

Reglamento Interno CUARTO TORNEO FÚTBOL CINCO ALUMNI CERROS

Aplicable para el segundo semestre de 2016

(Cualquier Situación ajena al presente reglamento se regirá por normativa vigente FIFA en primera instancia FUTSAL y segunda instancia FUTBOL)

(<http://es.fifa.com/about-fifa/official-documents/law-regulations/>)

ALGUNOS PRINCIPIOS DEPORTIVOS

La Organización de este evento permanentemente viene recordando algunos de los principios deportivos que deben reinar en pro del juego limpio:

1. No pasa nada por perder, y tampoco hay que sacar las cosas de quicio cuando se gana.
2. Evitar las frases agresivas o soeces.
3. Para conseguir una convivencia amable es preciso que todos respeten unas pocas normas de comportamiento.
4. El juego brusco, mal intencionado o peligroso y en general **todo acto antideportivo, debe erradicarse de las áreas deportivas del Colegio.**

Información general

- Podrán participar únicamente los graduados y exalumnos del Gimnasio de los Cerros.

1. Modalidad de juego:

- a. Los partidos tendrán una duración de 25 minutos por cada tiempo, para un total de 50 minutos por partido (No hay solicitud de tiempo entre los 50 minutos).
- b. El tiempo de descanso será entre 5 y 10 minutos por partido.
- c. Los tiempos mencionados previamente se pueden ver modificados si los equipos no se presentan puntualmente, los cuales serán modificados en el siguiente orden:
 - i. Se ajustará en primera instancia el tiempo de descanso, dejando como mínimo 5 minutos de descanso.

- ii. En caso tal de necesitar recortar más tiempo, se ajustarán ambos tiempos en la misma cuantía, dejando como mínimo tiempos de 20 minutos.
 - iii. La hora de inicio para la 1ra fecha del día es 19:45 (WW a las 20:00)
 - iv. La hora de inicio para la 2da fecha del día es 20:45 (WW a las 21:00)
- d. Los árbitros cuentan con la facultad para parar el tiempo en circunstancias especiales, las cuales se describen a continuación:
 - i. No se cuenta con balones en la cancha.
 - ii. Un jugador presenta una lesión de gravedad y requiere de ayuda para movilizarse.
 - iii. En una discusión prolongada ante una jugada polémica, el juez deberá parar el tiempo para aclarar la situación.
- e. Las únicas personas con la capacidad de discutir decisiones arbitrales son los capitanes de cada uno de los equipos; el resto de jugadores no deben tener relación alguna con los jueces.
- f. Para poder realizar un cambio se debe avisar al juez con anticipación y esperar a que salga el balón.
- g. En jugadas a balón parado, es decir, tiros libres, estos no se podrán cobrar a riesgo. El cambio debe realizarse por el centro de la cancha.

2. Sistema de tarjetas:

a. Tarjeta Amarilla:

- i. Un jugador se hace acreedor de esta tarjeta después de cometer una serie de faltas, por reiteración.
- ii. Un jugador puede recibir esta amarilla por cometer una falta fuerte a un contrincante.
- iii. En un solo partido un jugador puede recibir como máximo 2 tarjetas amarillas, lo que le acarreará una tarjeta azul.
- iv. El costo de la tarjeta es de \$ 5.000 COP.

b. Tarjeta Azul:

- i. Esta tarjeta se recibe como consecuencia de tener dos tarjetas amarillas, esta acción es inmediata después de la segunda tarjeta.

- ii. A partir de esta sanción el jugador debe dejar el campo de juego (La cancha), con la posibilidad de ser reemplazado por otro jugador.
- iii. Este jugador no podrá participar por el resto del encuentro.
- iv. El costo de esta tarjeta es de \$ 10.000 COP.

c. Tarjeta Roja:

