



Comité de Fútbol

REGLAMENTO TORNEO APERTURA 2.010 Y CONDICIONES DE DISPUTA

Aprobado en sesión de fecha 10 de mayo de 2010

Artículo 1°

De las Categorías y Modalidades

1.- Fútbol de Campo:

- *Cat. Primera desde los 16 años cumplidos
- *Cat. Ejecutivos desde los 30 años cumplidos
- *Cat. Súper Ejec. desde los 38 años cumplidos

2.-Fútbol Suizo

- *Cat. Sub 25 desde 15 años cumplidos
- *Cat. Senior desde 45 años cumplidos
- *Cat. Máster desde 50 años cumplidos

3. De las Excepciones

Cat. Senior: En esta Cat., cada equipo podrá habilitar hasta 2 (dos) atletas con 40 (cuarenta) años cumplidos, con la condición de que podrán jugar solamente como arqueros. Será causal de pérdida de puntos si éstos jugadores habilitados jueguen en posición diferente.

Cat. Máster: En esta Cat. cada equipo podrá habilitar hasta 3 (tres) atletas de 47 (cuarenta y siete) años cumplidos, quienes podrán jugar en cualquier posición del campo de juego y hasta en forma simultánea.

Artículo 2°

De las Habilitaciones y Restricciones

1, Los jugadores podrán habilitarse en todas las categorías en las que quieran participar, siempre y cuando respeten las franjas de edades establecidas en los puntos 1 y 2 del Art. 1° , de éste reglamento.

2, El jugador habilitado en la Cat. Sub 25, dejará de pertenecer a la misma al cumplir 26 años, será causal de pérdida de puntos de su equipo, si se comprobare el incumplimiento de ésta restricción. El Comité de Fútbol podrá actuar de oficio ante el informe del Secretario Deportivo y/o protesta del equipo contrario.

Artículo 3°

De los costos, pagos por multas, exoneraciones, etc.

1. El costo para habilitación será de Gs. 20.000 (veinte mil guaraníes) por jugador y por categoría.



2. Costo por garantía Cada equipo participante, al inscribirse o antes de disputar el primer partido del torneo, deberá depositar la suma de Gs. 50.000 (cincuenta mil guaraníes) en concepto de garantía, es decir garantizando su participación en el torneo hasta la finalización del mismo. Dicho monto les será devuelto una vez terminado el torneo, siempre y cuando el equipo no haya perdido por W.O.

3.- Pagos por multas

Concepto	Importe
a. Incorrección en el uniforme (Camiseta, pantaloncito, medias)	Gs. 10.000 (diez mil guaraníes)
b. Acumulación de 2 tarjetas amarillas.....	“ 10.000 (“ “ “)
c. Por presentación de protesta.....	“ 50.000 (cincuenta mil guaraníes)
d. Pérdida por W.O.....	“ 50.000 (cincuenta mil guaraníes)
e. Para Fútbol Suizo	
Equipo que abandone el campo de juego, o no se presentare a continuar el partido sin que el árbitro haya dado por finalizado el encuentro.	“ 200.000 (doscientos mil guaraníes)
f. Para Fútbol de Campo	
Equipo que abandone el campo de juego, o no se presentare a continuar el partido sin que el árbitro haya dado por finalizado el encuentro	“ 250.000 (doscientos cincuenta mil guaraníes)
g. Equipo que en el torneo anterior haya sido eliminado por 2 W.O	“ 150.000 (ciento cincuenta mil guaraníes)

Observación:

- Los pagos por acumulación de tarjetas amarillas deberán ser abonados antes del siguiente partido, **caso contrario no podrá jugar y de hacerlo, será causal de pérdida de puntos** para su equipo
- Para los casos de incorrección en el uniforme, el Secretario Deportivo tendrá la obligación de notificar al jugador afectado y éste (el afectado), deberá abonar la multa antes del siguiente partido, caso contrario no podrá jugar El Secretario Deportivo tendrá la obligación de comunicar al árbitro del encuentro, si el jugador a pesar del reclamo no abonare la correspondiente multa, y el árbitro obligará al abandono temporal del jugador, hasta que se haya cumplido ese requisito
- **El incumplimiento de los puntos b, d, e y f, del numeral 3, del Art 3º, serán causales de pérdida de puntos al equipo del jugador afectado, o al equipo mismo,** y el Comité de Fútbol actuará de oficio a través de la Secretaría Deportiva, sin necesidad de recurrir al T.J.D.

