



Mundialito Amateur de Futbol 5

Rosario Te Espera!

Edición "Rusia 2018"

Copa  KION



REGLAS DE JUEGO

La superficie de juego

Los partidos deberán jugarse en superficie de un material sintético, de acuerdo con el reglamento de la competición.

Marcación de la superficie

La superficie de juego será rectangular y estará marcada con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan y deberán diferenciarse claramente del color de la superficie de juego.

Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta.

La superficie de juego estará dividida en dos mitades por una línea media, que unirá los dos puntos medios de las dos líneas de banda.

El centro de la superficie de juego estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 m.

Se deberá hacer una marca fuera de la superficie de juego, a 5 m de cada área de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina. La anchura de la marca será de 8 cm.

El balón:

- será esférico
- será de cuero u otro material aprobado
- tendrá una circunferencia no superior a 64 cm y no inferior a 62 cm
- tendrá un peso no superior a 440 g y no inferior a 400 g al comienzo del partido
- tendrá una presión equivalente a 0.6-0.9 atmósferas (600-900 g/cm²) al nivel del mar
- no deberá rebotar menos de 50 cm ni más de 65 cm en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 m.

Jugadores.

El partido lo disputarán dos equipos formados cada uno por un máximo de cinco jugadores de los cuales uno jugará como guardameta y tres sustitutos. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de cuatro jugadores. El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de cuatro jugadores en uno de los dos equipos.

Procedimiento de sustitución

Una sustitución podrá realizarse siempre, esté o no el balón en juego. (sin límites)





El equipamiento de los jugadores

Seguridad

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas)

El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas separadas: • un jersey o camiseta – si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta • pantalones cortos – si se usan pantalones cortos interiores, estos deberán tener el color principal de los pantalones cortos. El guardameta podrá vestir pantalones largos • medias – si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa • canilleras/espinilleras • calzado – zapatillas de lona o de cuero blando con suela de goma u otro material similar

Canilleras / espinilleras

- deberán estar cubiertas completamente por las medias
- deberán ser de caucho, plástico o de un material similar aprobado
- deberán ofrecer una protección adecuada

Colores

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y de los árbitros y los árbitros asistentes
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, de los árbitros.

Los árbitros

La autoridad de los árbitros

Los partidos serán controlados por un árbitros, quien tendrán plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

Poderes y deberes

Los árbitros: • harán cumplir las Reglas de Juego • se asegurarán de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2 • se asegurarán de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4 • tomarán nota de los incidentes en el partido • interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego • interrumpirán el partido por cualquier tipo de interferencia externa • interrumpirán el juego si juzgan que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurarán de que sea transportado fuera de la superficie de juego; un jugador lesionado solo podrá regresar a la superficie de juego después de que se haya reanudado el partido • permitirán que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzgan que un jugador está levemente lesionado • se asegurarán de que todo jugador que sufra una hemorragia salga de la superficie de juego; el jugador solo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorarán de que la hemorragia ha cesado • permitirán que el juego continúe si el





equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionarán la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento • castigarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo

• castigarán la incorrección más grave cuando un jugador cometa más de una incorrección al mismo tiempo • impondrán sanciones a los jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no están obligados a sancionar inmediatamente, pero deberán hacerlo en la ocasión siguiente en que el balón no esté en juego • tomarán medidas contra los oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrán, si lo juzgan necesario, expulsarlos del área técnica y los alrededores de la superficie de juego • no permitirán que personas no autorizadas entren en la superficie de juego • autorizarán la reanudación del partido tras una interrupción • remitirán a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las sanciones impuestas a jugadores u oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

La duración del partido

Periodos de juego

El partido durará dos periodos iguales de 20 minutos cada uno y un descanso intermedio de 5', salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Todo acuerdo de alterar los periodos de juego deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

El inicio y la reanudación del juego

Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer periodo del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo favorecido tras lanzar la moneda al aire antes el primer periodo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo periodo.

