

CHAMPIONS TORNEOS FÚTBOL 7

REGLAMENTO



INSCRIPCIÓN

Los equipos pueden separar su cupo con mínimo \$100.000 pesos en convocatoria, el valor de la inscripción correspondiente deberá ser pagado en su totalidad antes de programar la tercera fecha y en primera fecha deben completar mínimo el 50 % de la inscripción, todos los equipos deberán estar al día con este valor para jugar cuarta fecha. En caso de pasar una semana (8 días) y no recibir el pago, la organización enviará programación y los equipos que tenían programados encuentros con estos equipos morosos automáticamente ganarán el encuentro por mesa, se les darán los tres puntos más tres goles para el equipo beneficiado. Los equipos que ganen de esta forma igualmente deberán pagar su arbitraje correspondiente.

Todo equipo que se inscriba y que por alguna circunstancia se retire o sea expulsado del torneo, la organización no reembolsará dinero alguno, igualmente los equipos que no cancelen la inscripción, tarjetas o arbitraje antes de cada partido, no se dejarán jugar y perderán automáticamente el encuentro.

EQUIPOS

- Cada equipo deberá designar un delegado que lo representará a lo largo del torneo con los organizadores, este será ingresado al CHAT del grupo donde deberá confirmar la programación y estar al tanto de cualquier notificación.
- Para FÚTBOL 7 cada equipo consiste de un máximo de diez (14) jugadores. Se pueden realizar cambios de jugadores hasta la quinta fecha ya que a partir de esta fecha los jugadores se inscribirán hasta finalizar el torneo, los jugadores que estén en un equipo no podrán jugar en dos equipos de la misma modalidad.
- No podrán jugar jugadores profesionales de la **LIGA AGUILA**.

PROGRAMACIÓN

Los organizadores enviarán la programación semanal a los CHAT todos los jueves y se se recibirán solicitudes de horarios los lunes y martes, estos serán tenidos en cuenta en orden de llegada y la organización procurará satisfacer las necesidades de los equipos, pero siempre será teniendo en cuenta la oferta de horarios indicada en las convocatorias, al no encontrar afinidad en los horarios, ni días, la organización llegará a una programación según los días que se aprobó con el delegado. La programación de los encuentros la podrán encontrar en los Chats de cada grupo. La fecha de envío de programación final se hará el día jueves de cada semana. Las fechas y los horarios programados de cada encuentro se deben cumplir estrictamente ya que los equipos deben presentarse (30) minutos antes, listos para la iniciación de cada encuentro en la hora puntual, el W se pitará al equipo pasados los (20) minutos de la hora en punto, en caso de el no cumplimiento a este artículo el juez central pitará el W a uno (1) o/ a los dos (2) equipos que no se presenten a jugar dicho encuentro o por motivo de equipos incompletos, en este caso el equipo ganador debe cancelar el valor del arbitraje normalmente y podrá hacer uso de la cancha hasta cumplir la hora exacta, ejemplo partido 5:00 pm, **W** se pita a las 5:20pm entrega de cancha 6pm.

PARTIDO

- **En el campo de juego el Juez es la máxima autoridad.**
- Los partidos se jugarán en dos (2) tiempos de veintitrés (23) minutos cada uno y un descanso de tres (3) minutos entre cada tiempo. Este se dará dependiendo el tiempo de inicio del partido.
- Límites de goles será por una diferencia de 9 goles hasta que el encuentro termine.
- **Solicitud del tiempo Muerto:** Se puede solicitar un tiempo muerto de (1) un minuto en cada período de Juego, este será sujeto cuando el capitán de cada tiempo haga su solicitud, debe tener el balón en posición de juego como lo es en un saque de meta, un lateral o una falta a favor.
- ingresarán a disputar cada encuentro con (7) jugadores: un (1) guardameta y (6) jugadores de campo, no habrá límite de sustituciones y estará permitido el reingreso, como mínimo se puede dar inicio al juego con la presencia de (5) jugadores para no atrasar la programación.
- El equipo que pierda por W. Tendrá que pagar sanción de \$50.000 en compensación con el arbitraje que dejó de pagar. El equipo contrario se premiará con tres puntos, más tres goles a su favor. (Dichos goles se darán al jugador que designe el representante del equipo).
- El arbitraje y las sanciones deberán ser pagados antes de iniciar cada encuentro, esto para poder ingresar al campo de juego y evitar perder por no realizar el pago de su arbitraje correspondiente.
- El calzado deberá ser el apropiado para césped sintético, no podrán utilizar para jugar ningún calzado que tenga tapones o taches.