Artículo 4º

De la exclusividad

Los torneos organizados por el Comité de Fútbol son exclusivos para los socios del Club y que estén al día en sus cuotas de mantenimiento, conforme lo establecen los Reglamentos Internos vigentes.



Artículo 5°

De las inhabilidades

El socio-jugador que se encontrare en mora en el pago de sus cuotas de mantenimiento, conforme a los Reglamentos vigentes, no podrá jugar, y en caso de hacerlo **será causal de pérdida de punto** para su equipo.

Artículo 6°

De las programaciones de los partidos, días y horarios

1. Los partidos serán programados y disputados de lunes a viernes en jornadas de 2 (dos) o 3 (tres) partidos.
2. Los encuentros tendrán una duración de 30 (treinta) minutos por tiempo. Se establece 5 (cinco) minutos de descanso en el entretiempo para todas las categorías
3. Es atribución exclusiva del Comité de Fútbol designar los días y horarios para los partidos que correspondan a los torneos de fútbol, pudiendo (en caso de necesidad extrema) programar partidos los sábados, domingos y feriados.
4. El horario de los partidos será decidido por el Comité de Fútbol.
5. En todos los casos, la tolerancia será de 15 (quince) minutos y solo regirá para el primer partido programado.
6. La baja temperatura no será motivo para la suspensión automática de la programación de los partidos, pero el Comité de Fútbol analizará la conveniencia o no de suspender los partidos en días con inestabilidad climática (lluvias, bajas temperaturas, etc.) y comunicará a los Delegados afectados a través de la Secretaría Deportiva a partir de las 17:00 hs.
7. Los partidos podrán suspenderse además por los siguientes motivos:
 - * Por disposición del Consejo de Administración
 - * Por cuestiones de protestas aún no resueltas por el Tribunal de Justicia Deportiva (T.J.D.)
 - * Por otros motivos que el Comité de Fútbol considere pertinente.

Artículo 7°

De las protestas

Para los casos de protestas, los equipos tendrán 48 (cuarenta y ocho) horas o su equivalente a 2 (dos) días hábiles para realizar su protesta, a los efectos legales, se considerará el día sábado como día hábil, no así los domingos y feriados.

El equipo que presente una protesta, deberá hacerlo mediante nota escrita, en original y firmada por el delegado o Subdelegado designado. No se recibirá, ni se tratará notas de protestas presentadas a través de otros medios que no sean las expresadas precedentemente o firmada por otro que no sea el delegado o subdelegado designado.

Artículo 8°

De la confirmación de identidad y edad.

Cuando existiera dudas sobre la identidad o edad de algún jugador, éstos tendrán la obligación de exhibir su carnet de socio o cédula de identidad a pedido del Secretario Deportivo o del delegado del equipo contrario, antes de ingresar al campo de juego.





En el caso de que un jugador sea cuestionado y no cumpla éste requisito, no podrá participar del encuentro hasta tanto lo cumpla. El Secretario Deportivo tiene la obligación de comunicar dicha situación al árbitro del encuentro y le solicitará que el jugador afectado salga del campo de juego en forma temporal hasta que se cumpla éste requisito. Dicha situación se hará constar en la planilla de juego con la firma del Secretario Deportivo y/o el Delegado del equipo reclamante.

Artículo 9°

De las firmas en planilla

Todo jugador tiene la obligación de firmar la planilla de juego antes del inicio del partido. Si el jugador llegare una vez iniciado el encuentro, necesariamente deberá recurrir ante el Secretario Deportivo para la firma respectiva antes de ingresar al campo de juego. Una vez iniciado el 2° tiempo, el Secretario Deportivo no permitirá firma alguna en la planilla de juego de jugadores que ya participaron del 1er. tiempo, solamente habrá excepción para casos que en ese lapso (2do. tiempo) llegare un nuevo jugador. En ésta situación el jugador que haya participado del partido y no haya firmado la planilla en el tiempo correspondiente, expondrá a su equipo a la pérdida de puntos con la sola denuncia en planilla del equipo contrario.