En el segundo periodo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

Saque de salida

El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- al comienzo del partido
- tras haber marcado un gol
- al comienzo del segundo periodo del partido.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

Procedimiento





- todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad de la superficie de juego
- los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 3 m del balón hasta que sea jugado
- el balón se hallará inmóvil en el punto central
- el árbitro dará la señal
- el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante.

El balón en juego o fuera del juego

Balón fuera del juego

El balón estará fuera del juego cuando: • haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire • el juego haya sido interrumpido por los árbitros • golpee el techo

Balón en juego

El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando: • rebote en los postes o travesaño y permanezca en el interior de la superficie de juego • rebote en los árbitros ubicados en el interior de la superficie de juego

Superficie techada

La altura mínima libre de las superficies techadas se establecerá en el reglamento de la competición, pero será como mínimo de cuatro metros.

Si el balón golpea el techo estando en juego, el partido se reanudará con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el lugar más próximo a donde el balón tocó el techo (v. Regla 15 – Posición en saques de banda).

Gol marcado

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego.

Un gol no será válido si el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el balón intencionadamente con la mano o el brazo, desde su propia área penal, y es el último jugador que toca o juega el balón. El partido se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.





Faltas e incorrecciones

Las faltas e incorrecciones son infracciones a las Reglas de Juego que se sancionarán de la siguiente manera:

Faltas

Las faltas se sancionarán con un tiro libre directo, un tiro penal o un tiro libre indirecto.

Faltas sancionadas con un tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete faltas de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva: • dar o intentar dar una patada a un adversario • poner una zancadilla a un adversario • saltar sobre un adversario • cargar sobre un adversario • golpear o intentar golpear a un adversario • empujar a un adversario • realizar una entrada contra un adversario

Se concederá asimismo un tiro libre directo a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres faltas: • sujetar a un adversario • escupir a un adversario • tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13 – Posición en tiros libres).

Faltas sancionadas con un tiro penal

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez faltas antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

Faltas sancionadas con un tiro libre indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones: • controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos • tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario • toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie • toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión de los árbitros: • juega de forma peligrosa ante un adversario • obstaculiza el avance de un adversario • impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos • comete sobre un compañero una de las nueve infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario • comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12 o en cualquier otra Regla, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador





El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
Incorrecciones

Las incorrecciones se sancionarán con una amonestación o una expulsión.

Sanciones disciplinarias

La tarjeta amarilla se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido amonestado.

La tarjeta roja se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido expulsado.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores o a los sustitutos. La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública únicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado. En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal a los jugadores y a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada.

Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros, o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Incorrecciones sancionables con una amonestación

Un jugador será amonestado si comete una de las siguientes siete infracciones: • ser culpable de conducta antideportiva • desaprobar con palabras o acciones • infringir persistentemente las Reglas de Juego • retardar la reanudación del juego • no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda (jugadores defensores).

• entrar o reingresar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución • abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros

Un sustituto será amonestado si comete una de las siguientes cuatro infracciones: • ser culpable de conducta antideportiva • desaprobar con palabras o acciones • retardar la reanudación del juego • entrar en la superficie de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución

Incorrecciones sancionables con una expulsión

Un jugador o un sustituto será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones: • ser culpable de juego brusco grave • ser culpable de conducta violenta • escupir a un adversario o a cualquier otra persona • impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal) • malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal • emplear lenguaje ofensivo, grosero u





obsceno y/o gestos de la misma naturaleza • recibir una segunda amonestación en el mismo partido

Un sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción: • malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol

Un jugador o un sustituto expulsado deberá abandonar los alrededores de la superficie de juego y el área técnica.

Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tiro libre directo

Señal Uno de los árbitros señalará el tiro libre directo manteniendo el brazo levantado horizontalmente y señalando la dirección en la que el tiro libre debe ser lanzado. Con la mano del otro brazo señalará hacia el suelo de manera que quede claro para el tercer árbitro y el cronometrador que se trata de una falta acumulable.

