



XXVIII Edición – 2ª Fase
(7 de Febrero al 22 de Marzo)

Normas del Torneo de Fútbol Sala Sub-35 y sub-18

OBJETIVOS DEL TORNEO

Dotar a los/as jóvenes de espacios gratuitos para la práctica deportiva y la posibilidad de participar en torneos no profesionales, en horarios no habituales, fomentando un uso adecuado de las instalaciones.

Fomentar el juego limpio en las prácticas deportivas.

Establecer un clima de respeto e igualdad entre los/as participantes.

¿POR QUÉ NO HAY ARBITROS EN EL TORNEO?

Nuestro torneo es para disfrutar y pasarlo bien, creemos que la figura arbitral crea conflicto, si existe un árbitro lo intentarás engañar en tu beneficio, pero si no existe no tiene sentido engañar al contrario. Cuando juegas una pachanga con tus amigos/as, ¿no disfrutas? ¿Y no es competitiva? Cuando hay una falta, ¿no la reconoces? Si no lo haces no creemos que nuestro torneo te interese.

Abierto Hasta el Amanecer es un programa que busca la educación dentro del tiempo libre en sus objetivos. Pensamos que l@s jóvenes deben y pueden gestionar su propio ocio por sí mismos.

El/la animador/a que esté en la pista no será un mero espectador, llevará el resultado, mediará entre los equipos, será el máximo responsable de la instalación y tendrá la obligación de tener unas normas, así como explicárselas a l@s participantes. Además, en caso de conflicto, tendría la potestad para parar el partido, mediar para que los equipos se pusieran de acuerdo y en último momento suspenderlo si no hubiera consenso.

Llevamos desde el 2.004 sin árbitros y desde que esa figura desapareció, los problemas dentro de la pista han disminuido considerablemente hasta prácticamente desaparecer. El ambiente ha mejorado muchísimo entre los equipos y los que daban problemas han ido desapareciendo sin encontrar su sitio en nuestro torneo.

REQUISITOS PARA INSCRIBIRSE

- Tod@s l@s inscrit@s en el torneo de fútbol sub-35 han de tener una edad comprendida entre 13 y 35 años inclusive. En el caso del fútbol sub-18 las edades irán entre 13 y 18 años inclusive.

- Cada equipo estará compuesto por un mínimo de cinco jugadores/as.

- Se deberá rellenar una ficha de inscripción en la que aparezcan los siguientes datos de l@s participantes: nombre y apellidos, teléfono, fecha de nacimiento, DNI, lugar de residencia, correo electrónico y firma (la información quedará registrada en una base de datos, por lo que en caso de ser menor de edad esta firma deberá ser de un tutor legal). Para que la inscripción sea válida deben estar rellenos correctamente los datos de tod@s l@s jugadores/as. En esta ficha deben figurar también el nombre del equipo.

- **El/la animador/a podrá consultar el D.N.I original en caso de duda. En caso de que el/la jugador/a no tenga el DNI en su disposición, no podrá jugar el partido.**

- El plazo de inscripción finalizó **el 30 de Enero** para todos los equipos de fútbol sub-35y sub-18.

- La asistencia a la reunión del torneo es obligatoria. En la misma, los equipos que asistan podrán decidir el horario del primer partido. Los equipos asistentes a la reunión partirán con 1 punto en liga.

○ Se podrá hacer cualquier petición de cambio de partido (esto no significa que el cambio se pueda realizar, dependerá de la disponibilidad de pista y de las posibilidades del otro equipo) siempre y cuando se realice durante la semana previa al mismo, antes de las 18:30 de la tarde del jueves.

○ Se podrán inscribir jugador@s al equipo durante toda la fase salvo para las fases de ascenso, descenso, finales y pases a la semifinal (último fin de semana). En estos casos sólo podrán jugar los jugadores/as que ya hayan participado en algunos de los partidos anteriores de la fase, el resto no podrá, aunque estén inscritos en el equipo.

