

TORNEO DE FÚTBOL 2014 **“COLEGIO DE ESCRIBANOS”** **INFORMACIÓN GENERAL**

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

Sede: “Salguero Fútbol – Centro Costa Salguero, Rafael Obligado 1221.

Modalidad: todos contra todos. Clasifican los seis que más puntos sumaron (ganador 3 Pts. empate 1 Pts. perdedor 0 Pts.). El primero y el segundo puesto acceden directamente a las semifinales, el tercero y sexto, como el cuarto y quinto puesto definirán los otros dos semifinalistas. En ningún caso existirá la ventaja deportiva; y en caso de empate, el partido se definirá por penales (3 penales cada uno).

En caso de igualar por puntos en la clasificación inicial, se tendrá en cuenta:

- Diferencia de goles
- Goles a favor
- Resultado del partido entre sí (ganador)
- Sorteo

Equipos de 5 jugadores (4 y el arquero), hasta 5 suplentes.

Duración del partido: 40 minutos – dos tiempos de 20 minutos.

Inicio del torneo: martes 23-09-2014 – 19 h

Día y Hora: martes a las 19 h

INSCRIPCIÓN

1* El jueves 18-09-2014 será la fecha límite para inscribirse y presentar el equipo en la oficina de Recursos Humanos. Contacto: Lic. Annecca Enrique Juan.

Tel.: **4809-7170** - Mail: **eannecca@colegio-escribanos.org.ar**

2* Cada equipo deberá contar con un capitán, que deberá presentar, antes de la fecha límite, el nombre del equipo y un listado con los miembros del equipo (Apellidos y nombre de los jugadores).

3* Los capitanes serán los responsables y representantes del equipo, siendo los únicos autorizados a solicitar cualquier tipo de información a la organización del torneo.

4* Una misma persona no podrá anotarse para dos o más.

5* Los integrantes de los equipos **SÓLO** podrán ser empleados del Colegio de Escribanos y Escribanos de la Ciudad de Buenos Aires. El incumplimiento de lo aquí establecido generará la automática pérdida de los puntos del partido jugado, salvo autorización por parte del equipo rival dada en forma expresa y con anterioridad al partido a jugarse.

REGLAMENTO

1* El mínimo de jugadores para comenzar un partido será de cuatro (4); NO podrán participar aquellas personas que NO estén en el listado presentado por el capitán a la organización del torneo.

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

3* El arquero sacará por aire con la mano, sin sobrepasar la mitad de campo. 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, sólo en jugadas de juego pero no en saque de meta. Si el arquero realiza una jugada de pase a un defensor propio y éste 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 con un rival o intervención en la jugada. 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 sólo 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. En los tiros libres la barrera 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. Sí 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 en 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 partido y perderá el mismo con el resultado 4/0, o resultado al momento de finalizar, o el resultado vigente al momento de la cancelación del partido si este fuere de una diferencia de goles mayor para el equipo remanente.

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* Las tarjetas serán amarilla, roja y azul. Durante la primera fase 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 y la tarjeta azul equivale a diez minutos fuera de la cancha, no siendo posible el ingreso de un suplente.

13* Los jugadores expulsados sufrirán la suspensión de al menos un partido, según el motivo de la misma. Cada equipo, por medio de su capitán, tiene derecho a presentar ante la organización del torneo su descargo, luego de conocida la sanción aplicada a él o 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 SERÁN AMONESTADOS Y A LAS TRES AMONESTACIONES DE CONDUCTA SERÁN EXPULSADOS DEL TORNEO.

15* En caso de que un equipo rival no se presente a jugar **sin previo aviso**, el equipo contrario ganará los puntos con el resultado de 4 a 0 y los goles irán para los dos jugadores que más goles hayan convertido hasta ese momento (2 y 2). Se le restarán tres (3) puntos al equipo que no se presente al finalizar la primera fase del torneo, siempre y cuando no haya avisado tal decisión.

16* Los partidos iniciarán a las 19:00 h.; Habrá un margen de 10 minutos para aquellos equipos que NO reúnan al mínimo de jugadores exigidos en el punto 1, pasado el tiempo, se considerará ganador al equipo en condiciones de jugar, con la modalidad establecida en el punto 15.

17* En caso de lluvia el día de los partidos, se esperará hasta las 17 h de ese día para definir si se juega o no. El Capitán de cada equipo deberá comunicarse con la organización del Torneo para confirmar.

Dpto. Recursos Humanos
Colegio de Escribanos
2014