



## **TORNEO DE FUTBOL 2010 COLEGIO DE ESCRIBANOS**

### **INFORMACION GENERAL**

Torneo de Futbol 5 para personal del Colegio de Escribanos y Escribanos, sin excepción.

Sede: "Salguero Futbol – Centro Costa Salguero" Rafael Obligado 1221

Modalidad: Dos zonas de 4 equipos, ida y vuelta. Clasifican los dos primeros (Ganador 3 Pts. Perdedor 0 Pts. Empate 1 Pts.). Equipos de 5 Jugadores (4 y el Arquero)

Duración: 40 minutos – dos tiempos de 20 minutos.

Inicio: Martes 26-10-2010 – 18 Hs.

Día y Hora: Martes a las 18 Hs. Una vez por semana (Semifinal Vuelta Viernes 10-12-10).

### **INSCRIPCION**

1\* El Lunes 25-10-2010 será la fecha límite para presentar el equipo en la oficina de Recursos Humanos.

2\* Cada equipo deberá contar con un Capitán el cual deberá presentar antes de la fecha límite un listado con los miembros del equipo (5 Jugadores y hasta 4 suplentes) y el nombre del mismo.

3\* Los Capitanes serán los responsables y representantes del equipo, siendo los únicos autorizados a solicitar cualquier tipo de información.

4\* No podrá anotarse para dos o más equipos una misma persona.

### **REGLAMENTO**

1\* El mínimo de jugadores para comenzar un partido será de cuatro (4) y NO podrán participar aquellas personas que NO estén en el listado presentado por el Capitán de cada equipo.

2\* Los cambios serán ilimitados, pudiendo reingresar los jugadores sustituidos. Se realizarán con la pelota detenida y la autorización del árbitro.

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 una vez puesta 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 área, 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 indirectos, 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 rematando solamente pasando la mitad de la cancha. El gol en contra es válido desde cualquier lugar del campo de juego.

8\* El reingreso de la pelota en el lateral será con el pie y el balón si podrá ingresar directamente al área rival.

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 árbitro 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 Cuatro (4) jugadores en la cancha no podrá continuar el cotejo y perderá el mismo con el resultado 4/0 o resultado al momento de finalizar. El equipo que no se presente, perderá tal partido y además se le restaran 3 puntos de los que haya ganado.

10\* El Capitán 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 árbitro y solo podrán dirigirse a él los Capitanes.

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

Aquellos que reciban la tarjeta Roja directa la suspensión será de dos partidos.

13\* Los Jugadores Expulsados sufrirán la suspensión al menos de un partido, según el motivo de la misma. Cada equipo y por medio de su Capitán tiene derecho a presentar su descargo luego de conocida la sanción aplicada a los jugadores suspendidos.

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 del Torneo.

**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 más goles haya convertido hasta ese momento (2 y 2).

16\* En caso de lluvias el día de los partidos se esperará hasta las 16 hs de ese día para definir los pasos a seguir. El Capitán de cada equipo deberá comunicarse con la Oficina de Recursos Humanos a esa hora pautada para informarse si se juega o no la fecha.