



REGLAMENTO TORNEO PAPI FUTBOL

Reglamento Torneo Papi Fútbol

En primer lugar, agradeciendo tu participación en el **SEGUNDO TORNEO MASTER FESA, el cual será denominado “TORNEO MASTER FESA CLAUSURA 2021”**,

Este es un torneo entre amigos.

A pesar que es un torneo de fútbol y al final del mismo habrá un equipo campeón, queremos que el enfoque del mismo sea la deportividad y la diversión.

Los partidos no deben ser a “vida o muerte”. Si tu mentalidad es el ganar a cualquier costo, entonces este torneo no es para ti y es mejor que busques otro lugar donde jugar al fútbol.

Está bien tener una mente competitiva, siempre y cuando la integridad física de cada jugador esté por encima de cualquier resultado.

Esperamos que participes con lealtad deportiva.

No se tolerará ningún tipo de comportamiento antideportivo. El jugador que falte a esta norma, será expulsado del torneo.

Es importante que leas detenidamente el siguiente reglamento.

Este reglamento está sujeto a cambios sin previo aviso. Si existiera algún cambio en reglamento se hará saber en el grupo de WhatsApp de encargados de los equipos participantes.

MEDIDAS ESPECIALES POR COVID 19

Es importante tomar las medidas sanitarias y de distanciamiento social ante la situación actual de la pandemia.

Se tomarán en cuenta tanto las disposiciones gubernamentales y las de las normas de bioseguridad que FESA imponga en sus instalaciones; por lo cual debemos estar pendientes a cambios de cualquier índole en el transcurso del torneo.

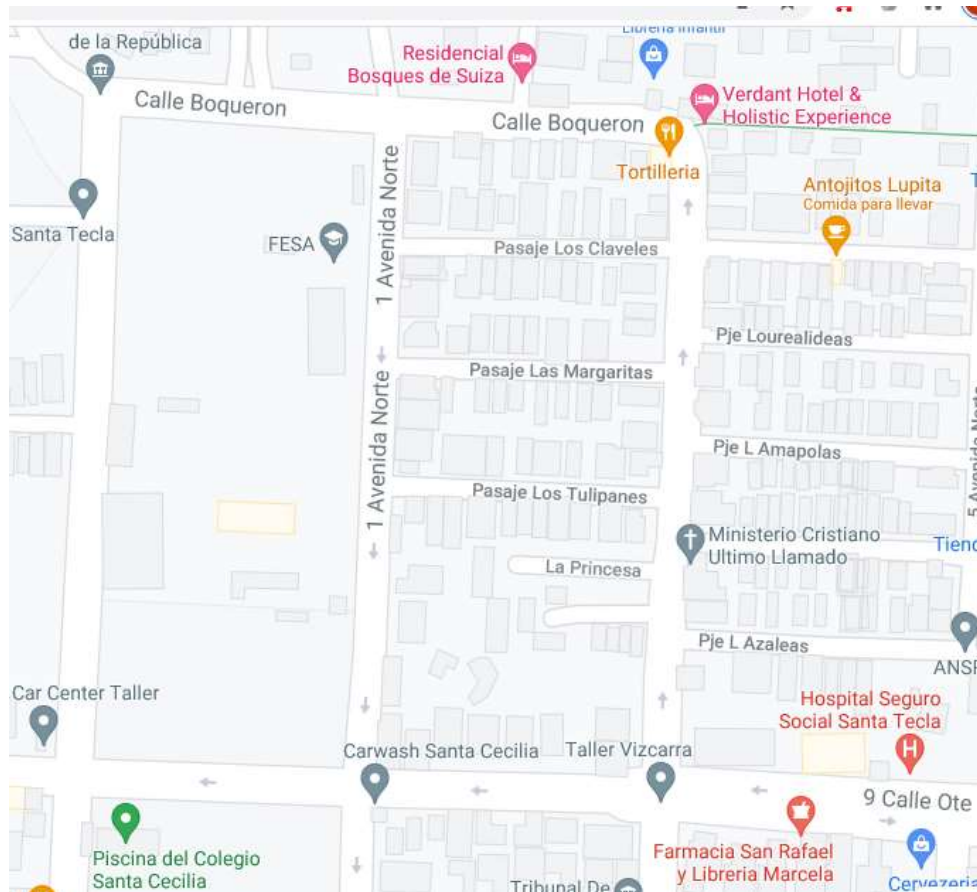
No obstante, más allá de las restricciones, disposiciones o normas impuestas **LO MAS IMPORTANTE ES QUE CUMPLAMOS CON EL DISTANCIAMIENTO SOCIAL Y TODA ACCION PREVENTIVA CONTRA EL COVID 19.**