El balón entra en la meta • si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol • si un tiro libre directo entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

Tiro libre indirecto

Señal Los árbitros indicarán un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Mantendrán el brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y hasta que el balón haya tocado a otro jugador o esté fuera del juego.

El balón entra en la meta Un gol será válido solamente si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta. • si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta • si un tiro libre indirecto entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario

Procedimiento

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se ejecuta el tiro.

El tiro penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las diez faltas que se sancionan con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal y mientras el balón está en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Posición del balón y de los jugadores

El balón: • deberá colocarse en el punto penal





El ejecutor del tiro penal: • deberá ser debidamente identificado

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

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar: • en la superficie de juego • fuera del área penal • detrás del punto penal • a un mínimo de 5 m del punto penal.

El saque de banda

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

El saque de banda se concederá a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire o de haber tocado el techo de la sala.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Posición de los jugadores

Los jugadores adversarios deberán estar: • en la superficie de juego • a una distancia no inferior a 5 m del lugar de la línea de banda en donde se ejecuta el saque de banda. Procedimiento

Existe un tipo de procedimiento: • saque de banda con el pie

Posición en el saque de banda

En el momento de patear el balón, el ejecutor deberá: • tener un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego • patear el balón, que deberá estar inmóvil, bien desde el sitio por donde salió de la superficie de juego, bien por fuera de esta a una distancia no mayor de 25 cm de dicho sitio • efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en la superficie de juego.

El saque de meta

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta.

Posición de los jugadores

Los jugadores adversarios deberán estar: • en la superficie de juego y fuera del área penal del equipo ejecutor hasta que el balón esté en juego

Procedimiento





- el guardameta del equipo defensor lanzará el balón con las manos desde cualquier punto del área penal
- el guardameta del equipo defensor efectuará el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo
- el balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente fuera del área penal por el guardameta del equipo defensor.

El saque de esquina

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Posición del balón y de los jugadores

El balón deberá estar: • en el interior del cuadrante de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta

Los jugadores adversarios deberán estar: • en la superficie de juego y a un mínimo de 5 m del área de esquina hasta que el balón esté en juego

Procedimiento

- el balón deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante
- el equipo ejecutor deberá efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo
- el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento





BASES Y CONDICIONES

ESPÍRITU DEL TORNEO

* **EL MUNDIALITO DE FUTBOL 5 – ROSARIO TE ESPERA! Edición Rusia 2018 – COPA KION MF5** está orientado a equipos conformados por jugadores amateurs, que privilegien la posibilidad de divertirse y competir observando el fair play.

* La organización del torneo velara por el cumplimiento de estos objetivos, en un marco de cordialidad y respeto hacia los participantes.

REGLAMENTACION

La presente reglamentación es parte integrante del contrato suscripto entre **EL EQUIPO** y **ROSARIO TE ESPERA! Turismo, Entretenimientos y Deportes**, Organizadora del torneo (en adelante "**ROSARIO TE ESPERA!**"). Al ser este reglamento de conocimiento público, encontrarse publicado por varios medios y en internet, siendo una obligación del jugador conocer las normas que regulan los torneos, no se admitirán reclamos basados en desconocimiento del mismo bajo ningún concepto. El equipo y cada jugador participante declaran conocer y aceptar los términos del presente reglamento. **ROSARIO TE ESPERA!** aplicara este reglamento, con criterios de equidad, probidad y buena fe. **ROSARIO TE ESPERA!** se reserva el derecho de admisión y permanencia. Este derecho se aplicará tanto a equipos, como así también a sus jugadores, espectadores y acompañantes sin necesidad de aclarar la causa o motivo. Los jugadores deberán ser respetuosos frente a sus compañeros de equipo, rivales y miembros de LA ORGANIZACIÓN. Deberán obrar de buena fe, respetar reglas éticas, morales y de buenas costumbres, caso contrario podrán ser expulsados por LA ORGANIZACIÓN. Se entenderá que los jugadores se encuentran en perfecto estado de salud psicofísica que los habilita para jugar al fútbol, salvo manifestación fehaciente en sentido contrario. **ROSARIO TE ESPERA!** no se responsabiliza por las lesiones que pudieran sufrir los jugadores de EL EQUIPO dentro de los predios, las que corren por cuenta de quien las sufra. LA ORGANIZACIÓN contara con un servicio de emergencias médicas, que podrá ser utilizado por cualquier participante o acompañante, sin que ello implique asunción alguna de responsabilidad.





