



Reglamento deportivo Torneo Mixto

- 1) Los partidos tendrán una duración de 50 minutos, divididos en 2 tiempos de 25 c/u, con un descanso de 5 minutos entre ellos. – Los/las entrenadores/as cuentan con la opción de solicitar 1 minuto por tiempo para conversar con el equipo. Dicho minuto será AGREGADO al final de los 25 minutos de juego.
- 2) Se utilizara un balón No 4 que será provisto por los organizadores.
- 3) Los equipos deberán estar conformados por no más de 2 jugadores hombres en cancha para poder disputar el encuentro.
- 4) El gol es válido desde cualquier lugar de la cancha siempre y cuando lo haya convertido una jugadora mujer. Los hombres solo pueden convertir goles de cabeza. En el caso de un gol por desvío o rebote en consecuencia de un remate de un hombre directo al arco, será el árbitro actuante quien determinara la validez de dicho gol, basándose en la intencionalidad del ejecutante al efectuar el disparo al arco.
- 5) Juego de la/el Arquera/o: El saque de arco efectuado por la/el arquera/o con las manos, ya sea saque de fondo, o pelota retenida en juego con las manos, deberá picar antes de trasponer la línea de medio campo, caso contrario el equipo atacado efectuará un tiro libre indirecto desde donde piko el balón, o desde donde recibió la jugadora. La/el arquera/o SI puede tener el balón en las manos y darse juego a si mismo para jugar con los pies, SIEMPRE Y CUANDO lo haga a ras del suelo y se trate de una pelota retenida en juego (En los casos de reanudación con saque de arco, únicamente puede jugar con las manos) La/el arquera/o tiene 4 segundos para jugar la pelota, ya sea cuando la tiene en los pies o en las manos. El árbitro actuante contará los segundos visiblemente con sus manos. En caso de pasar los 4 segundos se cobrará un tiro libre indirecto para el equipo rival. Si un/a jugador/a da pase atrás hacia su arquera/o intencionalmente utilizando los pies, la/el misma/o tendrá que jugar la pelota con el pie. Esta regla aplica tanto para un pase en una jugada, como en un lateral o tiro libre. Si el pase atrás se realiza con cualquier otra parte del cuerpo es válido que la/el arquera/o contenga la pelota con sus manos.
- 6) Cambios de Arquera/o Para realizar el cambio con un jugador/a que se encuentra en cancha únicamente puede realizarse solicitando minuto o tiempo muerto. En caso de realizar la modificación con un jugador/a que no se encuentra en el campo de juego, se puede realizar el

cambio como si fuera cualquier otro sin avisar al juez. El/la jugador/a que ingrese al arco debe hacerlo con una indumentaria diferente a la de sus compañeros para identificar que se trata del arquero. El cambio posicional o sustitución del arquero@ en caso de incurrir en tiro penal se encuentra PERMITIDO, ya sea en un tiro penal durante el tiempo regular de juego o en una definición desde tiro penal. En ambas circunstancias puede actuar como arquero@ un jugador/a que se encuentre en el campo, como un jugador/a que este en la banca.

7) Cambios: Los equipos podrán efectuar una cantidad ilimitada de cambios por partido, SIN previo consentimiento del árbitro actuante. El juego no se detiene para realizar los cambios y l@s jugador@s deben ingresar y salir en el mismo lugar del campo, no pueden salir/ingresar por bandas opuestas o diferentes sectores de la cancha. L@s jugador@s que no se encuentren dentro del campo de juego deberán ponerse las pecheras ubicadas en los bancos. Caso contrario podrán ser amonestadas por el juez. En caso que un/a jugador/a ingrese al campo antes que su compañer@ se retire o lo realice en otro sector del campo, el árbitro puede detener o no el juego juzgando darle ventaja al equipo perjudicado. En caso de detener el juego se realizará un tiro libre directo desde donde se encontraba la posición del balón y se amonestará a el/la jugador/a que ingreso incorrectamente. En caso de cortar una jugada manifiesta de gol incumpliendo el reglamento, el/la mismo/a será expulsado/a y se otorgara un penal al equipo rival. En caso que el médico y/o el control de mesa evalúen que un/a jugador/a no se encuentra apta para continuar en el campo de juego, el cambio será OBLIGATORIO.

8) Laterales El saque lateral se efectuara con el pie y podrá ser recibido dentro del área rival (ingresando por aire o a ras del piso). La pelota debe encontrarse sobre la línea del lateral o del lado de afuera de la cancha, y la jugadora no puede estar pisando la línea ni adentro de la cancha al momento de realizarlo Una vez que la pelota es ubicada para realizar el saque, se cuentan con 4 segundos para realizar el mismo. Caso contrario se le otorgará el lateral al rival. El árbitro actuante contará los segundos visiblemente con sus manos.