○ A la hora de inscribirse, el equipo debe depositar una fianza de 30 € para el caso de fútbol sub-35 y de 15 € para fútbol sub-18, que se devolverá al finalizar el torneo en la calle Soria, nº5, bajo. Las fianzas serán devueltas, a no ser que se dé alguno de los casos especificados en CAUSAS POR LAS QUE SE PERDERÁ LA FIANZA, bajo la presentación del justificante y el DNI de la persona representada. De igual forma se deberá avisar con 48 horas de antelación a los teléfonos 985313401 // 637595356.

NORMAS DEL TORNEO

○ SI UN PARTICIPANTE JUEGA UN PARTIDO, SABIENDO QUE NO TIENE LA EDAD, Y MÁS TARDE SE DEMUESTRA QUE NO LA TIENE, EL EQUIPO PERDERÁ EL PARTIDO 5 – 0.

○ QUEDA TOTALMENTE PROHIBIDO EL CONSUMO E INTRODUCCIÓN DE BEBIDAS ALCOHÓLICAS Y/O DROGAS EN CUALQUIER INSTALACIÓN. EL HECHO DE PRESENTAR SÍNTOMAS DE HABER CONSUMIDO ESTAS SUSTANCIAS TAMBIÉN PROVOCARÁ LA EXPULSIÓN.

○ SI EL ANIMADOR/A VE A UN PARTICIPANTE CONSUMIR CUALQUIER TIPO DE DROGA PREVIO A UN PARTIDO, ÉSTE NO PODRÁ JUGAR ESA MISMA NOCHE.

○ QUEDA TOTALMENTE PROHIBIDO FUMAR (INCLUIDO CIGARRILLO ELECTRÓNICO) DENTRO DE CUALQUIER INSTALACIÓN. ASI MISMO ESTA PROHIBIDA LA **ENTRADA DE ANIMALES** EN INSTALACIONES PÚBLICAS.

○ **VALDRÁ EL GOL DIRECTO DESDE SAQUE DE CORNER.**

○ SI UN JUGADOR/A NO CUMPLE ESTAS NORMAS DICHAS ANTERIORMENTE PODRÁ SER SANCIONADO.

○ **El nombre de los equipos del torneo no puede tener contenidos relacionados con racismo, sexismo, que inciten a la violencia... La organización se reserva el derecho de modificar dichos nombres.**

○ El/la animador/a tiene la potestad de dar por finalizada la disputa de un partido en cualquier momento, siempre y cuando éste/a crea que se está atentando contra los objetivos del torneo así como de excluir a algun@ de l@s participantes del partido.

○ Los equipos que estén disputando un partido deberán tomar las decisiones arbitrales de manera unánime, teniendo que ser ellos mismos quienes reconozcan y asuman la infracción de las normas **(siempre teniendo en cuenta la ley de la ventaja, así el jugador que sufrió la falta será quien decida si continúa el juego o se para el balón)**. En caso extremo de incompatibilidad de criterios, se parará el partido y el/la animador/a tendrá la potestad de dar por finalizado el mismo.

○ Una vez firmada el acta, el resultado del partido será inamovible. En caso de que el acta no sea firmada, Abierto Hasta el Amanecer decidirá el resultado.

○ **UN MISMO JUGADOR NO PUEDE JUGAR EN 2 EQUIPOS QUE PERTENEZCAN A UN MISMO GRUPO.** Si un jugador/a pertenece a dos equipos que jueguen las finales o fases de ascenso, deberá escoger uno de ellos antes de empezar las mismas. Por otro lado, en el caso de que un

jugador/a juegue con dos equipos del mismo grupo, se sancionará con un partido.

○ SI UN JUGADOR/A QUEDA SANCIONADO DURANTE "X" JORNADAS, SE ENTENDERÁ JORNADAS COMO FINES DE SEMANA. (NO CONTARÁ LA JORNADA DE DESCANSO)

○ La organización se reserva el derecho de interpretar y modificar estas normas.

○ **La participación en este torneo conlleva la aceptación de estas normas.**

DURACIÓN DEL TORNEO Y DISTRIBUCIÓN

○ La presente fase tendrá una duración de siete fines de semana, comenzando el 7 de Febrero y finalizando el Domingo 22 de Marzo.

