

# TORNEO CUP

## REGLAMENTO - UNIVERSITARIOS

### SUBCATEGORÍAS

La Categoría Universitarios está conformada por Dos Subcategorías:

1. **LIBRE 18:** En esta Subcategoría podrán participar todos aquellos jugadores que hayan cumplido los 18 años de edad y sean estudiantes universitarios o profesionales. Esta subcategoría solo tiene límite mínimo de edad (18 años).-
2. **PRO 25:** En esta Subcategoría podrán participar todos aquellos jugadores que hayan cumplido los 25 años de edad y sean estudiantes universitarios o profesionales. Esta subcategoría solo tiene límite mínimo de edad (25 años), admitiéndose tres jugadores menores de 25 años tanto en la Lista De Buena Fe como en la Cancha.

### REGLAS GENERALES DEL TORNEO:

- a) Cada Subcategoría estará conformada por Zonas dependiendo la cantidad de equipos inscriptos.
- b) Los equipos aceptan participar sujetándose al Reglamento.
- c) Se adopta el sistema de partidos todos contra todos.
- d) Los partidos serán controlados por árbitros de la Liga del Este, de Las Heras y ex-árbitros de la Liga de Mendoza y un planillero.
- e) Se consagra CAMPEÓN el equipo que sume la mayor cantidad de puntos dentro de la Copa que esté disputando.
- f) Los partidos duraran 80 minutos, jugándose 2 tiempos de 40 minutos cada uno.
- g) El inicio de los partidos será a la hora programada en la página Web.
- h) Los equipos deberán presentarse en la cancha asignada, (15) quince minutos previos (como mínimo), a la hora programada.
- i) Solo aquellos partidos que se disputen en el **Primer Turno de la Programación** tendrán una tolerancia máxima de 15 minutos contados desde la hora programada, todos los Turnos Sigüientes no contarán con la Tolerancia concedida debiendo presentarse los equipos a la Hora Programada.

- j) Cuando un Equipo exceda la Tolerancia de 15 minutos (Primer Turno) o se presente fuera de la hora programada (Demás Turnos), el equipo que cumplió con puntualidad podrá con el aval del planillero: **1-** No jugar y pedir los puntos en disputa automáticamente, siendo a cargo del equipo incumplidor todos los gastos del partido programado y no disputado; **2-** Sí jugar el partido por los puntos por el tiempo posible y/o restante hasta la hora programada del próximo Turno, en este caso todos los gastos de partido se dividirán de la siguiente forma : el equipo incumplidor pagara una multa de \$25 y el cumplidor pagara \$25 pesos menos del valor de la cancha ·3) Acordar entre ambos equipos jugar un partido sin estar en juego los puntos o sea amistoso, dividiendo los gastos del mismo en partes iguales o sea 50 % cada uno.
- k) La organización aclara que siempre estima que los partidos se jueguen ya que el fin del torneo es jugar entre amigos y pasar un buen momento.

En caso de no jugarse el partido programado y el equipo incumplidor no abonara los gastos totales del partido, los mismos se afrontarán con el Derecho de Programación, correspondiente al equipo incumplidor, quién deberá restituirlo 48 horas antes de la próxima fecha, de lo contrario no podrá jugar perdiendo los puntos del/los partido/s programado/s.

- l) **Puntos:**
- Partido ganado: **2 PUNTOS**
  - Partido empatado: **1 PUNTO**
  - Partido perdido: **0 PUNTO**

## **DESARROLLO DE LOS PARTIDOS**

### **A. ETAPA PREVIA AL PARTIDO**

2 - El delegado, sub-delegado y/o capitán del equipo deberán entregarle al planillero y/o Mesa de Control:

- Los **carnets** de los jugadores del equipo a participar. En caso de no tener cualquier documentación que acredite identidad (con foto)

- El **dinero** correspondiente al pago de la planilla del partido.

**3** – Luego, los jugadores de cada uno de los equipo deberán firmar y anotar el numero de su camiseta en la **Planilla de Juego**.