El árbitro debe cumplir con el diligenciamiento de la planilla de juego sin tachones, ni correcciones, con letra de imprenta clara en cada casilla de la planilla de juego y sin equivocaciones, estas se archivarán por número consecutivo. La organización dispondrá de un coordinador o mesa que tendrá 2 canchas a su veeduría y este NO tiene injerencia sobre las decisiones arbitrales, pero su testimonio si tendrá validez ante situaciones presentadas en los partidos para exponer en comité arbitral.

DEFINICIÓN DEL PUNTO DE PENAL

- El juez central o la organización deberán elegir la meta en que se cobrarán los tiros penales.
- No será evidencia valida ningún video de celular para las decisiones arbitrales, en instancias finales o partidos de eliminación la organización pondrá un celular o camarógrafo de la organización para prestar ese respaldo al juez.
- El juez central lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer o el segundo tiro.
- El juez central anotará todos los tiros lanzados.
- Los jugadores autorizados para ejecutar los cobros serán los que estén en la cancha al finalizar el partido.

Si ambos equipos han ejecutado sus (3) tiros marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ningún gol, la ejecución de los mismos deberá continuar en el mismo orden, en caso de que persistir el empate seguirán cobrando los mismos (3) jugadores designados.

TIRO DE CASTIGO

-Será sancionado en la sexta falta por cada tiempo. Se cobra dos pasos atrás del punto penal, el arquero está habilitado para salir hasta el borde de su área.

FALTAS DE CONTROL

Dentro del campo de juego el juez es la máxima autoridad, pudiendo así expulsar del mismo a toda persona que crea perjudicial para el espectáculo, debiendo procurar previamente que los delegados de los equipos normalicen el desarrollo del encuentro, siempre y cuando los hechos ocasionados no se encuentren estipulados en el presente reglamento. Las infracciones a los jugadores: serán amonestados utilizando para ello la tarjeta amarilla, no obstante, la falta así lo requiera, también se expulsan del encuentro con tarjeta roja sin previa amonestación generando una o más fechas de suspensión o la expulsión definitiva del torneo dependiendo informe arbitral.

-Cuando haya expulsiones con tarjeta roja el juez central deberá confeccionar un informe al finalizar la jornada al respaldo de la planilla de juego suministrada por los organizadores.

-Una vez finalizado el encuentro, controlará los resultados escritos en la planilla de juego verificando que los datos concuerden con los suyos, colocando además en el lugar va informe o encuentro normal, según corresponda antes de cerrar con su firma la planilla, de comprobarse errores en los datos escritos y no habiendo sido corregidos en el reverso de la planilla, se sancionará al juez central con una fecha de suspensión.

-El juez central para expulsar a una persona del público y/o a un delegado que no estuviera jugando, deberá comunicarlo a la organización y ésta procederá a retirarla del campo de juego.

-El Juez puede pausar (1) un minuto el partido en cualquier momento para pedir a los delegados el control de sus barras, equipo o en caso de que un extraño ingrese al campo.

-Es obligación del juez central informar claramente los motivos de expulsión de jugadores. Si no cumple con este requisito será sancionado con una fecha de suspensión o expulsión del equipo de juzgamiento.

-Cuando se produzca la expulsión de delegados técnicos y/o público en general y por cualquier motivo fuesen vistos nuevamente por el juez central dentro o en los alrededores del recinto de juego, éste deberá comunicarle a la organización la presencia de los mismos, no debiendo continuar el encuentro hasta que los involucrados se retiren del sector de juego.

-Para suspender un encuentro ya iniciado el juez central deberá agotar todas las instancias que este reglamento estipula, deberá conversar con los delegados y autoridad de mesa solicitándoles garantías para continuar dirigiendo el encuentro, de no encontrar una respuesta suficiente a su petición procederá a dar por terminado el encuentro, debiendo evaluar el informe de lo sucedido con más detalles posibles a efectos de permitir sancionar a los responsables.

EXPULSIÓN

Se expulsará del torneo a los equipos que estén vinculados a cualquiera de los siguientes comportamientos:

- **Batalla campal.** (Según informe se expulsa el equipo o jugadores)

-
- **Plagio en planilla.** (Según informe se expulsa el equipo o jugadores)
 - **Equipos en mora con la organización.**
 - **Abandono del partido.**
 - **2 x Doble (w).**

PLANILLA

Se entregarán vía mail Planillas de inscripción o podrán descargarlas a través de la página <https://www.championstorneos.com/inscripciones> en cuarta fecha el delegado puede hacer el último cambio a su nómina (**hasta quinta fecha máximo**). De esta manera desde cuarta fecha la mesa tendrá las planillas de los equipos plastificadas con los datos del equipo completos para evitar cualquier ingreso de jugadores, en fase final se solicitarán documentos con número de identificación y foto (preferiblemente cedula) para iniciar los partidos.