- i. El jugador se hace acreedor de esta tarjeta por:
 - 1. Agredir intencionalmente a un contrincante, buscando afectarlo físicamente.
 - 2. Irrespetar al juez encargado del partido.
 - 3. Insultar a las hinchadas presentes en las gradas.
 - 4. Interrumpir opción de gol con la mano (siendo último jugador).
- ii. Como consecuencia de esta sanción, el jugador deberá dejar el campo y pagar una multa de sanción en la fecha inmediatamente posterior.
- iii. A partir de esta sanción el jugador debe dejar el campo de juego (La cancha), NO hay posibilidad de ser reemplazado por otro jugador.
- iv. El costo de esta tarjeta es de \$ 15.000 COP.
- v. **Todas las consideraciones que estipula la FIFA**

d. Tarjeta Blanca:

- i. Esta tarjeta se creó con el final de respetarnos entre todos, defender nuestros orígenes y respetar a cada uno de los miembros de este torneo.
- ii. Todo jugador que diga una grosería a otra persona será castigada con esta tarjeta.

- iii. Cualquier jugador que utilice una grosería sin importar su razón, se ganará una tarjeta blanca.
- iv. Cualquier jugador activo en cancha o en zona de suplencia que utilice una grosería sin importar su razón, se ganará una tarjeta blanca.
- v. Cualquier jugador activo en cancha o en zona de suplencia que insulte al equipo rival, árbitro, personas en gradería con una grosería sin importar su razón, se ganará una tarjeta blanca.
- vi. Es responsabilidad del capitán del partido de cada equipo controlar los ánimos de su barra y jugadores; siendo responsable directo de la sanción
- vii. El costo de esta tarjeta es de \$ 10.000 COP.

3. Metodología para el pago de tarjetas:

- a. En cada una de las fechas se contará con una persona que está encargada de recoger la plata de las tarjetas, no hay excusa para no realizar el pago.
- b. Como nueva medida para este torneo, la persona encargada de recolectar el dinero de las tarjetas le entregará a cada uno de los jugadores un documento (paz y salvo) para que pueda jugar, sin este documento la persona no podrá jugar.
- c. Para garantizar el cumplimiento de esta regla, cada 3 fechas jugadas (La primera vez será en la 4ta fecha), se hará una revisión de la deuda a la fecha. Si algún equipo debe dinero bajo el concepto de las tarjetas, esta será la última oportunidad para pagarla, de lo contrario perderá el partido por W.
- d. Estas reglas aplican para todos los equipos y para todas las personas involucradas en el torneo; no hay espacio para casos especiales.
- e. Se han presentado casos especiales en donde los jugadores han recibido más de una tarjeta por partido; en estos casos las personas afectadas deberán pagar el total de tarjetas, no sólo la más costosa (se acumulan).
- f. Es importante recordar la sanción de la tarjeta roja, sanción que implica UNA FECHA DE SANCIÓN efectiva al siguiente partido, si repite DOS.

- g.** Todas las sanciones se deben cumplir.

4. Formación de los equipos y el torneo:

a. Características de los equipos:

- i.** Todos los equipos podrán contar con un máximo de 14 jugadores.
- ii.** La cantidad mínima por equipo es de 5 personas.
- iii.** Todos los jugadores deben ser egresados del Gimnasio de los Cerros, ya sean graduados o personas que cursaron algún año en la institución.

b. Características del torneo:

- i.** El torneo puede tener un máximo de 16 equipos inscritos.
- ii.** Horarios de los partidos:
 - 1.** 8:00 P.M (WW) Cita inicial 7:45 P.M
 - 2.** 9:00 P.M (WW) Cita inicial 8:45 P.M
 - 3.** Las luces se apagan a las 10:01 P.M
- iii.** El torneo cuenta con dos fases de juego:
 - 1.** Todos Contra Todos
 - 2.** Rondas de eliminación directa

c. Ronda de todos contra todos:

- i. En esta primera fase del torneo, todos los equipos se enfrentarán entre sí, y a partir de los resultados obtenidos, los mejores 8 equipos pasarán a la segunda ronda de eliminación directa.
- ii. Dependiendo el número de equipos, puede que se dé la situación en la que varios equipos deben jugar dos fechas por semana.

d. Ronda de eliminación directa:

