



REGLAMENTO GENERAL

Torneo fatye 2010 - fútbol 5

1* El mínimo de jugadores para comenzar un partido será de CUATRO (4). Cada equipo deberá contar con un capitán debidamente identificado. Se podrán incorporar 3 (tres) jugadores al finalizar la fase inicial.

2* Los **cambios serán ilimitados**, pudiendo reingresar los jugadores sustituidos. Se realizarán con la pelota detenida y la autorización del árbitro, previa comunicación de la mesa de control por parte del delegado.

3* El arquero sacará con la mano sin sobrepasar la mitad de campo por aire. De cometerse esta infracción, se penalizará con un saque lateral en mitad de cancha para el equipo contrario. El arquero no podrá tomar la pelota con la mano luego puesto la misma en juego desde pase de un jugador del mismo equipo ni siquiera desde un saque lateral. El arquero podrá pasar la mitad de la cancha, rematando con el pie, picando la pelota fuera del área, solo en jugadas de juego pero "no" en saque de meta. Si el arquero realiza una jugada de pase a un propio defensor y este mismo devuelve de cabeza en reiteradas ocasiones se penalizará con un tiro libre indirecto para el equipo contrario.

4* La acción de Juego, conocida como "BARRIDA" será sancionada con un tiro libre para el equipo contrario. El PISO siempre se sancionará en caso de contacto cercano a un rival. El arquero podrá ir al piso solamente dentro de su propia area, si es que no comete lo que se considera jugada peligrosa o infracción.

5* El punto del tiro penal estará a 5 metros de la línea del arco, el penal se ejecutará con solo un paso de distancia de la pelota. El resto de los jugadores de campo deberá ubicarse detrás de la mitad de la cancha.

6* Todos los tiros libres serán todos indirectos (el saque desde el medio siempre es indirecto), a excepción del penal. La barrera en los tiros libres, se formará a 5 pasos de la pelota. Más allá de eso, todo jugador debe dejar jugar ante una falta sin interponerse delante del balón. Será válido en los tiros libres y tiros de esquina elevar la pelota con el pie (cucharita).

7* El gol será válido solo rematando solamente pasando la mitad de la cancha. El gol en contra es valido desde cualquier lugar del campo de juego.

8* El reingreso de la pelota en el lateral será con la mano y el balón no podrá ingresar directamente al área rival, sí sobrepasarla. Para el reingreso de la pelota en el lateral, tiro de esquina, tiros libres y el saque de meta, los jugadores tendrán un máximo de 5 (cinco) segundos para realizarlos, una vez que el arbitro ordene la acción del juego. De pasar ese tiempo se cobrará la idéntica falta pero en favor del otro equipo. El reingreso de la pelota el tiro de esquina será con el pie y el balón podrá ingresar directamente al área rival.

9* El equipo que se quede con menos de de TRES (3) jugadores en la cancha no podrá continuar el cotejo y perderá el mismo con el resultado 4/0.

10* El delegado y los suplentes deberán permanecer fuera del recinto de la cancha y avisar previamente la posibilidad de un cambio de jugador. Es importante aclarar que al pedir un cambio el jugador suplente ya debe estar listo para ingresar.

11* **La única autoridad del partido será el arbitro**, con la colaboración del veedor del partido. Cabe aclarar que la mesa de control tiene la facultad de informar al arbitro de alguna situación desleal durante el juego y de detener el partido en forma inmediata si algún incidente de mala conducta ocurriese dentro o fuera de la cancha. **El Veedor no puede cambiar un fallo de jugada del arbitro pero si sancionar por juego desleal en cualquier momento.**

12* Las tarjetas serán Amarilla-Azul y Roja. Durante todas las fases del torneo los Jugadores que acumulen 3 (tres) Tarjetas Amarillas cumplirán la sanción de 1 partido de suspensión.

13* Los jugadores que reciban una tarjeta azul tendrán que realizar un cambio obligatorio y permanecer durante 10 minutos fuera del campo de juego sin excepción. Dicha tarjeta azul si es recibida luego de los 10 minutos del segundo tiempo el jugador no podrá reingresar, haya o no descuento en el partido. Además dicha azul se conmutara como 2 amarillas, haya o no recibido antes la amarilla. Los Jugadores Expulsados sufrirán la suspensión al menos de un partido, según el motivo de la misma. Cada equipo tiene derecho a presentar su descargo luego de conocida la sanción aplicada a los jugadores suspendidos. Los jugadores que estén suspendidos por 3 amarillas podrán solicitar al delegado del equipo rival la posibilidad de jugar, siendo este el que lo pueda autorizar teniendo ese derecho de común acuerdo con la organización (este punto no es permitido para los sancionados con tarjetas rojas).

14* **Tabla de sanciones en base a Tarjetas Rojas:**

- Por Juego Brusco Primer Grado / Doble Amarilla: **1 Partido de suspensión**

- Por Juego Brusco 2do Grado / Insulto a la autoridad o a un rival: **2 Partidos de suspensión**

- Intento de Agresión Física a la autoridad o a un rival: **3 Partidos de suspensión**

- Agresión Física a un rival: **De 4 a más partidos de suspensión.**

- Agresión Física a la autoridad: **Expulsión del o los jugadores del Torneo.**

- Gresca generalizada entre equipos: **Expulsión del equipo del campeonato y desafiliación de Liga.**

- La Organización tendrá en cuenta también los antecedentes de los jugadores sancionados para aumentar o no la sanción según el caso. También tendrá el derecho a sancionar de oficio ante actos de mala conducta no percibidos por el árbitro.

IMPORTANTE: LOS EQUIPOS QUE REITEREN ACTOS DE CONDUCTA INAPROPIADA SERAN AMONESTADOS Y A LAS TRES AMONESTACIONES DE CONDUCTA SERAN EXPULSADOS DEL TORNEO.

15* En caso de que un equipo rival no se presente a jugar sin previo aviso, el equipo ganará los puntos con el resultado de 4 a 0 y los goles irán para los dos jugadores que mas goles haya convertido hasta ese momento (2 y 2). Es importante aclarar que es obligatorio el pagar el arancel correspondiente a cancha y arbitraje para ganar los puntos de dicho encuentro. La Organización en caso de previo aviso del equipo faltante podrá organizar un amistoso para que el equipo no pierda la posibilidad de jugar.

16* **La Organización no se responsabiliza por objetos personales perdidos o extraviados durante los partidos.**