Es importante que, si algún integrante de cualquiera de los equipos participantes sea diagnosticado con la enfermedad o como caso sospechoso, sea informado por el representante al grupo; así tomar las acciones y decisiones necesarias.

1. Lugar

1. El torneo se jugará en las canchas de FESA en Santa Tecla.

Dirección: Calle Julio Gaitán y final 13 av. norte, Santa Tecla



2. Los partidos se llevarán a cabo en la cancha #1, como se puede ver en la imagen.



Categoría

1. Master

1. **Formato de juego:** Juegan 7 vs 7 en la cancha #1.
2. **Edad para participar:** 36 años cumplidos en adelante.
3. **Refuerzos Ex profesionales (Primera, Segunda o Tercera División):** máximo 2 jugadores entre edades de 36 años en adelante.
4. **Horario de partidos**
 - Cada equipo jugará una vez por semana en cualquiera de los siguientes horarios.
 1. Martes 7.00 pm (Cancha 1)
 2. Martes 8.00 pm (Cancha 1)
 3. Martes 9.00 pm (Cancha 1)
 4. Jueves 7.00 pm (Cancha 1)
 5. Jueves 8.00 pm (Cancha 1)
 6. Jueves 9:00 pm (Cancha 1)
5. **Número máximo de jugadores por equipo:** 18 jugadores.
6. **TORNEO A 2 VUELTAS, clasifican 8 para fase de playoff hasta definir el campeón del torneo los partidos de cuartos, semifinales, final serán a un solo partido.**

Los 4 equipos restantes jugaran una liguilla todos contra todos el mejor en puntos será campeón de liguilla

3. Requisitos para participar

1. Para inscribirse, cada equipo deberá llenar la ficha de inscripción. La cual será compartida en el grupo de WhatsApp de encargados de los equipos participantes. El jugador que no esté inscrito en la ficha, no podrá jugar. Antes de cada partido, el árbitro, pasará lista para verificar que los jugadores que estén en la cancha, hayan sido inscritos.
2. Si un equipo alinea a un jugador que no esté previamente inscrito, o que no llene los requisitos de los incisos anteriores, perderá el partido con un marcador de 3-0.

4. Composición de los equipos

1. Cada equipo tendrá como máximo a 18 jugadores en categoría Master.
2. Todos los equipos deberán designar un capitán.
3. El jugador capitán, deberá mantener informado al plantel de todas las novedades y/o comunicados, concernientes al transcurso del torneo. El capitán no es responsable personalmente por la actitud de sus compañeros, pero debe transmitir a los mismos, las condiciones morales y deportivas necesarias para el desarrollo del torneo.
4. El capitán es el responsable de que su equipo cumpla con los pagos de inscripción, multas, etc.

5. El clima

1. En caso de lluvia leve, los partidos se juegan.
2. En caso de lluvia moderada, los partidos se juegan.
3. Solo en caso de lluvia fuerte (tormenta intensa con truenos y relámpagos), el partido se suspende.

6. Suspensión de los partidos

1. Los partidos se suspenderán en cualquiera de los casos mencionados en el inciso anterior.
2. El partido se suspende si hay un apagón de luz y la iluminación de la cancha no puede ser reactivada en un plazo de 15 min.
3. Si el partido no había iniciado y éste se suspende, entonces se re-programará nuevamente.
4. Si el partido ya había iniciado, pero no se ha completado el primer tiempo y éste se suspende, entonces se re-programará nuevamente dividiendo el tiempo total restante en 2 tiempos iguales e iniciando con el resultado del momento de la suspensión.
5. Si el partido está a menos de 10 min de haber iniciado la segunda parte y éste se suspende, entonces se re-programará la segunda parte solamente, con el resultado del momento de la suspensión.
6. Si en el partido ha transcurrido más de 10 min de haber iniciado la segunda parte y éste se suspende, entonces NO se re-programará y se dará por finalizado el encuentro con el resultado del momento de la suspensión.

