

COPA POTRERO



REGLAMENTO

COPA POTRERO

Del 15 al 24 de Noviembre 2024





REGLAMENTO TORNEO FUTBOL 7

1. LUGAR:

El torneo se llevará a cabo en el Club Municipal Derqui - Lionel Messi - Ubicado en la calle Henry Martin y España, en la localidad de Derqui.

2. REGLAS

El torneo será jugado de acuerdo con las reglas de la F.I.F.A, a excepción de los detalles que se explican en este reglamento.

3. EQUIPOS

Cada equipo estará constituido por un máximo de **20 (Veinte) jugadores** y **5 (Cinco)** de cuerpo técnico y es obligatorio contar con un médico o un Traumatólogo o un Kinesiólogo para la primera atención de los jugadores.

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 7 (siete) jugadores cada uno en cancha, uno de los cuales jugará como arquero.

Para comenzar el partido cada equipo debe presentar un **mínimo de 5 (cinco) jugadores**, incluido el arquero.

Un equipo con 4 (cuatro) jugadores no puede comenzar el partido ni continuar (en caso de expulsiones).

Cada equipo debe llevar un nombre distintivo, a ser presentado junto con la lista de buena fe una semana antes del inicio del torneo con estos datos de cada jugador:

Nombre y apellido - Fecha de nacimiento

DNI - Apto físico (Obligatorio)

Cambios: Los equipos podrán realizar siete (7) cambios por tiempo, no acumulativo. **EJEMPLO:** Si en el primer tiempo un equipo realiza 5 cambios, en el segundo sólo podrá realizar siete cambios. Cada equipo podrá utilizar a todos los jugadores fichados durante el torneo, el jugador que sale, puede volver a ingresar. Los jugadores que ingresen al campo de juego deberán hacerlo únicamente por la zona de cambios y el mismo será autorizado por el Oficial de Partido. En los minutos ADICIONALES que brinde el árbitro **NO** se podrá realizar cambios.

4. QUIENES PUEDEN JUGAR:

El torneo está dirigido a jugadores hombres mayores de 18 años de edad.

Bajo ninguna circunstancia podrá integrar un equipo un jugador que no se encuentre inscripto en la lista de buena fe.

5. FORMATO DEL TORNEO:

El torneo se dividirá en dos etapas: **GRUPOS** y **LLAVES**

La organización facilitará vestuarios a los equipos para poder hacer uso de ellos (Cambiar o ducharse)

Todos los campos de juego son de hierba natural de primera calidad

Se jugarán todos los partidos con pelotas Nº 5 Adidas.

Se formarán ocho (8) grupos de cinco (5) equipos jugando todos contra todos en cada grupo, garantizando de esta forma un mínimo de cuatro (4) partidos para cada equipo.

El equipo que haya marcado el mayor número de goles ganará el partido y obtendrá tres (3) puntos.

Si el partido finaliza empatado, se definirá por penales. Los penales se disputarán en el mismo arco donde se disputó el partido. Al finalizar el partido los equipos deberán elegir un pateador titular y un pateador



suplente y estos mismos se harán cargo de los tres penales. El ganador obtendrá tres (3) puntos y el perdedor un (1) punto.

Clasificación: Clasifican los ocho (8) primeros a octavos de final y el 2 y 3 puesto de cada grupo jugarán un repechaje y los ganadores de este repechaje clasifican a octavos de final.

Si al final de la clasificación, dos o más equipos hubieran sumado el mismo número de puntos, se procederá a determinar la clasificación de uno u otro equipo de la siguiente forma;

A: Diferencia de goles - **B-** Resultado entre los equipos empatados.

En caso de empate en las rondas eliminatorias y en las finales, el partido se decidirá por penales.

El torneo se jugará con offside, el mismo será desde la tangente del círculo central.

Cada partido contará con Árbitro, dos asistentes y un oficial de partido.

