Abierto Hasta el Amanecer
asociación juvenil

"Medalla de Plata de la Villa de Gijón 2015"

NORMAS DEL TORNEO FÚTBOL SALA SUB 35 Y SUB 18

35 EDICIÓN - 1ª FASE



¿POR QUÉ NO HAY ÁRBITROS EN NUESTROS TORNEOS?

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 2004 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 PARTICIPAR

- Todos los inscritos/as en el torneo de fútbol sub-35 han de tener una edad comprendida entre 13 y 35 años inclusive. En el caso del fútbol sala sub-18 las edades irán entre **13 y 18 años inclusive.**

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

- **El monitor/a podrá consultar el DNI en caso de duda con respecto a la edad o identidad del participante**. En caso de que el/la jugador/a **no tenga el DNI a su disposición, no podrá jugar el partido.**

- Se podrán inscribir jugadores/as al equipo durante toda la fase **salvo para la séptima jornada, 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 estuviesen inscritos** en el equipo.

- No se podrán eliminar jugadores de la lista durante la fase, solamente se podrán añadir (excepto última jornada) hasta un **máximo de 20 jugadores en total.**

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 por 5-0.**

- Queda totalmente **prohibido el consumo e introducción de bebidas alcohólicas y drogas en cualquier instalación.** El hecho de presentar síntomas de haber consumido dichas sustancias también provocará la expulsión. Así mismo queda prohibido fumar dentro de las instalaciones, al igual que la entrada de animales en instalaciones públicas.

- **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 alguno de los 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 señala la infracción). Dichas infracciones sólo podrán ser señaladas por los jugadores que estén disputando el partido en el campo (banquillo y espectadores no). En caso extremo de incompatibilidad de criterios, se parará el partido y el animador/a tendrá la potestad de dar por finalizado el mismo.

- **Un mismo jugador/a no puede jugar en 2 equipos que pertenezcan a un mismo grupo**. Si un jugador/a pertenece a 2 equipos que juegan las finales o fases de ascenso deberá escoger uno de ellos antes de comenzar dicha jornada. Si un jugador/a juega con 2 equipos del mismo grupo se le sancionará con un partido.

- Si un jugador/a queda sancionado durante "X" jornadas, se entenderá jornadas como fines de semana (no cuenta la jornada de descanso).

- **¡NOVEDAD!** - En el supuesto de que un equipo abandone reglamentariamente el torneo al finalizar la fase, tendrá **1 año** para recoger la fianza en nuestro local.

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

DISTRIBUCIÓN Y DURACIÓN DEL TORNEO

- La presente fase tendrá una duración de siete fines de semana, comenzando el 6 de febrero y finalizando el 22 de marzo.

- **SUB 35**: En 1ª División habrá 2 grupos formados por 7 equipos cada uno que se enfrentarán entre sí, en la modalidad de liguilla, descendiendo los 2 últimos de cada grupo. Con respecto al campeón, los 2 primeros

clasificados de cada grupo de 1ª se enfrentarán entre sí en partidos cruzados (semifinales), en los que los ganadores disputarán la final. En 2ª División habrá 3 grupos formados por 5 equipos cada uno que se enfrentarán entre sí, en la modalidad de liguilla. El primer clasificado de cada grupo ascenderá directamente, y el segundo clasificado de cada grupo jugará una triangular de ascenso en la última jornada.

- **SUB18**: Se disputará un torneo a modo liguilla, formado por 2 grupos de 5 equipos cada uno. Se disputarán unas semifinales en la séptima jornada entre los dos primeros clasificados de cada grupo, y habrá una final entre los vencedores de estas para conocer al ganador de la categoría.

- **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.

- Se podrá hacer cualquier petición de cambio de horario de partido (**esto no significa que el cambio se pueda realizar**, dependerá de la disponibilidad de pista y de las posibilidades del otro equipo).

- Para poder hacer petición de horario para semifinales y finales, el equipo solicitante deberá estar matemáticamente clasificado para dichos partidos.
- **No se aplazará ningún partido en ningún caso**. Existe la posibilidad de pedir ***UN COMODÍN***, que **se deberá solicitar con 5 horas de antelación respecto al inicio de la jornada** de que no se va a asistir al encuentro, aceptando perder el encuentro 5-0. No se permitirá la incomparecencia a más de un partido. En el momento que se pida el comodín el partido queda automáticamente suspendido, sin posibilidad de retractarse. El equipo que no asista a un partido y no haya pedido comodín será expulsado del torneo. **Sólo se puede solicitar UN COMODÍN durante los siete fines de semana.** Si alguien solicita un segundo comodín será eliminado del torneo, con la consiguiente pérdida de fianza.