**B. PARTIDO: CUMPLIDA LA ETAPA PREVIA EL PLANILLERO HABILITARÁ AL ÁRBITRO A COMENZAR EL PARTIDO:**

1. Los partidos durarán 2 tiempos de 40' cada uno, con 11 jugadores por equipo con vestimenta uniforme cada equipo y con distinta numeración cada jugador.
2. Los partidos pueden iniciarse y jugarse con un mínimo de 7 jugadores por equipo, luego pueden ingresar para completar los 11 hasta el momento de iniciarse el segundo tiempo
3. Cada equipo puede hacer cambios ilimitadamente por partido, los jugadores que salen pueden volver a reingresar, pero sólo una vez. El árbitro puede no dejar realizar un cambio a un equipo.
4. Cada equipo debe llevar un fútbol reglamentario en buenas condiciones, en caso de desacuerdo para el uso de uno u otro, se jugará un tiempo con cada uno o con el que el árbitro considere que es más conveniente.

**C. FINALIZACIÓN - CONTROL**

1. Finalizado el partido el planillero devolverá los carnets, reteniendo el de los jugadores que hayan sido expulsados u observados.
2. Los carnets retenidos se entregarán a la Mesa de Control.
3. Finalizado el partido, el delegado, sub-delegado y/o capitán de cada equipo, podrán acercarse a la Mesa de Control junto al planillero y pedir se verifique y/o acredite la identidad de alguno de los jugadores que hayan participado, en caso de no ser posible se dejara constancia en la planilla de juego.

4. El equipo que no acredite la identidad de alguno de sus jugadores, perderá los puntos automáticamente y su delegado será sancionado con una fecha, por ser el responsable del equipo.

## SANCIONES

- Los minutos que los equipos demoren en comenzar el partido, pasado el horario programado, serán descontados en minutos de partido, debiendo el árbitro llevar el tiempo a partir de la hora programada.
- El equipo que exceda 15 minutos contados desde la hora programada perderá los puntos automáticamente, decidiendo el equipo que cumplió si juega o no el partido en calidad de amistoso, en este caso ambos se harán cargo de los gastos. Si el equipo que cumplió decide no jugar en calidad de amistoso, los gastos se afrontarán con el seguro del equipo infractor, quién deberá integrar la suma dentro de las 48 hs. antes de la próxima fecha.
- El equipo que no acredite la identidad de alguno de sus jugadores, perderá los puntos automáticamente y su delegado será sancionado con una fecha, por ser el responsable del equipo.
- Las expulsiones, informes y/o medidas que efectúen los planilleros o árbitros serán tratadas por La Organización y el Tribunal de Disciplina, quienes resolverán las sanciones que correspondan aplicarse según cada caso. Las decisiones son inapelables.
- Tarjeta Amarilla: el jugador que obtenga una doble amarilla deberá cumplir una fecha o pagar la multa económica cada vez que juega valor \$10 pero deberá cumplirla en algún momento
- Tarjeta Roja: el jugador expulsado en un partido, será suspendido automáticamente para la próxima fecha, pudiendo extenderse los partidos según el

caso. O pagar la multa económica cada vez que juega valor \$10 pero deberá cumplir la fecha.

- Tarjeta Roja: el jugador que es expulsado y se le da más de una fecha no podrá pagar la multa hasta que le quede una fecha por cumplir la cual la tendrá que cumplir en algún momento.
- Expulsiones: Los jugadores pasan limpios de tarjetas amarillas y roja de la etapa clasificatoria a la de copas. Excepto que sea una falta grave o tenga más de una fecha.
- Expulsiones: Los jugadores expulsados por faltas leves en la penúltima fecha de la etapa de copas pueden pagar la multa de \$10 y jugar la ultima fecha. Como así los jugadores expulsados por faltas leves en la última fecha pueden pagar la multa \$10 y jugar la final si es que hay.
- En caso de suspensión de un partido por conductas desleales o antideportivas de ambos equipos, ambos serán sancionados con la pérdida de los puntos en disputa, sin perjuicios de otras medidas o penas al equipo o jugadores causantes de la suspensión.

