comenzando con 0 puntos, 0 goles a favor y 0 goles en contra a los efectos de posicionarse en la tabla.

El equipo que ingrese al torneo en calidad de amistosos (es decir, desde la fecha 9 en adelante), podrá disputar las fechas pero siempre serán reservados los 3 puntos para el rival de turno –***siempre que se presente el equipo que ya pertenecía al torneo***- (se le dará por ganado al rival por 3 a 0), fuese cual sea el resultado del partido y en los Play Off solamente podrá disputar la primera fecha (que se les dará por perdida y pasará de ronda el rival de turno). ***Una vez ingresado un equipo en calidad de amistosos, el equipo (que ya pertenecía al torneo) deberá jugar obligatoriamente el partido para poder obtener los 3 puntos: sea cual sea el resultado, el partido lo tiene ganado; PERO en el caso de ausentarse, perderá el partido por 3 a 0, perdiendo así los puntos. En los partidos amistosos, las sanciones cuentan a los efectos del Fair Play. Un jugador podrá ser expulsado y esa sanción se tendrá en cuenta para los partidos restantes.***

No existe obligación de dar aviso por parte de la organización en caso de que un equipo jugase un amistoso, ya que su presencia es imprescindible para poder disputar el partido, obteniendo así los 3 puntos, ya que las sanciones correrán en ese encuentro.

22) EXPULSION DEL TORNEO.

Se expulsará del torneo al equipo que incurra en **conflictos varios**, la causal la determinará el Tribunal Disciplinario o bien podrá ser **por 2 ausencias – no tienen por qué ser consecutivas-** (a la primera ausencia se activará automáticamente el saldo del “Partido de Garantía”, perdiendo el equipo el saldo abonado) sin embargo, a la segunda ausencia (justificada o injustificada) se expulsará al equipo del torneo e ingresará el primer equipo en lista de espera.

Una vez expulsado un equipo del torneo (o bien, si se retira por sus propios medios sin ser echado), NO SE LE REEMBOLSARA EL DINERO DE LA INSCRIPCION.

23) AUSENCIAS DE AMBOS EQUIPOS EN UNA FECHA.

Ambos perderán el saldo del “Partido de Garantía” y no sumarán puntos. A la segunda ausencia de cualquiera de los equipos que se haya ausentado 1 vez: expulsión del torneo.

24) EMPATE DE PUNTAJE DE EQUIPOS EN ZONA DE DEFINICION.

En caso de que en una zona, haya dos o más equipos que igualen en la cantidad de puntos, se definirá el orden de clasificación por encima de los demás equipos de la siguiente manera:

- Si existen 2 equipos que tengan la misma cantidad de puntos: la categoría se definirá en primer lugar por el resultado del partido que hayan jugado entre sí. *Ejemplo:* El equipo A y el equipo B igualan en la última fecha con 25 puntos cada uno. En este caso, se acudirá a analizar el partido disputado entre ellos: en el caso de que A le haya ganado a B, el puesto mayor disputado le corresponderá a A, en el caso de que B le haya ganado a A, el puesto mayor disputado le corresponderá a B. Si A y B han empatado ese encuentro, se definirá por DIFERENCIA DE GOLES, si continúa la paridad: se definirá por quien tenga más goles a favor, la valla menos vencida y en último lugar, por penales.
- Si existen 3 o más equipos que tengan la misma cantidad de puntos: la categoría se definirá según el orden que se detalla a continuación:
 - Clasificará el equipo que tenga **mayor diferencia de goles**.
 - Clasificará el equipo que tenga **más goles a favor**.
 - Clasificará el equipo que tenga la **valla menos vencida**.
 - De subsistir la igualdad, se definirá por **penales**.

**Para la categoría del torneo femenino, regirá este punto a la hora de las definiciones.*

25) EMPATE DE PUNTAJE DE EQUIPOS FAIR PLAY.

A los efectos del FAIR PLAY, el valor asignado para cada sanción, es el siguiente:

- ❖ **1 punto (amarilla).**
- ❖ **2 puntos (azul).**
- ❖ **3 puntos (roja).**

Ganará el premio el equipo que menos puntaje haya alcanzado.

En caso de **EMPATE** en puntos de los equipos respecto del premio “FAIR PLAY”, ganará:

- El equipo que más lejos haya llegado en el torneo (incluyendo el Play Off).
- De persistir la igualdad, se regirá por el punto 22.

26) ESCALA DE VALORES.

- *Partido Ganado: 3 puntos*
- *Partido Empatado: 1 punto*
- *Partido Perdido: 0 puntos*

27) ACCESORIOS OBLIGATORIOS PARA LOS JUGADORES.

FUTBOL 7. Está permitido el uso de calzado con tapones (a excepción de los de aluminio). **Es obligatorio el uso de las canilleras** de todos los jugadores. Al detectar esa eventualidad, el árbitro podrá concederle al jugador a retirarse de la cancha para colocárselas o en caso de no tener, ese jugador comenzará a disputar el partido con tarjeta amarilla que el árbitro deberá mostrar.

28) PAGO EN TIEMPO Y FORMA.

Todos los equipos tienen la obligación de abonar sus respectivas deudas contraídas con el torneo en los plazos que se detallan a continuación, caso contrario incurrirán en mora, por lo que será sancionada con quita de puntos y hasta con la expulsión:

- PLAZO PARA ABONAR LA TOTALIDAD DE LA INSCRIPCIÓN + PARTIDO DE GARANTÍA: hasta la 3era fecha inclusive.
- SI PARA **ANTES DEL INICIO** LA FECHA NRO 4, EL EQUIPO NO TERMINÓ DE ABONAR: será la quita de 1 (un) punto de la tabla de posiciones.
- SI PARA **ANTES DEL INICIO** LA FECHA NRO 5, EL EQUIPO NO TERMINÓ DE ABONAR: será la quita de 3 (tres) puntos de la tabla de posiciones.
- SI PARA **ANTES DE INICIARSE** LA FECHA NRO 6, EL EQUIPO NO TERMINÓ DE ABONAR: será la **EXPULSIÓN DEL TORNEO SIN REEMBOLSO DEL DINERO ABONADO.**