○ **Sub-35:** En 1º, cada grupo estará formado por 8 equipos que se enfrentarán entre sí, en la modalidad de liga, descendiendo los 2 últimos de cada grupo. En 2º habrá 3 grupos, uno formado por 6 equipos, y otros 2 de 5 que se enfrentarán entre sí, en la modalidad de liguilla, ascendiendo un total de 6 equipos y habiendo cruces obligatorios de ascenso la última jornada. Los equipos de fútbol sub-35 que quieran mantener la categoría, deben inscribir como mínimo al 50% de l@s integrantes del equipo para conservar su plaza.

○ **Sub-18:** Se disputará un torneo a modo de liguilla, con una 1ª División de 6 equipos y una 2ª División de 6 equipos. Descenderán los 2 últimos de 1º, y subirán los ganadores de cruces de ascenso de 2ª

○ Se disputará una final entre EL 1º y el ganador del cruce (2º contra 3º).

○ En segunda división ascenderán los GANADORES DE LOS CRUCES DE ASCENSO.

○ **En caso de que un equipo deje de participar o sea expulsado del torneo, éste perderá todos los partidos por un resultado de 5-0, tanto los ya disputados como los que resten en el calendario. La única excepción se dará en caso de que la expulsión de un equipo por cualquier motivo se**

produzca en la última jornada de la fase de grupos; en este caso se considerará perdido ese partido por 5-0 pero se mantendrán el resto de resultados que hubiera obtenido durante la fase.

○ **NO SE APLAZARÁ NINGÚN PARTIDO, EN NINGÚN CASO.** Si un equipo no puede asistir, habiendo avisado antes del jueves a las 6.30 de la tarde, perderá el encuentro por 5 - 0. No se permitirá la incomparecencia a más de un partido, en ningún caso. **En el momento que se avise de que se va a faltar a un encuentro y este ya esté suspendido, no se jugará en ninguno de los casos.** El equipo que no asista a dos partidos, será expulsado del torneo.

○ **En caso de fallo organizativo, la asociación planteará soluciones que resulten adecuadas para ambos equipos.**

○ El calendario de la última jornada es inamovible por cuestiones de localización temporal de los partidos, no podrá variarse salvo cambios desde la organización. **SE ENTIENDE COMO ÚLTIMA JORNADA EL ÚLTIMO PARTIDO A JUGAR YA SEA LIGA, FASES FINALES, ASCENSOS...El uso de la falta justificada que se permite en el torneo, se podrá utilizar en la última jornada, siempre y cuando el equipo contrario no se juegue nada.**

○ **Por circunstancias ajenas a la Organización el formato del torneo podría variar, ya sea por cuestiones de espacio, de tiempo...**

PARTIDOS Y EQUIPOS

○ Los partidos se jugarán en dos tiempos de 20 minutos a **RELOJ CORRIDO**, aunque el/la animador/a tiene potestad para parar el reloj cuando **lo crea oportuno**.

○ Cada equipo estará compuesto por cuatro jugador@s de campo y un/a portero/a. No obstante, el partido se podrá disputar con tres jugador@s de campo y un/a portero/a, pero en el momento en que un equipo se quede con menos de estos jugador@s por lesión o exclusión, perderá el partido por 5 - 0 o por el resultado que se dé en ese momento si ya pierde por 5 o más goles.

- **Cada equipo tendrá que llevar al partido un balón que esté en condiciones para disputar el partido.** En el caso de no disponer de balón por parte de la organización ni por parte de los equipos para ejecutar la disputa del partido, se suspenderá el encuentro. En caso de no haber llegado a comenzar el partido, los 2 equipos perderán 5 – 0. En caso de que solo llevara balón un equipo al partido, éste tendrá potestad para decidir disputar el encuentro o ganarlo directamente por un resultado de 5-0. Si se llegase a empezar, el resultado sería el que hubiese en el marcador en el momento de la pérdida del último balón.
- Cada equipo podrá solicitar un tiempo muerto de un minuto por cada parte. El tiempo muerto será concedido siempre que el equipo solicitante ponga el balón en juego. Durante este tiempo el reloj estará parado.
- En caso de que un equipo no tenga suficientes jugador@s para jugar el partido y tenga que jugar el animador/a, **el equipo contrario tendrá que aceptar el resultado.**
- Los equipos dispondrán de un máximo de 15 minutos, después de la hora fijada, para comenzar el partido. Si en este periodo uno de los equipos no estuviese dispuesto para jugar, se le daría por perdido el partido por 5-0 y resultaría eliminado del torneo, con la consiguiente pérdida de la fianza.