7. Uniformes

1. Cada equipo debe presentar un uniforme (camisa igual y calzoneta del mismo color) que lo identifique.
2. Durante las primeras 2 fechas del torneo, no se exigirá el uniforme completo (camisa igual y calzoneta del mismo color) a cada jugador. Pero si deberá jugar con una camisa del mismo color que el resto de sus compañeros.
3. Cuando se enfrenten 2 equipos del mismo color, uno de ellos tendrá que usar su segundo uniforme o chalecos. El árbitro hará un sorteo, para determinar qué equipo usará el segundo uniforme o los chalecos.
4. Las camisas deben tener un número único en la espalda, que identifique a cada jugador. En caso que se utilice una segunda camisa del uniforme, si el número no coincide con el número de camisa del uniforme original, se tomará como numero valido el de la camisa del uniforme original y el cual esta en la ficha de inscripción.
5. Los jugadores de un mismo equipo deberán vestir camisas iguales para poder jugar. Si la camisa no es igual, y no esta numerada, no podrá participar en el partido. Todos los jugadores de un mismo equipo deberán tener el mismo color de calzoneta, no necesariamente iguales, solo del mismo color.

8. Calzado

1. La superficie de las canchas de FESA es de grama artificial. Debido al largo tiempo de uso, ésta se ha compactado bastante, por lo que el calzado recomendado es el que tiene suela con taquitos o taquines (tipo Turf). Ver siguiente imagen.



2. Es prohibido el uso de tacos, porque existe un mayor riesgo de lastimar o lesionar a un jugador rival, y a uno mismo, por el efecto de mayor agarre a la grama artificial, que si se usa zapato con suela tipo Turf.



9. **Balón**

1. Cada equipo deberá presentar un balón de fútbol en buen estado (no roto, ni desgastado) tamaño 5 aprobado por la FIFA.
2. Éste debe estar inflado con una presión entre 8 a 12 psi.
3. Si un equipo no presenta el balón, el arbitro deberá notificarlo, y se le restará un punto al equipo que no presentó el balón.
4. Si durante el juego, el balón es lanzado fuera de la cancha o de las instalaciones, entonces un jugador del equipo responsable en haber tirado fuera el balón, deberá ir a buscarlo. Mientras tanto, el otro equipo deberá utilizar su balón para reanudar el juego lo más pronto posible.
5. Si el balón se pierde, ya sea dentro (quedó trabado en un árbol, el techo, etc.) o fuera de las instalaciones, el equipo responsable de haberlo extraviado debe pagárselo al equipo dueño del balón. Deberá pagar el precio de reposición de la marca y modelo del balón perdido hasta un máximo de US \$35, o si el equipo dueño del balón perdido acepta, el equipo responsable del extravío del balón podrá dar su propio balón como compensación. De no cumplir con la reposición del balón, se le restarán 6 puntos al equipo responsable del extravío del balón.

10. **Cambios de jugadores permitidos durante el torneo**

1. No se permite que un jugador cambie de equipo durante el transcurso del torneo. Debe esperar a que el torneo finalice.
2. En las fases eliminatorias no se producirán reemplazos de jugadores.
3. Los reemplazos de jugadores deben ser notificados y aprobados por los organizadores del torneo.
4. Una vez concluida la segunda vuelta del torneo, ya no se permitirán hacer reemplazos de jugadores.
5. Tampoco se permitirá la inscripción de nuevos jugadores una vez concluida la segunda vuelta del torneo.

11. **Composición de los equipos**

1. Los equipos se componen de 7 jugadores para iniciar el juego, ingresarán 6 jugadores de campo y un arquero.
2. Cada equipo podrá tener un máximo de 18 jugadores.