9) Corners El córner será efectuado sin limitaciones y desde el nacimiento del ángulo de la esquina, serán válidos el gol olímpico y gol en contra, siempre y cuando sea ejecutado por una jugadora mujer. Una vez que la pelota es ubicada para realizar el saque, se cuentan con 4 segundos para realizar el mismo. Caso contrario se le otorgará saque de meta al rival. El árbitro actuante contará los segundos visiblemente con sus manos

10) Tiros Libres Los tiros libres serán DIRECTOS en casos de infracciones en la disputa del balón. En el caso de faltas técnicas serán INDIRECTOS. La barrera deberá ubicarse a una distancia de 4 (cuatro) pasos. Si el equipo ofensivo no solicita barrera, puede jugar sin necesidad de esperar la orden del juez. Infracciones que son directas: - Infracciones en disputa del balón - Tocar la pelota con la mano teniendo intención de hacerlo (la intención queda a criterio del juez) - Realizar una disputa de pelota mediante un tacle deslizante

11). Penales El tiro penal se ejecutara con un pie fijo en tierra. No esta permitido realizar un freno en el movimiento de la ejecución ni amague alguno, caso contrario el penal se ejecutará nuevamente si el mismo es convertido. Si el mismo es atajado o desviado no se invalidará la acción La/el arquera/o no podrá adelantarse, caso contrario el penal se ejecutará nuevamente.

12) 6ta Falta: Las infracciones de los equipos son acumulables en cada periodo de juego (1er y 2do tiempo). Si un equipo realiza 6 infracciones dentro del mismo período, se le cobrará una 6ta falta. Aplican para este conteo aquellas infracciones que son directas: - Infracciones en disputa del balón - Tocar la pelota con la mano teniendo intención de hacerlo (la intención queda a criterio del juez) - Realizar una disputa de pelota mediante un tacle deslizante La ejecución de la misma se realiza 4 pasos detrás del punto penal, sin barrera y como un tiro libre directo. El ejecutor puede tomar carrera y deberá únicamente realizar un remate al arco, no pudiendo intervenir en la ejecución ningún otro jugador hasta tanto el balón sea tocado por el arquero rival, rebote en uno de los palos o se vaya fuera de las líneas de juego. El conteo de las faltas es únicamente realizado por el árbitro actuante, no se tomarán en cuenta conteos por ninguna otra entidad.

13) Tacles No está permitido el tacle deslizante o disputar el balón desde el piso. L@s arquero@s si pueden disputar desde el piso, pero únicamente dentro del área propia. La consideración de disputa desde el piso queda a criterio del árbitro actuante. Sí está permitido realizar un tacle deslizante si no hay disputa con un jugador contrario cerca.

14) La ley de ventaja quedará a criterio del juez aplicarla o no.

15) Presentismo: El equipo debe presentarse 10 minutos antes del comienzo del partido para firmar la planilla de asistencia, abonar el cotejo y comenzar el partido en horario, salvo comunicación o aviso diferente hecha en la semana previa al partido directa a su capitán/a o delegado/a de equipo. Siempre deben presentarse con DNI para acreditar identidad. Dentro de los bancos de suplentes únicamente se permiten jugador@s fichad@s y con su indumentaria reglamentaria para poder jugar y 2 miembros del cuerpo técnico. Para considerar presente a un equipo deberán estar la planilla completa, estar cambiados dentro del terreno de juego tres jugador@s de campo y un/a arquero/a, los cuales pasado el tiempo de tolerancia deberán comenzar a jugar el partido. El tiempo de tolerancia es de 5 minutos. Pasados los 5 minutos se les otorgará un gol en contra. Cada 2 minutos más de demora se sumara otro gol en contra. Llegados los 10 minutos de demora se dará por perdido el partido y el mismo no se disputará. La demora rige desde el horario pactado de comienzo del partido publicado en la página www.turenita.com.ar . NO SE REALIZAN EXCEPCIONES.

16) Indumentaria y condiciones obligatorias de cada jugador: Los integrantes de los equipos deberán presentarse con camisetas de igual diseño, a excepción de la arquera, y de distinta numeración. Es obligación que los equipos se presenten con su juego de camiseta identificatoria. El uso de canilleras y medias largas es OBLIGATORIO. Ningun jugador puede disputar un partido utilizando colgantes, pulseras, relojes o demás accesorios que puedan poner en riesgo su integridad física o la del adversario. Asimismo quienes posean aritos que no pueden ser removidos, deben poner una cinta sobre los mismos antes del comienzo del partido. El uso de anteojos con lentes de vidrio se encuentra PROHIBIDO. En caso que el árbitro o un miembro de la organización detecten una jugadora que no cumple con estas condiciones, la misma será amonestada y deberá abandonar el campo de juego. Si se niega será expulsada del cotejo.

17) Puntuación de los partidos: Partido ganado: 3 puntos Partido empatado: 2 puntos Partido perdido: 1 punto Partido perdido por WO: 0 puntos. Se aplicará la regla de WO (Walk Over) cuando un equipo no se presente o el mismo tenga 2 expulsados dentro de un mismo partido.