Los partidos se disputaran según el reglamento de A.F.A., salvo en las excepciones comunicadas en el presente. La participación de los jugadores en los partidos y su correspondiente inclusión en las listas de jugadores de los equipos implican la aceptación por parte de estos de que sus datos y fotografías sean publicados en las páginas web del torneo, y los medios que **ROSARIO TE ESPERA!** determine. Para la participación en el certamen se deberá tener una edad mínima reglamentaria de 18 (dieciocho) años y una máxima de 35 (treinta y cinco) años. No podrán participar del mismo jugadores que tengan o hayan tenido contrato de jugador profesional registrado en la Asociación del Fútbol Argentino, en Primera "A", Nacional "B", primera "B" metropolitana, o Torneos Argentino "A" o "B", desde el año 2013 en adelante, si podrán hacerlo jugadores que hayan tenido contratos en años anteriores.

ESTRUCTURA DEL TORNEO:

FASE 1 – ELIMINATORIAS

Las eliminatorias tendrán lugar en cada localidad que adquiera los derechos de juego, una vez que haya reservado la plaza correspondiente.

El desarrollo de esta fase es responsabilidad directa del **COMPLEJO DEPORTIVO y/o ORGANIZADORES DEL TORNEO.**

Las fechas propuestas por **ROSARIO TE ESPERA!** para jugar las ELIMINATORIAS es 25,27 y 27 de Mayo de 2018.

No es obligación jugar esta fase si algún equipo adquiere el pase directo al Mundialito.

FASE 2 - MUNDIALITO

MF5 es un torneo de fútbol 5 reducido amateur que se desarrolla en tres (3) días: fases de grupos (todos contra todos); Octavos, cuartos y semifinales (eliminación directa) y la final.

La ciudad sede de la Edición "Rusia 2018" es Rosario.

Están invitadas todas las localidades de provincias Argentinas.

Clasificarán 32 equipos masculinos y 16 equipos femeninos. Cada localidad podrá ser representada por un equipo masculino y uno femenino.

El torneo Masculino se desarrollará con un máximo de 32 equipos y un mínimo de 18 equipos.

El torneo Femenino se desarrollará con un máximo de 16 equipos y un mínimo 10 equipos.





El formato del torneo Mundialito tiene dos instancias.

- La fase de grupos, que se desarrollará los días jueves 7 y viernes 8 de junio contará con zonas de 4 equipos, jugando todos contra todos. Los dos (2) primeros de cada zona clasificarán a la fase de Eliminación Directa.
- Fase de Eliminación directa la cual se disputa el día sábado 9 de junio, de ahí saldrán los ganadores del torneo.

ORGANIZACIÓN GENERAL

4.1 El predio elegido como sede del torneo es el complejo **"OLIMPIKUS FUTBOL 5"** ubicado en la calle Tucumán 3140, de la ciudad de Rosario. El predio cuenta con seis (6) canchas techadas de fútbol 5, de césped sintético de dimensiones oficiales, vestuarios y baños para uso de los participantes.

4.2 El certamen **MF5** consta de partidos de 40 minutos, divididos en dos tiempos de 20, con un descanso de 5 minutos en el entretiempo. En los partidos de Eliminación Directa, en caso de empate se definirá por tiros desde el punto del penal, ejecutándose tres tiros por equipo y, en caso de no haber definición series de un tiro hasta definir.