12. Cambios de jugadores permitidos durante el partido

1. Pueden realizarse cuantos cambios de jugadores se deseen durante el partido.
2. No es necesario notificarle al árbitro.
3. El jugador sustituto podrá ingresar por el centro del campo de juego solamente después de que haya salido el jugador sustituido, de lo contrario, será sancionado con tarjeta amarilla.

13. Tiempo de juego y condiciones de inicio de los partidos

1. Habrá una espera máxima de 10' solamente, para comenzar el partido.
2. Los partidos se jugarán en dos tiempos de 25 min. cada uno, con un entretiempo de 5 min. de descanso. Solamente se otorgará esta cantidad de tiempo, si el partido inicia puntual a la hora programada. De lo contrario, el tiempo de juego se reducirá, dependiendo de la hora de inicio del partido.

Ejemplo: Si el partido está programado para iniciar a las 7:00 pm y los equipos no estaban presente dentro de la cancha a esa hora y se presentaron hasta las 7:10 pm, solamente se jugarán 2 tiempos de 20 minutos cada uno y un descanso de 5 minutos entre los dos tiempos.

3. Todo equipo, deberá obligatoriamente comenzar el juego con al menos 5 jugadores en total en cancha. En caso que un equipo no reúna estas condiciones, cumplido el plazo de espera establecido para el inicio del partido, perderá los puntos en disputa con un resultado de 0-3 goles.
4. Si un equipo no se presenta al juego, se le descontarán 3 puntos de los puntos obtenidos anteriormente a ese juego, y perderá los puntos en disputa con un resultado de 0-3 goles. Si ambos equipos no se presentan al juego, entonces ningún equipo sumará puntos y el resultado del partido será 0-0. A Ambos equipos se le descontarán 3 puntos de los puntos obtenidos anteriormente a ese juego.
5. Únicamente para el partido final del torneo se jugará tiempo extra. El resto de los partidos de eliminación directa, se definirán sólo por penales. Los tiempos suplementarios de las finales serán de dos tiempos de diez (10) minutos cada uno.

14. Hojas de Alineación

1. Cada representante deberá imprimir la hoja de alineación de su equipo y entregársela al árbitro durante el descanso al finalizar el primer tiempo.
2. El equipo que no presente hoja de alineación, será le restaran 3 puntos de los puntos obtenidos anteriormente a ese juego.

15. De las llegadas tarde

1. Si un jugador llega tarde al inicio del encuentro y su equipo se encuentra incompleto, puede ingresar inmediatamente al campo de juego previa autorización verbal del árbitro.
2. Si el equipo se encuentra completo pero el recién llegado es el arquero, puede ingresar al partido realizando un cambio, previa autorización verbal del árbitro.

16. El arquero

1. El arquero tiene dominio absoluto en el área, fuera de ella no podrá utilizar las manos.
2. En caso de ausencia del arquero, éste será reemplazado por un jugador de campo del mismo equipo.
3. En caso de expulsión del arquero, lo reemplazará cualquier jugador en la cancha o en el banco de suplentes realizando el cambio correspondiente.

17. Normas del juego

1. Los goles valen desde cualquier distancia.
2. Los saques de banda se hacen con las manos.
3. Los saques de banda en ataque, no tendrán validez si la pelota toca el suelo del área chica o es jugada o tomará contacto físico con ella alguno de los atacantes, en tales casos será sancionado con un lateral a favor del adversario desde el medio campo. La pelota si podrá atravesar el área chica por vía aérea y ser recibida fuera del área por cualquier jugador atacante.
4. El saque de meta del arquero debe efectuarse con la(s) mano(s).
5. Los saques de meta, pueden pasar de medio campo. Es decir, el balón puede rebotar por primera vez, en campo del equipo contrario.
6. El arquero puede hacer el saque con el pie, pero antes de hacer contacto con el balón, éste debe rebotar primero en el suelo.
7. El arquero podrá tomar la pelota con las manos cuando ésta fuese entregada por un compañero con el pie.
8. No está permitido deslizarse (barridas) para disputar la pelota o jugarla cuando se encuentra en el piso con un jugador rival en la disputa de la pelota o en proximidades y en condiciones de hacerlo. Si podrá ser jugada de esa forma la pelota (es permitido barrerse) cuando no haya ninguna posibilidad de que sea jugada por un adversario.
9. Solo el arquero puede barrerse, siempre y cuando lo haga dentro de su área
10. Los tiros libres son siempre indirectos, exceptuando el tiro penal.
11. En un tiro libre, el primer toque no puede ingresar al área del equipo rival.