- i. En esta segunda fase se enfrentan los 8 mejores equipos del torneo en 3 etapas, cuartos de final, semifinal y final.
- ii. Las llaves de cuartos de final Se definirán bajo el mismo modelo de la liga colombiana del semestre en curso, Los ocho primeros clasificados avanzarán a la siguiente instancia; estos jugarán los cuartos de final, donde los ocho equipos clasificados se dividirán en dos grupos para un sorteo, (los cuatro primeros equipos clasificados se sortearán cada uno con los cuatro restantes) donde se jugarán los partidos correspondientes (siempre el equipo de mejor posición tiene preferencia en horario y cancha)
- iii. Las llaves de Semifinal son:
 - 1. Ganador llave 1 vs Ganador llave 4
 - 2. Ganador llave 2 vs Ganador llave 3

5. Metodologías de desempate al cierre de la primera ronda:

- a. Al final de la primera fase, se definen los ocho equipos que van a seguir a la siguiente ronda. En caso tal de encontrarse un empate en puntos, el desempate se hará en el siguiente orden:
 - i. Enfrentamiento Directo
 - ii. Diferencia de Goles
 - iii. Goles a Favor

iv. Goles en Contra

v. Tarjetas Amarillas

- b.** En caso tal de coincidir en todos los aspectos, se realizará un desempate final a través de un sorteo con una moneda.

6. Metodología de desempate para la segunda ronda:

- a.** En la segunda ronda de eliminación directa sólo existe una metodología de desempate, la serie de penales.
- b.** Esta serie es de 3 penales por equipo, pero en caso de seguir empatados, se cobrará un penal más por equipo hasta llegar a un eventual desempate.

7. Consideraciones especiales:

a. Solicitud para cambiar el horario de un partido:

- i.** En el torneo, la programación de todas las fechas es expuesta antes del inicio del torneo, en caso tal de que algún capitán necesite realizar cambios en su programación.
- ii.** Sin embargo, si en el transcurso del torneo se le presenta una eventualidad a algún equipo, el capitán tiene la facultad para hablar con los organizadores del torneo y el capitán del equipo rival para discutir el cambio de horario. Este cambio se puede dar con fecha límite el viernes de la fecha anterior, ya entrado el lunes de la fecha en cuestión, no se aceptará ningún cambio.

b. Informe de ausencia en un partido:

- i.** En torneos pasados nos hemos encontrado con casos en los que equipos no avisan y dejan esperando al otro equipo en la cancha, o en otros casos, avisan faltando media hora para los partidos.
- ii.** Para evitar estos casos fortuitos, aquellos equipos que consideren que no pueden ir al partido en la fecha establecida deben avisar a más tardar las 12 del medio día del mismo día, de lo contrario, perderán ese partido por W y se le pondrá multa de 50.000 al capitán.

c. Inconformidad con las sanciones:

- i. Todos somos humanos y se pueden cometer errores de vez en cuando, en algunos casos hay rojas que no deberían ser por ejemplo. En este caso y en general para cualquier inconformidad, se debe hablar con el comité organizador para que se revise la decisión, no hay otra persona autorizada para tomar decisiones de esta magnitud. Tiene fecha límite para pasar sus reclamos. Bajo ningún motivo pueden ponerse de acuerdo capitanes de equipos (ni los equipos) para desobedecer una sanción impuesta a un jugador. De incurrir en esta falta ambos equipos son descalificados del torneo. El comité de capitanes tomará bajo votación mayoritaria las acciones a seguir.
- ii. Gente que no sea del equipo no puede estar en la cancha.
- iii. NO PUEDE ENTRAR NADIE BAJO LOS EFECTOS DEL ALCOHOL.
- iv. Las personas de la tribuna no pueden ofender a los jugadores. El capitán de cada barra se hará responsable de su conducta.

d. Sanciones por agresiones o intentos de agresión:

i. Sanción por agresión a otro jugador o miembro del torneo:

- 1. EXPULSION DEL TORNEO, No ha lugar a segunda instancia.
- 2. El capitán del equipo afectado (Responsable del jugador) recibe 1 fecha de suspensión.

ii. Intento de agresión a otro jugador o miembro del torneo:

- 1. El jugador en cuestión recibe 3 fechas de suspensión, pero si no es la primera vez que participa en eventos de esta índole, EXPULSION DEL TORNEO.
- 2. El capitán del equipo afectado recibe 1 fechas de suspensión.

e. Incumplimiento de las sanciones establecidas:

- i.** Si un jugador es sancionado con una o varias fechas de suspensión, este debe cumplirlas a cabalidad sin excusa alguna, el único proceso disponible es la revisión por parte del comité organizador, de lo contrario, deberá cumplir con la sanción impuesta. En caso tal de incumplir con esta sanción, el jugador queda **EXPULSADO DEL TORNEO** y/o se aplicará la sanción del numeral 7, literal c, punto i.
- ii.** Como consecuencia de sus actos, el equipo afectado pierde los 3 puntos del partido en cuestión.
- iii.** Si esta decisión fue tomada entre los dos capitanes, ambos equipos perderán el partido en cuestión y se les impondrá una multa de 50.000 al capitán.

f. Cambio de los jugadores inscritos y adición de jugadores:

i. Cambio de jugadores inscritos:

- 1.** Para poder cambiar jugadores de la lista de inscritos, debe existir una razón válida que justifique este cambio, como puede ser lesión, temas de trabajo, viajes o argumentos similares a los mencionados previamente.
- 2.** Si un jugador es removido de la lista, este no podrá hacer parte del mismo torneo, deberá esperar hasta el próximo torneo para participar.
- 3.** La única instancia en la que se podrán hacer cambios es en la fase de todos contra todos, en la segunda ronda no habrá cambios disponibles.
- 4.** Cada equipo podrá realizar cambios ilimitados.
- 5.** De no cumplir los anteriores puntos (1, 2, 3), se dará por perdido el partido.

ii. Adición de jugadores:

1. Cada equipo tiene un cupo máximo de 14 personas.
2. Si algún equipo decide comenzar el torneo con un número inferior lo puede hacer, pero puede inscribir los jugadores restantes a más tardar la última fecha del todos contra todos.

g. Pago de la inscripción del torneo:

- i. Antes de comenzar el torneo, debe haber un anticipo del 50% del costo total del torneo.
- ii. Todos los equipos deben pagar la totalidad de la inscripción de acuerdo a lo acordado en la reunión inicial de capitanes. De incurrir en incumplimiento, recibirá las sanciones acordadas en dicha reunión.

h. Uniformes:

- i. Los equipos deberán estar uniformados y enumerados. (3 Fecha)
- ii. En caso de confusión prevalecerá el uniforme del equipo que esté en mejor posición a la fecha inmediatamente anterior.

i. Retiro de equipo en ronda final:

- i. Si un equipo se retira en la ronda final de 8vos, el equipo que quedó en el puesto inmediatamente siguiente jugará en reemplazo del equipo que se retiró.
- ii. Si un equipo se retira en la ronda final de 4vos, el equipo que perdió con el equipo que se retira lo reemplazará.
- iii. Si un equipo se retira en la ronda final de semis, el equipo que perdió con el equipo que se retira lo reemplazará.
- iv. Si un equipo se retira en la ronda final, el caso se analizará en comité de capitanes con sus respectivas acciones.

8. Premiación:

a. Evento de cierre:

- i. Según lo establecido en la reunión de capitanes, se definió que para el evento de cierre, se destinará el 40% de la plata recogida en el pago de tarjetas a lo largo del torneo.
- ii. La idea es utilizar este monto para hacer una reserva en algún **establecimiento público o un club social**, de tal forma que al cierre de la ceremonia, los interesados se puedan desplazar y celebrar el cierre del torneo.

b. Incentivos equipos finalistas:

- i. **Campeón:** 30% de la inscripción del siguiente torneo.
- ii. **Subcampeón:** 20% de la inscripción del siguiente torneo.
- iii. **Tercer lugar:** 10% de la inscripción del siguiente torneo.

Este deporte ha de servir para mejorar la amistad y las relaciones entre todos participantes, no para empeorarlas. La auténtica elegancia humana y deportiva es lo que debe distinguir a un antiguo alumno de Cerros, así como a sus invitados.

Actualización: Octubre 1 de 2016