La organización se reserva el derecho a cambiar grupos, el calendario, los campos de juego y las horas de los partidos. A los delegados de los equipos afectados se les dará aviso con la suficiente antelación.

6. PROGRAMA DE PARTIDOS

El equipo deberá llegar al predio una hora y media antes de cada partido para presentar el DNI de los jugadores, la planilla de partido y realizar el chequeo de la ropa.

El partido comenzará a la hora programada según el fixture. Habrá **5 minutos** de tolerancia para la presentación del equipo. Excedido ese tiempo se dará por ganado el partido al equipo que se encuentra en cancha por 2 a 0. Cada equipo recibirá una cuenta regresiva de sus partidos con horarios.

7. ASISTENCIA:

La no presentación a dos juegos seguidos, por parte de un mismo equipo, que no haya sido debidamente justificada, implica automáticamente el retiro del equipo por el resto del torneo.

8. TIEMPO DE JUEGO:

Los partidos serán divididos en dos tiempos de **20 minutos** corridos cada uno con un intervalo de 5 minutos. El tiempo de juego se frenará solamente en caso de lesión o alguna situación que considere el árbitro.

9. SUSPENSIÓN DE FECHAS:

La suspensión de la fecha por cuestiones climáticas será determinada por la Organización y se comunicará por los medios oficiales. Cabe la posibilidad que para recuperar la fecha suspendida se tenga que jugar dos partidos en un día.

10. ROPA: A todos los equipos se les proveerá un juego de equipación (Camiseta - Pantalón y medias largas) el cual deberán utilizar durante todo el torneo. Cada jugador será registrado con un dorsal y no podrá modificarlo durante el transcurso de la copa. Si el árbitro llegara a necesitar una camiseta alternativa debido a una similitud de ambos equipos, se le proveerá camisetas alternativas o pecheras, lo cual será sorteado por el árbitro antes del comienzo del partido.

Un jugador no podrá llevar ningún objeto peligroso para él ni para los participantes del juego, como así también es obligatorio el empleo de las canilleras. No se podrá utilizar botines con tapones de aluminio.

11. TIROS LIBRES:

Directos e indirectos, serán a criterio del árbitro. Los córner y Tiros libres podrán realizarse con carrera

12. GOLES: Serán válidos **desde cualquier lugar del campo de juego.**

13. BARRERA:

La distancia de la barrera será de siete (7) metros durante la ejecución de los tiros libres, si el jugador pide barrera deberá esperar la orden del árbitro.

14. SAQUES:

Saques de Arco:

- ⇒ El arquero podrá sacar con el pie pero la pelota no puede ingresar a la otra área.
- ⇒ Cuando el arquero recibe el balón jugado con el pie por un compañero en forma de pase, no puede tomarlo con las manos. Si lo hace será sancionado con tiro libre indirecto, de la misma forma si recibe de un lateral hecho por su compañero no podrá tomarla con la mano, de hacerlo se sancionará con un tiro libre indirecto.

Saques Laterales:

- ⇒ La pelota deberá ser impulsada hacia el campo de juego con las manos,

Tiros de Esquina:

- ⇒ Son considerados tiros libres directos por lo que el “gol olímpico” es válido.

15. PENALES:

- ⇒ Se ejecutarán **CON** carrera,
- ⇒ En el momento de ejecutarse el penal, todos los jugadores deberán estar a más de dos (2) metros fuera del área, detrás del ejecutante, a excepción del arquero,
- ⇒ Si se hubiera cumplido el tiempo reglamentario, el árbitro informará a los jugadores y hará ejecutar el penal como última jugada. No hay segunda jugada. Ejecutado el tiro desde el punto del penal, se esperará que el balón finalice su trayectoria.
 - ⇒ Los equipos elegirán dos pateadores al finalizar el partido, uno titular y otro suplente, estos mismos se harán cargo de los tres penales. Los pateadores no hace falta que estén dentro del campo de juego cuando finalice el partido, pueden estar en el banco de suplentes. Los pateadores no podrán atajar, solamente podrán ejecutar los penales

16. TARJETAS

Tarjeta Amarilla:

Significa un apercibimiento y un jugador será amonestado con tarjeta amarilla si:

- ⇒ Infringe con persistencia las Reglas de Juego,
- ⇒ Detiene el balón con la mano en forma grotesca,
- ⇒ Desaprueba con palabras o gestos cualquier decisión del árbitro,
- ⇒ Culpable de conducta incorrecta, y/o
- ⇒ Demora el juego en forma indebida.