18. Arbitraje

1. El árbitro aplicará las reglas con su mejor criterio y buena fe apoyado en el presente reglamento, podrá llamar la atención, amonestar y expulsar a quien observe una conducta incorrecta dentro o fuera de la cancha.
2. Tendrá poder discrecional para parar el juego cuando se cometan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario.
3. Ejercerá las funciones de cronometrador.

19. Faltas Técnicas

1. Lo siguiente se considera una falta técnica y se sancionará con un tiro libre indirecto.
2. Decir las palabras «mía», «voy», «déjala», «dale», «pásamela» o similar, con la intención de engañar al adversario. Por ejemplo: si dos jugadores disputan un balón y uno cede la pelota por escuchar alguna de estas frases.

Un jugador las puede usar, siempre y cuando no tengan el objetivo de distraer a un rival e intentar sacar ventaja de alguna manera.

3. También si un jugador emite cualquier tipo de ruido o gesto con los brazos, por ejemplo, con la intención de engañar al adversario y consigue con esto que le cedan o dejen el balón y saca ventaja.

20. Tarjetas de amonestación

1. Tarjeta Amarilla

Las siguientes infracciones serán sancionadas con tarjeta amarilla:

1. Conducta antideportiva, hacia un compañero, rival o el árbitro.
2. Falta de respeto hacia un compañero o rival (insultos, palabras obscenas, etc.).
3. Actitud violenta hacia un compañero o rival.
4. Excesivo juego brusco.
5. Desaprobar con palabras o acciones cualquier decisión del árbitro.
6. Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
7. Entrada Temeraria: significa que el jugador ha jugado desconsiderando el peligro o las consecuencias que su jugada puedan representar para su adversario.
8. Sujetar al adversario para impedir que obtenga el balón o pueda colocarse en una posición de juego ventajosa.
9. Tocar el balón con la mano para impedir que un adversario se apodere de él o desarrolle un ataque.
10. Tocar el balón con la mano para intentar marcar un gol.
11. Un jugador que intente engañar al árbitro simulando una lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción será culpable de simulación.
12. Ejecutar un tiro libre desde una posición incorrecta con la intención única de forzar al árbitro a repetirlo.
13. Aparentar el ejecutar un saque de banda, para repentinamente dejar el balón a uno de sus compañeros con el fin de que lo haga él.
14. Golpear el balón con el pie lejos o llevandoselo lejos con las manos después de que el árbitro ha detenido el juego.
15. Retardar la reanudación del juego.
16. Retrasar excesivamente la ejecución de un saque de banda o tiro libre.
17. Provocar deliberadamente una confrontación por el balón después de que el árbitro ha detenido el juego.
18. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
19. Si un jugador solicita al árbitro que verifique la distancia de la barrera del equipo contrario, antes de efectuar un tiro de falta, y éste mueve el balón antes de esperar el silbato del árbitro.
20. Si un jugador es amonestado con 2 tarjetas amarillas durante un juego, será expulsado del mismo y no podrá participar en el siguiente partido.

2. Tarjeta Roja

Las siguientes infracciones serán sancionadas con tarjeta roja directa:

1. Juego brusco repetitivo.
2. Ser culpable de conducta violenta.
3. Encarar o insultar al árbitro durante y al final del juego.
4. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
5. Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
6. Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal.
7. Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera u obscena.
8. Si un jugador es amonestado con tarjeta roja directa durante un partido, no podrá participar en los siguientes 2 partidos.