4.3 Si al finalizar la zona de grupos se diera el caso de igualdad de puntos, entre dos o más equipos prevalecerá quien:

Posea menos cantidad de jugadores expulsados durante el torneo.

* Posea mayor diferencia de gol. Haya ganado el partido entre ellos.

* Posea mayor cantidad de goles a favor

* En última instancia se recurrirá a un sorteo.

4.4 Cada equipo deberá estar integrado por un mínimo de cinco (5) jugadores y un máximo de diez (8). En caso de precisar modificar algún integrante del plantel por causa de fuerza mayor, podrá realizarse hasta el momento de la acreditación y firma de los deslindes. Una vez realizado dicho proceso se entiende por iniciada la fecha sin posibilidad alguna de reemplazar jugadores.





4.5 La cantidad mínima de jugadores para iniciar un partido es de cinco (5) personas con camisetas iguales y numeradas.

4.6 Los cambios son ilimitados, pudiendo ingresar nuevamente un jugador que ya hubiere estado en la cancha.

4.7 En caso que un equipo contara con cuatro (4) jugadores y uno de ellos fuera expulsado, o bien tuviera que retirarse; automáticamente se dará por terminado el partido, aplicándose la ley del W.O. ya que no puede quedar con tres (3) jugadores un equipo.

4.8 Las Finales estarán integrada por los cuatro (4) equipos finalistas (dos (2) masculinos y dos (2) femeninos). El Campeón de **MF5 2018** serán los equipo ganadores del partido Final (masculino y femenino).

4.9 Los organizadores se reservan el derecho de admisión y permanencia de los equipos o jugadores en el certamen sin necesidad de expresión de causa o motivo que lo justifique.

4.10 Antes de cada partido el capitán tiene la obligación de completar la planilla con la numeración que corresponde a cada uno de sus jugadores, firmándola una vez completada la misma.

4.11 El Capitán será responsable de su equipo ante la organización para el cumplimiento de todas las pautas estipuladas en el torneo.

4.12 En caso de ser necesario realizar uno o más partidos fuera de la programación diaria prevista originalmente por la organización, los mismos se reprogramarán en el día y horario que crea conveniente. La reprogramación será realizada por motivos que la organización considere que afectan al Torneo, con el fin de preservar el normal desarrollo del mismo.

4.13 Cualquier tipo de situación no contemplada en este reglamento será **RESUELTA POR LA ORGANIZACIÓN, QUIEN LO HARA CON DILIGENCIA,**





EQUIDAD Y RESPETANDO EL ESPIRITU DEL TORNEO, Y LAS REGLAS DEL FAIR-PLAY, Y CUYAS DECISIONES SERAN INAPELABLES.

4.14 **NO** se permite jugar con botines que tengan tapones de aluminio. Está permitido jugar con botines de pasto sintético, zapatillas, o botines con tapones de césped natural. No está permitido jugar con accesorios en las orejas, manos y otros. No está permitido jugar con gorro o similar a excepción de los arqueros. Los partidos se juegan de pantalón corto obligatoriamente, salvo el arquero. Es obligatorio el uso de medias de futbol, está prohibido jugar con medias cortas, zoquetes, etc. La organización sugiere el uso de canilleras.

4.15 Se sancionará con falta a todo jugador que vaya al piso con la intención de recuperar la pelota, trabar, barrer o despejar, quedando a criterio del árbitro toda decisión excedente a la falta.

4.16 El Capitán estará obligado a informar al árbitro sobre los cambios realizados.

4.17 Estando un equipo en condiciones de comenzar el partido, pero sin contar con todos sus jugadores en campo, el mismo podrá ser completado durante todo el desarrollo del partido. La cantidad mínima de jugadores para comenzar el partido son cinco (5).