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

- El calendario de la **séptima jornada** es **inamovible** por cuestiones de localización temporal de los partidos, no podrá variarse salvo cambios desde la organización. El uso de la falta justificada (comodín) 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 y horarios 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 animador/a tiene potestad para parar el reloj cuando lo crea oportuno.

- Cada equipo estará compuesto por cuatro jugadores de campo y un portero/a. No obstante, el partido se podrá disputar con tres jugadores de campo y un 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.

- **El equipo local será el encargado de recoger los balones que salgan de la pista para el buen y rápido desarrollo del partido. En caso de que el local esté con solo 5 jugadores será el visitante el que se encargue de ello.**

- **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. 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 una vez salga el balón fuera, sin falta de tener la posesión el equipo solicitante.

- 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.

- El **saque de puerta** tendrá que ejecutarlo el portero, siempre **utilizando las manos**. Nunca podrá ser ejecutado con el pie, ni pasándosela 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 sólo podrá ir 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 señalizado por el monitor/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 contarlo 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 monitor/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 jugadores de campo les queda terminantemente PROHIBIDO "IR AL SUELO" en todas las circunstancias. La sanción al tirarse al suelo será sancionada con falta desde el lugar en el que se produce la**

acción. En caso de que suceda dentro del área será sancionada con penalti.

- **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 **SI** será anotada como falta acumulativa). A partir de la sexta falta 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.
- Se deberá avisar al monitor **antes de empezar el partido** si se van a pitar las faltas acumulativas. De no ser así, no se tendrán en cuenta.

- 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 monitor/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 sigue con el mismo número de faltas que llevaban en la segunda parte.

- La barrera en las faltas, una vez solicitada por el lanzador/a, deberá colocarse a cinco pasos de distancia, medidos por el monitor/a. La falta se ejecutará cuando avise el portero.

- 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.

EXPULSIONES

Todo 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 monitor/a que se encuentre en la pista.

EN MANO DE TODOS ESTÁ EL BUEN DISCURRIR DEL TORNEO

SISTEMA DE PUNTUACIONES

- El sistema de puntuación 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 los enfrentamientos directos entre los equipos empatados (sólo mirando victoria, derrota o empate)**. Si siguen igualmente empatados, se tomará como criterio prevaleciente el gol-average general de todas las jornadas disputadas y, a continuación, el número máximo de goles anotados. Finalmente, se tomará como última medida una tanda de tres 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.

- En el supuesto de **triple empate** en un play-off de ascenso a primera división se tendrá en cuenta el gol-average del play-off, y a continuación, el número de goles a favor. Si de igual forma se mantiene el empate, se tendrá en cuenta los puntos en liga regular, así cómo el gol-average y los goles a favor. Si aún así se sigue manteniendo el empate se disputará una tanda de penaltis a muerte súbita entre los equipos empatados. Si el empate se mantiene entre tres equipos, se disputará una tanda de penaltis entre los tres equipos, conforme al procedimiento que establezca la organización.

- 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.

- El trofeo de MVP se le entregará al jugador que, a valoración de los monitores, haya tenido un mejor desempeño, tanto en semifinales como en la final.

- El trofeo Copa Liderazgo Femenino se le entregará al equipo que cuente con el mayor número de mujeres, siempre que hayan participado y, además, consideren los monitores que disfrutado de un tiempo suficiente de juego.

- El trofeo a mejor portero se le entregará al jugador que, a valoración de los monitores, haya tenido un mejor desempeño, tanto en semifinales como en la final.

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 los jugadores realiza menosprecios, causa desperfectos en instalaciones y/o provocar 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 atente 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.

- Si un equipo pierde **3 balones** a lo largo de la fase se le descontará la mitad de la fianza, que deberá ser abonada de nuevo al inicio de la siguiente fase. De igual forma, si se perdiese **1 balón** a causa de una **conducta fuera de lugar**, se impondrá el mismo castigo.

DENTRO DE NUESTRA PÁGINA WEB ENCONTRARÉIS CADA LUNES LAS CLASIFICACIONES DE CADA UNO DE LOS TORNEOS.

https://abiertohastaelamanecer.com/torneos/

ADEMÁS DE MUCHA INFORMACIÓN, EVENTOS Y FOTOS EN NUESTRAS REDES SOCIALES.

Instagram: @ahagijon