21. Sanciones

1. Expulsión del partido.
 1. Si hay un conato de pelea, se expulsará a los implicados del mismo (así sean del mismo equipo).
 2. Si un jugador es amonestado con 2 tarjetas amarillas durante un juego.
 3. Si un jugador es amonestado con tarjeta roja directa.
 4. El jugador expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y no podrá permanecer en el área de los jugadores suplentes o área técnica.
2. Expulsión del torneo.
 1. Si un jugador, dentro del campo o de la banca, agrede verbal o físicamente al árbitro u organizadores.
 2. Si un jugador recibe 3 rojas directas en el torneo.
 3. Si un jugador o jugadores lanzan golpes (puñetazos o patadas).
 4. Si un jugador, de campo o de la banca, agrede físicamente a un contrario o a un compañero, en la cancha, parqueo, accesos, pasillos o vestidores.
 5. Si la pelea es grupal (más de tres jugadores), se expulsará del torneo a ambos equipos.
 6. Si hay pelea, se expulsará del torneo a los jugadores implicados cuando la agresión es respondida, de lo contrario solo se expulsará al agresor (así sean del mismo equipo).
 7. No podrá ser sancionado por participar en una riña a quien se limite a repeler un ataque, o a separar a los que participen en la pelea, sin golpear o agredir a ninguno de ellos.
 8. Si un jugador se presenta bajo la influencia de alcohol (aliento alcohólico) o efectos de droga.
3. Un partido de suspensión.

1. El jugador que sea amonestado con 2 tarjetas amarillas en el mismo partido.
2. El jugador que acumule 5 tarjetas amarillas
4. Dos partidos de suspensión.
 1. Al jugador que sea amonestado con tarjeta roja directa.
 2. Al jugador que sea amonestado con doble tarjeta amarilla (equivalente a tarjeta roja) y le falte el respeto al árbitro después de recibir la sanción.
5. Tres partidos de suspensión.
 1. Al jugador que sea amonestado con tarjeta roja directa y le falte el respeto al árbitro después de recibir la sanción.
6. Pérdida de puntos
 1. Si uno o varios jugadores de un equipo, encaran al arbitro al final del juego para realizar reclamos, por decisiones arbitrales, el árbitro deberá reportarlo, y se sancionará al equipo infractor con una pérdida de 5 puntos en juegos de 1ra y 2da vuelta. Si esta infracción ocurriera en partidos de eliminación directa, semifinales y final, se le restarán 5 puntos en el torneo siguiente.

22. Definición por penales y tiros de penal

1. En una definición de las llaves de campeonato que deban definirse por la ejecución de tiro penal, se ejecutarán una primera tanda de tres (3) penales, en caso no se lograra la ventaja para uno de los dos equipos durante la serie de tres, ejecutarán un penal cada uno de los equipos hasta definir el encuentro.
2. En la definición por penales deberán ejecutar todos los jugadores que hayan finalizado el encuentro dentro del campo de juego.
3. El orden de los jugadores ejecutantes será respetado y se repetirá hasta la definición del encuentro.
4. El jugador que deba ejecutar un tiro penal puede tomar el impulso que desee para patear el balón.
5. El guardameta defensor deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro, y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego.
6. El árbitro es el que habilitará el lanzamiento de tiro penal mediante la orden con su silbato.

23. Jugar bajo la influencia de alcohol o drogas.

1. Si un jugador está bajo la influencia de alcohol (aliento alcohólico) o efectos de droga, este no podrá participar en el partido y será expulsado del torneo. El árbitro le pedirá que abandone la cancha. El capitán o representante de equipo será el responsable de asegurarse que su jugador abandone la cancha.

24. Comportamiento de los jugadores en el área de las canchas

1. Los jugadores suplentes, deberán permanecer fuera del área verde del campo, para evitar cualquier contacto con los jugadores que están participando en el juego o interrupción del juego.
2. Lo mismo para el entrenador.

3. No se permiten personas ajenas al equipo en el área de jugadores suplentes estos deberán estar en la zona designada para los acompañantes o familiares (zona de espectadores)



ZONA DE
ESPECTADORES
O FAMILIARES

4. El equipo que termina de jugar debe desocupar las bancas inmediatamente, para que queden disponibles para los equipos que van a jugar en el siguiente horario.

25. Área para el público

1. El público visitante no puede ingresar al área verde de la cancha. En esa área solo puede haber jugadores uniformados y un entrenador por equipo.