Tarjeta Roja:

Expulsión. Quien es expulsado no podrá volver a jugar en lo que resta del partido ni ser reemplazado por un compañero. El equipo jugará lo que resta del partido con un jugador menos.

Al jugador expulsado se le dejarán acumuladas las amarillas que tenga hasta ese momento.

Un jugador será expulsado con tarjeta roja si, a criterio del árbitro, es:

- ⇒ Culpable de conducta violenta y/o juego brusco grave,

- ⇒ Utiliza propósitos antideportivos, injuriosos o groseros,
 - ⇒ Según la calidad de la falta, es amonestado por segunda vez.
- TARJETA ROJA DIRECTA: Tres (3) fechas de suspensión.

La acumulación de 3 (tres) tarjetas amarillas durante el torneo se sanciona con una fecha de suspensión a cumplir efectivamente en la fecha siguiente. La acumulación de dos amarillas en un mismo partido significa que el jugador será expulsado. Las tarjetas amarillas se eliminan o “limpian” en la segunda fase,

EJEMPLO: Si un jugador recibe la tercera tarjeta amarilla en el cuarto partido clasificatorio NO podrá jugar el REPECHAJE.

En la segunda fase, la acumulación de 3 (tres) tarjetas amarillas corresponden a una fecha de suspensión. La expulsión por doble amarilla se sanciona con una fecha de suspensión.

La expulsión por agresión o intento al árbitro o a cualquier jugador o persona que se encuentre en el evento, significa la expulsión del agresor por el resto del torneo.

El equipo que provoque la suspensión de un partido, bien como consecuencia de la insubordinación colectiva de sus jugadores, abandono del terreno de juego por parte de estos, agresión a contrarios, árbitro, asistentes, dirigentes, técnicos, etc, bien por la invasión del terreno de juego por parte de seguidores del mismo equipo o por cualquier otra causa que induzca al árbitro a decretar la suspensión, será sancionado con la pérdida de encuentro por cero goles a dos (0-2), salvo que en el momento de la suspensión el resultado fuera desfavorable por un mayor tanteo en su contra.

Cada equipo será responsable del comportamiento de sus jugadores, acompañantes y familiares, tanto dentro como fuera del terreno de juego. El mal comportamiento puede llevar a la expulsión del torneo.

Cualquier tipo de agresión es causa suficiente para que el comité tome la decisión de expulsar al jugador y/o equipo del torneo. La copa Potrero será televisada y el Fair Play es un valor fundamental dentro de la organización.

17. Después de la final se hará entrega de los trofeos al campeón, subcampeón, máximo goleador, mejor portero y mejor jugador del torneo.

18º. La Copa Potrero contará con ambulancia y médicos en cancha como así también la organización tiene contratado un seguro privado que cubre lesiones y accidentes. Este seguro es opcional para cada persona.

Si no se decide contratar, la organización no se hace responsable de posibles lesiones y/o accidentes. La organización no se responsabiliza de posibles pérdidas o robos. El torneo dispone de un seguro de responsabilidad civil.

19. Árbitros: Pelota que pega en una jugada en el Árbitro, se hará un pique con ventaja para el equipo que llevaba la pelota.

20. Zona de Capitanes: Solo los capitanes se podrán dirigir al árbitro, en caso de que un jugador que no sea el capitán se dirigió al árbitro, este último podrá tomar la decisión de amonestarlo y/o expulsarlo.

COPA POTRERO