REANUDACIONES DE JUEGO

Todas las reanudaciones deberán ser autorizadas por el árbitro, no será necesario el uso del silbato, después de autorizada la reanudación el jugador que efectuó el saque tiene máximo 5 segundos para realizarla.

- **SAQUE DE META:** se realizará con las manos.
- **SAQUE LATERAL:** se realizará con ambas manos y no podrá ser dirigido a los pies.
- **SAQUE DE ESQUINA:** se realizará con ambas manos y no podrá ser dirigido a los pies, en caso de un saque incorrecto de esquina se reanudará con saque de meta a favor del equipo contrario.
- **TIROS LIBRES:** no estará permitido el cobro a riesgo, en el saque de mitad de campo **NO** es obligatorio doble jugada.
- **MALLA SUPERIOR:** Si el balón toca la malla se reanudará con saque de banda desde la mitad del campo.

INFRACCIONES Y SANCIONES

El árbitro será la máxima autoridad en el terreno de juego, todas las decisiones que correspondan a infracciones y sanciones efectuadas por el árbitro deberán ser acatadas y respetadas. Los campeonatos se rigen con la normatividad FIFA aplicada para Fútbol 11 a excepción del fuera de lugar y las siguientes especificaciones.

DE LOS JUGADORES

- Está permitida la entrada deslizante cuando se encuentre en disputa el balón, para realizar una salvada o para evitar que el balón abandone el terreno de juego. En caso de que un jugador efectuó una entrada deslizante peligrosa se sancionará con tiro libre indirecto (TLI) si no hay contacto físico; si existe el contacto físico se castigará con tiro libre directo (TLD) y la sanción disciplinaria quedará a criterio del árbitro.
- Existirán las faltas acumulativas, después de la quinta (5) falta se sancionará con tiro de castigo, las faltas se acumularán por cada periodo de juego.

DEL GUARDAMETA

- No será válido un saque o un gol del guardameta en mano/pie (volea)

-
- No estará permitida la devolución a las manos del guardameta en pase con el pie. La reanudación será con saque lateral.

Se estimulará la labor del guardameta con un premio el cual será especificado desde la convocatoria, el equipo que reciba el menor número de goles en contra a lo largo del torneo recibirá la valla menos vencida, en caso de empate se considerará el equipo que haya jugado mayor cantidad de encuentros, si aún persiste el empate será ganador de la Valla el portero del equipo mejor clasificado.

GOLEADOR

El jugador que convierta la mayor cantidad de goles a lo largo del torneo resultará goleador, en caso de empate se considerará al jugador que haya jugado menos cantidad de encuentros, si aún persiste el empate será goleador el integrante del equipo mejor clasificado. Por último si el empate se produce entre jugadores de un mismo equipo se sorteará. Todos los jugadores que cumplan estas condiciones podrán ser el goleador del torneo.

ORGANIZACIÓN

Los organizadores están autorizados a realizar las modificaciones y/o cambios necesarios al presente reglamento para la mejora y la adecuación del torneo, este reglamento deberá ser comunicado antes de iniciar el torneo y con anticipación a los delegados y jugadores participantes, pueden conocer nuestros términos y condiciones en:

www.championstorneos.com/terminos-y-condiciones

Los organizadores no se hacen responsables por posibles accidentes que les puedan suceder a los participantes del torneo, ni por pérdidas de sus objetos personales o prendas de vestir. -- LOS MEJORES TORNEOS DE LA CIUDAD --

El Fixture del torneo será confirmado a más tardar en tercera fecha. Siempre garantizando torneos justos en relación de valor de inscripción y número de partidos asegurados, con claridad en el total de fechas del torneo hasta la final. **Producimos, gestionamos, administramos y organizamos para ustedes fomentando el Fútbol aficionado en Colombia.**

Torneos avalados por la **FEDERACIÓN DE FÚTBOL AMATEUR.**

Trabajamos de la mano con COMPETIZE Apps para Torneos deportivos.

CESAR GALVIS
Coordinador Administrativo
CHAMPIONS TORNEOS
cgalvis@gmail.com
+57 314 452 9097

LUIS ELEVE
Coordinador Administrativo
CHAMPIONS TORNEOS
eleveluis@gmail.com
+57 321 982 0052

CHAMPIONS
-- LOS MEJORES TORNEOS DE LA CIUDAD --