18) En caso de igualdad de puntos las posiciones de liga se decidirán según el siguiente concepto: 1º Mayor diferencia de gol. 2º Mayor cantidad de goles a favor 3º El resultado del encuentro que se registró entre los dos equipos. 4º Si persiste la igualdad se procederá a un sorteo. El mismo será efectuado por la organización en presencia de los delegados de los dos equipos. En instancia de Playoff no se considera la diferencia de gol, ni ningún otro concepto. Se desempata por penales

19) Solicitudes de cambios de horarios: La organización publica los horarios de partido de comienzo a fin del torneo con el objetivo de que todas las participantes puedan organizarse con tiempo. Realizar un cambio de horario es una falta de respeto a la organización del equipo rival. No hay excepciones sobre este punto

20) Sanciones: Se aplicarán tarjetas azules, amarillas y rojas según criterio del juez. Dos tarjetas amarillas equivalen a una tarjeta roja. TARJETA AZUL PODRÁ SER IMPLEMENTADA DIRECTAMENTE O POSTERIOR A UNA PREVIA TARJETA AMARILLA, QUEDA ACLARADO DE POSTERIOR A LA TARJETA AZUL VENDRÁ UNA TARJETA ROJA. AL IMPLEMENTAR LA TARJETA AZUL, LA JUGADORA SANCIONADA DEBERÁ PERMANECER 5 MINUTOS FUERA DEL CAMPO DE JUEGO, DEJANDO A SU EQUIPO CON UNA INTEGRANTE MENOS ACTIVA. PUDIENDO INGRESAR NUEVAMENTE, CON LA AUTORIZACIÓN DEL ARBITRO. LOS CINCO MINUTOS SERAN CONTROLADOS PURA Y EXCLUSIVAMENTE POR LA AUTORIDAD DEL JUEGO EN ESE MOMENTO: EL ARBITRO. A CONTINUACIÓN, LA EXPLICACIÓN CON RESPECTO A LAS SANCIONES DE TARJETAS: - TARJETA AMARILLA (AMONESTACIÓN) - TARJETA AZUL (5 MINUTOS AFUERA PARA LA JUGADORA SANCIONADA, DEJANDO CON UNA INTEGRANTE MENOS EN EL CAMPO DE JUEGO) - TARJETA ROJA (EXPULSIÓN) EJEMPLOS 1- AMARILLA + AMARILLA: ROJA 2- AMARILLA + AZUL: 5 MINUTOS FUERA 3- AZUL DIRECTA: 5 MINUTOS AFUERA DESPUÉS DE UNA TARJETA AZUL, NO PODRÁ HABER UNA TARJETA AMARILLA DADO QUE EL MÍNIMO DE JUGADORES PARA DISPUTAR UN PARTIDO ES DE 4, EN EL CASO DE QUEDAR UN EQUIPO CON 2 JUGADORES MENOS, YA SEA POR 2 TARJETAS AZULES O POR COMBINACIÓN DE ROJA Y AZUL, EL PARTIDO SERÁ SUSPENDIDO Y SE OTORGARÁ UN TRIUNFO POR WALK OVER. La roja representa expulsión del partido y NO podrá ingresar otra jugadora a reemplazar a la expulsada. El equipo deberá finalizar el partido en inferioridad numérica. En caso que un equipo reciba 2 expulsiones, se dará por finalizado el partido y se aplicará la ley de WO Se expulsará del partido toda jugadora que realice: Una agresión de palabra a una compañera, rival, arbitro o publico. Intento de agresión o incitación a la violencia (tanto física como verbal). Se amonestará a el/la capitán/a del equipo en los casos que: Miembro del publico partidario o DT realice un insulto a cualquier jugadora, arbitro o miembro de la organización. En caso de incurrir en las siguientes acciones los equipos serán automáticamente desclasificados ya que la organización toma como valor fundamental el compromiso hacia la actividad: - Ausencias de un equipo sin un aviso previo de 96 horas hacia la organización. - Mas de una ausencia habiendo realizado el aviso previo o no. - Cualquier acto de violencia o actitud intimidatoria

hacia compañeros, rivales o miembros de la organización. Queda terminantemente prohibido ingresar a los gimnasios, canchas o espacios donde se jueguen los partidos con bebidas alcohólicas o cualquiera de los siguientes elementos: bombos, redoblantes, pirotecnia, bengalas y cualquier elemento sonoro, de estruendo, humo u otro que atente contra la seguridad física de todos los asistentes. Será responsabilidad de la capitana de cada equipo que esto no suceda. Caso contrario la organización aplicará la ley de WO y el equipo perderá el partido. Cada expulsión puede acarrear o no una suspensión para las fechas siguientes. Esto queda a determinación de la organización que informará a la capitana o delegada durante los días siguientes del partido.

21) La organización se reserva el derecho de modificar el reglamento durante el transcurso del torneo en caso de ser necesario. Dichas modificaciones serán informadas a cada capitana o delegada de los equipos participantes. Es responsabilidad de todos los participantes tener pleno conocimiento del reglamento. Cualquier duda o consulta sobre el mismo debe hacerse llegar a la organización ANTES de comenzar los partidos.