4.18 La tolerancia será de 10 minutos luego del horario de inicio programado del partido, en caso de excederse de ese plazo la organización decretara el W.O., con pérdida del partido para el equipo ausente. Se considera que el equipo está listo cuando sus jugadores están en cancha listos para jugar; no se admiten como presentes jugadores cambiándose en el vestuario o en el predio o llegando al club.

4.19 En caso que ambos equipos lleguen una vez vencido el último plazo de espera, se les dará el partido por perdido a los dos por un resultado de 2-0 (WO).

4.20 Aquel jugador que recibe una sanción solo la cumplirá en aquellas ocasiones en las que dispute un partido el equipo en el cual participaba cuando fue sancionado.





4.21 Todo jugador que recibe una sanción durante el transcurso del torneo deberá cumplir la misma en el partido inmediato siguiente de su equipo, sin importar el orden cronológico de las fechas.

4.22 Los capitanes podrán cotejar y controlar la planilla del partido una vez finalizado el mismo, por posibles reclamos de cualquier índole, una vez cerrada la planilla, no se admitirá reclamo alguno.

4.23 Una vez que la Organización determina los ganadores de los distintos rubros premiados, ningún equipo podrá solicitar revisión de datos.

4.24 Todos los partidos contarán con un veedor.

4.25 Los veedores son colaboradores de la organización, no cuarto árbitro.

4.26 Los Sres. veedores **NO** recibirán las quejas de los equipos correspondientes a la actuación del árbitro ni darán su punto de vista sobre las distintas situaciones que se puedan presentar. Dichas opiniones serán transmitidas vía **whatsapp** directamente al Tribunal de disciplina y a la comisión organizadora.

4.27 La función del veedor se limitará a observar el desempeño de los árbitros y el comportamiento deportivo y corrección de los participantes, informe que será entregado por mail a la Organización. En ningún caso opinará ni tendrá injerencia acerca de decisiones arbitrales, ni informará al árbitro sobre sucesos observados por el ya que su función no es la de un cuarto árbitro.

4.28 Las sanciones serán aplicadas en forma individual o al equipo según corresponda a cada caso.

4.29 Tipos de sanciones: advertencia, suspensión, quita de puntos o expulsión, pudiendo ser combinadas entre sí.





"Las suspensiones por tiempo indeterminado no tienen posibilidad de apelación y quedan supeditadas a la resolución exclusiva de la Organización, que luego expedirá el fallo final, en el momento que crea conveniente".

"La expulsión puede ser por las fechas que falten del torneo o bien para todos los torneos futuros de OLÉ". La Advertencia se aplica en aquellos casos que la Organización desea hacer un llamado de atención con el fin de sentar un antecedente.

4.30 Jugador con doble amarilla sin haber juego brusco agravado (entendiéndose por agravado la mala fe de la acción o bien agresión verbal) será suspendido para la próxima fecha inmediata.

4.31 Jugador con doble amarilla habiendo juego brusco agravado será suspendido con un mínimo de dos (2) fechas dependiendo del caso.

4.32 Todo jugador que responda a una agresión física o verbal será sancionado independientemente de la agresión causada por el rival.

4.33 Todo partido suspendido por falta de garantías NO será continuado en otra ocasión. Solo serán analizados por la comisión organizadora los casos que la misma (comisión organizadora) crea extraordinarios de suspensión.

4.34 El jugador que intente agredir físicamente al árbitro o cualquier miembro de la organización, y el equipo al que pertenece, quedan automáticamente expulsados del torneo, sin derecho a apelación. Bajo ninguna circunstancia será justificada la agresión a Árbitros o miembros de la organización.

4.35 Todos aquellos jugadores que se vean involucrados en disturbios durante cualquier partido serán sancionados con un mínimo de tres fechas o más, de acuerdo a la gravedad de los hechos, pudiendo ser expulsados del Torneo si la comisión organizadora lo cree correspondiente. Asimismo el ingreso al campo de juego de cualquier particular, auxiliar del equipo o simpatizante no autorizado por el árbitro, provoca la inmediata suspensión del partido, con pérdida del mismo para el equipo infractor, y el informe a la comisión Organizadora que determinara las sanciones correspondientes.