## **DEFINICIÓN DEL TORNEO**

### **A- RONDA CLASIFICATORIA**

#### **LIBRE 18:**

1. Con un total de “X” equipos, se formarán “X” ZONAS de “X” equipos cada una, **Zona I; Zona II y etc.**
2. Las **Zonas** se formarán teniendo en cuenta la Tabla de Posiciones del último Torneo disputado.
3. Dentro de cada Zona jugarán todos contra todos, jugando cada equipo “X” partidos.
4. Los equipos, una vez finalizada la última fecha se ordenaran de mayor a menor de acuerdo a los puntos obtenidos.

5. En caso de empate de puntos entre 2 o más equipos dentro de su Zona, se resolverá de la siguiente manera:

a- Primero se tendrán en cuenta el o los partidos jugados entre si (sistema olímpico)

b- De seguir empatados se define por Diferencia de Goles, de persistir la igualdad, por Goles a Favor y por último, Sorteo.

### **PRO 25**

6. Con un total de “X” equipos, se formarán “X” ZONAS de “X” equipos cada una, **Zona I; Zona II y etc.**
7. Las **Zonas** se formarán teniendo en cuenta la Tabla de Posiciones del último Torneo disputado.
8. Dentro de cada Zona jugarán todos contra todos, jugando cada equipo “X” partidos.
9. Los equipos, una vez finalizada la última fecha se ordenaran de mayor a menor de acuerdo a los puntos obtenidos.
10. En caso de empate de puntos entre 2 o más equipos dentro de su Zona, se resolverá de la siguiente manera:

a- Primero se tendrán en cuenta el o los partidos jugados entre si (sistema olímpico)

b- De seguir empatados se define por Diferencia de Goles, de persistir la igualdad, por Goles a Favor y por último, Sorteo.

### **B- RONDA CAMPEONATO –**

#### **COPA ORO**

1. Los “X” equipos MEJOR RANKEADOS de cada **Zona**, y los “X” mejores terceros disputarán la **COPA ORO**, formado por los mejores 8 equipos.

2. Jugarán todos contra todos, jugando cada equipo X partidos.
3. El equipo que al finalizar la última fecha suma la mayor cantidad de puntos se consagrará **CAMPEON de la COPA ORO**.
4. En caso de empate de puntos, se disputará, entre los dos equipos Mejor Rankeados un partido Final para definir quien es el Campeón de Oro.
5. En caso de que queden 3 o más equipos con la misma cantidad de puntos se elegirán los dos mejores Rankeados para disputar la final

**A-** El sistema de Ranqueo es el siguiente

1. Primero se tendrán en cuenta el o los partidos jugados entre sí (sistema olímpico), el equipo que más puntos saque es el primer clasificado, el segundo equipo que más puntos saque es el segundo clasificado
2. De seguir empatados se define por Diferencia de Goles, de persistir la igualdad, por Goles a Favor y por último, Sorteo.

### **Final en Caso de Empate**

- Se jugarán 2 tiempos de 40 minutos cada uno.

- En caso de empate se definirá con cinco (5) ejecuciones del punto del penal y luego, en caso de igualdad, de a uno (1) cada equipo, hasta desempatar.

### **COPA PLATA**

1. Los siguientes “X” equipos Mejor Rankeados, disputarán la **COPA PLATA** (el peor 3, el 4 y 5 de cada zona y el mejor 6).
2. Jugarán todos contra todos, jugando cada equipo X partidos.
3. El equipo que al finalizar la última fecha suma la mayor cantidad de puntos se consagrará
4. En caso de empate de puntos, se definirá igual que la COPA ORO.

## **COPA BRONCE**

Los últimos “X” equipos Rankeados, disputarán la **COPA BRONCE** (el peor 3, el 4 y 5 de cada zona y el mejor 6).

1. Jugarán todos contra todos, jugando cada equipo 7 partidos.
2. El equipo que al finalizar la última fecha sume la mayor cantidad de puntos se consagrará **CAMPEON de la COPA BRONCE**.
3. En caso de empate de puntos, se definirá igual que la COPA ORO.

**ANTE CUALQUIER SITUACIÓN NO PREVISTA EN EL  
REGLAMENTO, LA ORGANIZACIÓN EN FORMA EXCLUSIVA  
SE RESERVA SU RESOLUCIÓN.**