PORTEROS

- Durante el desarrollo del partido, cualquier pase **intencionado al portero con el pie** ...) que recoja con las manos será considerado **cesión**. En caso de cometer cesión se sancionará con un córner.
- Dispondrá de 4 segundos para jugar el balón. Para pitarlo habrá que contar en voz alta marcándolo con los dedos. En caso de superar este tiempo, llegando a los 5 segundos, se concederá un saque de banda al equipo contrario que se ejecutará desde el medio del campo.
- Una vez que supere el medio campo, el portero, será un jugador más, pudiendo tocar el balón todo el tiempo que quiera.

- El saque de puerta tendrá que ejecutarlo el portero, siempre utilizando las manos. Nunca podrá ser ejecutado con el pie, ni pasársela a sí mismo, se concederá un saque de banda al equipo contrario que se ejecutará desde el medio del campo. **En este caso no valdría gol directo.**
- **El resto de desplazamientos ejecutados por el portero dentro del área podrán ser efectuados con la mano o con el pie a cualquier punto del campo, siendo válido el gol directo en este último caso (con el pie).**
- El portero podrá ir sólo al suelo en el interior del área.

INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

- El inicio del partido, el final y la reanudación del juego después de un tiempo muerto será señalado por el/la Animador/a.
- El saque de medio no será obligatorio ejecutarlo hacia delante. De igual forma está permitida la anotación de gol de saque de medio.
- *Tanto el saque de banda como el córner se sacará con el pie, a balón parado y situado sobre la línea que delimita el campo teniendo 4 segundos para efectuar dicho saque, para pitarlo habrá que contarlos en voz alta y marcándolo con los dedos.*
- El equipo que saque de banda o córner podrá solicitar una distancia de tres pasos, medidos por el/la animador/a.
- Si el saque de banda o córner se ejecuta *contra la propia portería* y entra a puerta sin ser tocado por ningún jugador será saque de esquina para el equipo contrario. Si es tocado por cualquier jugador será gol.
- Si el saque de banda se ejecuta *contra la portería contraria* y entra a puerta sin ser tocado por ningún jugador será saque de puerta. Si es tocado por cualquier jugador será gol.
- **El gol directo de córner SIN QUE NINGÚN JUGADOR TOQUE EL BALÓN SI SERÁ GOL.**

FALTAS

- A l@s jugador@s de campo les queda terminantemente prohibido “ir al suelo” en todas las circunstancias.
- Cualquier jugador/a, que con una falta corte una ocasión manifiesta de gol sin intención de jugar el balón (agarrón, mano,...), será sancionado durante 3 minutos. El equipo sancionado jugará con 4 jugadores durante ese tiempo. En caso de que el equipo sancionado se quede con 3 jugadores, el partido se parará y perderá el partido por 5-0, o por el resultado que se dé en ese momento si ya pierde por 5 o más goles.
- Todas las infracciones serán **FALTAS ACUMULATIVAS**, a excepción de las faltas de saque, las pérdidas de tiempo y las cesiones (la ley de la ventaja no será anotada como falta acumulativa). A partir de la sexta falta (incluida esta) cometida por un equipo en una misma parte, estas serán sacadas sin barrera o con un doble penalti, a elección del equipo al que se le haya cometido la falta.
- Toda falta que sea contada como acumulativa, deberá ser comunicada a la mesa por los jugadores de pista y al resto de jugadores/as en voz alta.
- Las faltas serán pitadas por el jugador/a que la reciba. Nunca jugadores/as ajenos a la jugada.
- El/la animador/a tiene obligación de informar a los equipos cuando uno de ellos cometa la quinta falta acumulativa, sin embargo a la sexta falta será el propio equipo el que elegirá tirar la falta sin barrera o doble penalti. Al comienzo de la segunda parte, el casillero de faltas acumulativas vuelve a cero y en caso de llegar a una prórroga, también.
- La barrera en las faltas, una vez solicitada por el/la lanzador/a, deberá colocarse a cinco pasos de distancia, medidos por el/la Animador/a. La falta se ejecutará cuando avise el portero/a.