4.36 Cualquier jugador o simpatizante, esté dentro o fuera del partido puede ser suspendido de oficio por inconducta por parte de la comisión organizadora. La máxima pena es la expulsión del torneo.

4.37 Los Directores Técnicos, asistentes, visitas o particulares, ajenos o no al equipo, pueden ser suspendidos por una fecha o más de acuerdo a las causas que así lo justifiquen. La admisión de dicha persona en el predio será evaluada por la comisión organizadora. La/s persona/s suspendidas deberán acatar las medidas que estipule la organización o se sancionara al equipo que los ha invitado o informado.

4.38 Serán sancionados con tres (3) o más fechas los jugadores que agravién o insulten a otro jugador por cuestiones de religión, raza, sexo o etnia. Las sanciones podrán ser efectuadas de oficio por la Organización cuando así lo considere.

4.39 Será expulsado del torneo todo jugador, simpatizante o equipo que se confirme que ha consumido estupefacientes, o que esté en estado de ebriedad dentro de los límites del predio. El equipo al que pertenezca/n el/los simpatizantes o el/los jugadores podrá sufrir desde la pérdida de puntos hasta ser desafectado o expulsado por la organización.

4.40 Si en un equipo participara un jugador que estaba suspendido, el partido será ganado por el rival aplicándose la Ley del W.O. El capitán podrá ser sancionado si la Organización lo creyera necesario.

4.41 Si el jugador se anotara con otro nombre que no fuera el suyo, el mismo será suspendido por tiempo indeterminado. En caso de estar suspendido y se anotara con su nombre, cumplirá solo la sanción por la cual se encontraba inhabilitado, corriendo para el equipo la sanción del Art. anterior.

4.42 Quien suspende el partido es el árbitro o el director deportivo de la Organización, siendo irrevocable esta decisión más allá de quien lo comunique. Si el árbitro suspende el partido por falta de garantías (hacia su persona, hacia el personal de la organización, entre los jugadores u otros motivos) perderá los puntos (2-0) el equipo (pudiendo ser ambos equipos) cuyo jugador/es o simpatizante/s sean los causantes del disturbio.





4.43 No se suspende en caso de lluvia, exceptuando tormenta eléctrica, siendo ahí la Organización quien determina cuando continua la actividad.

4.44 El árbitro del partido es la autoridad dentro del campo de juego, siendo quien controla el tiempo de juego y quien toma las medidas disciplinarias correspondientes. Es quien solicita a los veedores que alcancen la segunda pelota, y quien además solicita la asistencia a un jugador dentro del campo de juego.

4.45 Puede solicitar el retiro de algún espectador, simpatizante o jugador si fuera necesario para el normal inicio, desarrollo o desenlace del partido. Si este no se retirara puede ser suspendido el partido y el equipo por el cual simpatiza podrá perder los puntos del mismo por W. O. (2-0).

4.46 Puede amonestar o expulsar por ingresar en el campo de juego sin autorización o a destiempo, por insultos verbales sin importar a quien estén dirigidos, y otros casos previstos en el reglamento de AFA.

4.47 Decidirá de acuerdo al reglamento oficial como proceder frente a cada infracción al mismo.

4.48 El árbitro puede ser reemplazado por lesión o dolencia.

PREMIOS

La organización premiara a los equipos de acuerdo al siguiente esquema:

5.1 Campeón y Subcampeón Masculino y Femenino **MF5**.

Los equipos campeones (masculino y femenino) del torneo se harán acreedores de un viaje para 12 personas a la ciudad de Rosario, en hostel a elección de la Cámara de Hostels de Rosario, en fecha a determinar por la organización entre los meses de Julio y Diciembre de 2018 (en caso de que los equipos campeones sean de la ciudad de Rosario, el destino turístico será una ciudad turística de la República Argentina, a elección). La organización se hará cargo de los gastos de alojamiento con pensión completa. Las bebidas y extras será a cargo de cada jugador.