○ En caso de que la barrera no respete la distancia se le dará un aviso. Si vuelve a incidir, se trasladará la falta al punto donde se haya cometido la infracción.

EXCLUSIONES

Todo/a jugador/a que atente contra los objetivos del torneo o incurra en un mal comportamiento, así como su actitud adultere el funcionamiento de la competición, podrá ser excluido por el/la animador/a que se encuentre en la pista.

EN MANO DE TODOS ESTÁ EL BUEN DISCURRIR DEL TORNEOS

SISTEMA DE PUNTUACIONES

○ El sistema de puntuaciones será el siguiente: por partido ganado se sumarán tres puntos y por partido empatado uno.

○ En caso de empate en la liga regular, se tendrá en cuenta el cómputo de enfrentamientos entre los equipos empatados. Si hay más de dos equipos empatados, será primero el que más puntos haya conseguido en sus enfrentamientos directos. Si siguen igualmente empatados, se tomará como criterio prevaleciente el gol-average entre ellos. En caso de que ninguno de estos criterios resuelva el empate, se tendrá en cuenta el gol average general y, a continuación, el número máximo de goles anotados. Finalmente, se tomará como última medida una tanda de cinco penaltis entre los equipos empatados.

○ En caso de empate en una eliminatoria directa, se disputará una prórroga de cinco minutos. Si al final de la prórroga se mantiene el empate, se resolverá con una tanda de tres penaltis.

- Al inicio de un nuevo torneo se respetarán los resultados de ascensos y descensos que se hayan producido en el torneo anterior. En caso de que algún equipo de División superior deje el torneo, el grupo se completará con los mejores equipos clasificados de la división inferior. No se mantendrán en la división a equipos descendidos.

CAUSAS PARA PERDER LA FIANZA

- **El hecho de ser expulsado del torneo provoca la pérdida de la fianza.**
- La incomparecencia a un partido, sin aviso previo y causa justificada.
- Si el equipo no está dispuesto para jugar el partido a la hora límite (más de quince minutos desde la hora fijada para el comienzo del partido), perderá el mismo por cinco goles a cero y será expulsado del torneo.
- El equipo que realice menosprecios, cause desperfectos o altercados en alguna de las instalaciones será expulsado del torneo.
- También se expulsará del torneo si el público que acompaña a l@sjugador@s realiza menosprecios, causa desperfectos en instalaciones y/o provoca altercados. **Cada equipo es responsable de su público.**
- La organización se reserva el derecho de retirar la fianza a cualquier equipo que demuestre un comportamiento irregular y atenten contra los objetivos del torneo.
- El consumo e introducción de alcohol y/o drogas en las instalaciones conlleva la expulsión de la instalación y del torneo. **El hecho de presentar**

síntomas de haber consumido estas sustancias también provocará la expulsión.

○ Aquellos equipos que se apunten a otras actividades (maratones, fiestas del fútbol...) y no asistan, serán expulsados de los torneos en los que participe.

○ Todo equipo que durante el transcurso del torneo, por propia voluntad, abandone la competición, verá perdida la fianza y se considerará eliminado a todos los efectos.

DENTRO DE NUESTRA PÁGINA WEB

www.abiertohastaelamanecer.com

ORGANIZA:

	<p>ASOCIACIÓN JUVENIL “ABIERTO HASTA EL AMANECER” C/Soria n5 bajo 33208 - Gijón</p> <p>Contacta con nosotros: 985313401 637595356 (torneos deportivos) www.abiertohastaelamanecer.com deporte@abiertohastaelamanecer.com</p>
-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

SUBVENCIONAN



PATROCINAN



COLABORAN