Los equipos que disputen las Finales ganaran el trofeo de Campeón / Subcampeón o Finalista de **MF5**, recibiendo también cada jugador campeón/subcampeón una medalla individual e **indumentaria deportiva KION**.

Se premiarán con un trofeo y **SMART-PHONES** al Mejor Jugador del torneo, al Goleador del certamen y la Valla Menos vencidas de ambas categorías.

5.2 PREMIO SEDE

Los COMPLEJOS DEPORTIVOS y/o LOS ORGANIZADORES DE TORNEOS que hubiesen reservado la plaza para jugar el Mundialito, representados por los equipos campeones, recibirán de premio un **SMART-TV 65"**.

5.3 PREMIO PARTICIPANTES (SORTEO)

Todos las personas participantes del evento que estén presentes en la CENA SHOW DE CIERRE, tendrán derecho de participar de un sorteo de dos (2) pasajes a Europa y dos (2) tickets para presenciar un partido del Barcelona FC ó Real Madrid, más tres (3) noches de estadía en Hotel 4* y asistencia al viajero.

5.4 La organización no se hace responsable por problemas de documentación, laborales, o cualquier otro inconveniente que impidiera la posibilidad de viajar de cualquier jugador en la fecha determinada por la organización. Si algún jugador por motivos particulares no pudiera viajar con el resto del equipo en la fecha determinada perderá el derecho al premio ya que el espíritu del mismo es la de realizar el viaje en equipo y no en forma individual.

5.5 Los premios no son canjeables por dinero o reembolsables en forma alguna.

5.6 **ROSARIO TE ESPERA!** se reservan el derecho a realizar la acción publicitaria, de prensa, promoción, publicación y difusión que considere conveniente de los participantes del Torneo. Con la sola participación, los Participantes prestan su expresa conformidad para la utilización y difusión de sus Nombres y Tipo y N° de Documento e Imágenes (imagen y voz) por los medios publicitarios y de comunicación que **ROSARIO TE ESPERA!** dispongan. La presente autorización es realizada en los términos del artículo 1071 bis del Código Civil, del artículo 11 del Pacto de San José de Costa Rica,





del artículo 31 de la Ley N° 11.723, del art. 3, inc. h) de la Ley N° 22.362 y toda otra normativa concordante. En virtud de esta autorización, los Participantes no tendrán derecho a indemnización, pago o contraprestación alguna por la difusión y/o utilización mencionada precedentemente”.

La responsabilidad de **ROSARIO TE ESPERA!** respecto de los premios, finaliza con la puesta a disposición de los Ganadores del Premio correspondiente, y, de ninguna manera, continúa en relación al mismo y demás prestaciones incluidas. **ROSARIO TE ESPERA!** No serán responsables de los daños y perjuicios que pudieran sufrir el Ganador, su acompañante y terceros, en sus personas o bienes, con motivo o en ocasión del viaje. Los gastos no incluidos en las presentes Bases estarán a cargo de los Ganadores, incluyendo pero sin limitarse a traslados, gastos de viáticos y/o impuestos y/o tasas y/o cualquier otro costo o gasto que se produzca como consecuencia y/o en ocasión del premio. Los Ganadores mantendrán indemne y a salvo a **ROSARIO TE ESPERA!**. Y a sus compañías vinculadas controladas y controlantes y controladas de sus controlantes, por cualquier daño, pérdida y/o accidente acaecido como consecuencia de la utilización del Premio”.

5.7 **ROSARIO TE ESPERA!** se reserva el derecho de sustituir el premio, por otro u otros de similar valor”.

Para el caso de dudas o divergencias para la aplicación de las presentes bases corresponderá Las partes acuerdan someter cualquier diferendo al tribunal arbitral de la Bolsa de Comercio de la ciudad de Rosario renunciando a cualquier fuero o jurisdicción que pudiese corresponder.