Artículo 10°

De la Habilitación de los jugadores

1. La cantidad máxima de jugadores habilitados para el Fútbol de Campo será de 25 (veinte y cinco) jugadores por equipo y categoría, y para el Fútbol Suizo de 20 (veinte) jugadores por equipo y categoría.
2. Los jugadores podrán ser habilitados hasta la última fecha de la etapa clasificatoria inclusive.
3. Se considera que un jugador está habilitado, una vez que haya abonado el costo de la inscripción y haya firmado la planilla de juego correspondiente, aunque sea de un partido en la etapa clasificatoria.
4. Un jugador podrá solicitar su transferencia a otro equipo de la misma categoría en la cual fue habilitado hasta la tercera (3ra.) fecha de esa categoría, y deberá abonar nuevamente el costo de la inscripción.
5. Las transferencias serán limitadas a la cantidad de 2 (dos) jugadores, tanto para el equipo que cede como para el que lo recibe.
6. En el caso en que un jugador haya abonado el costo de la inscripción y no haya firmado la planilla correspondiente, y quiere ser transferido a otro equipo, lo podrá hacer sin inconvenientes. En éste caso no abonará el costo de la inscripción.

Artículo 11°

1. La cantidad máxima de jugadores en cancha por equipo y de acuerdo a la modalidad será la siguiente:
 - a. Fútbol de Campo 11 (once) jugadores
 - b. Fútbol Suizo 8 (ocho) jugadores, excepto en la Cat. Máster que será de 9 (nueve) jugadores
2. La cantidad mínima requerida de jugadores por equipo para iniciar los partidos será de:
 - a. Para Fútbol de Campo 7 (siete) jugadores
 - b. Para Fútbol Suizo 6 (seis) jugadores



3. En caso de que un equipo o ambos no completare/n la cantidad mínima de jugadores establecido en el punto 2 (dos) para el horario del inicio del partido, el árbitro aplicará el W.O. correspondiente al (o ambos) equipo/s afectado/s

Artículo 12

De los casos de W.O

1. En los casos de W.O., se computará el resultado del partido de 3 a 0 al equipo ganador. En caso de aplicarse doble W.O., se considerará perdedores a los dos equipos y el resultado será de 3 a 0 para ambos
2. En el caso de que se haya dado inicio al encuentro y en el transcurso del partido, un equipo quede en inferioridad numérica (menos de 7 en fútbol de campo y menos de 6 en fútbol Suizo) sea por lesión o expulsión de sus jugadores, el árbitro dará por finalizado el encuentro y se procederá en la misma forma como si fuera un W.O., no importando si el equipo afectado por ésta situación estuviera ganando en el momento.
Si el resultado parcial en el momento de la suspensión o finalización del encuentro por parte del árbitro por ésta situación, fuera favorable a favor del equipo que se encontrare íntegro, se respetará el resultado del momento, siempre y cuando la diferencia de goles sea de 5 (cinco) goles o más, caso contrario, se le aumentará los goles necesarios al resultado final hasta llegar a la diferencia mencionada. Los goles en contra serán cargados al equipo perdedor.
3. En los casos en que una vez iniciado el encuentro y en el transcurso del partido, un equipo abandone el campo de juego (sea en el 1º o 2do. tiempo) o no se presente a continuar el encuentro, sin que el árbitro haya dado por finalizado el mismo, el árbitro se verá obligado a finalizar el encuentro. En éste caso el equipo que haya abandonado el campo de juego perderá los puntos en juego y el resultado será el resultado del momento, siempre y cuando la diferencia sea de 5 (cinco) goles o más, caso contrario se le sumará al equipo que quede en cancha hasta completar dicha diferencia. Al mismo tiempo, al equipo que haya abandonado el campo de juego, se expondrá a las sanciones previstas en éste Reglamento. De reincidir el mismo equipo en ésta actitud, y en la misma categoría, quedará eliminado del torneo.

Artículo 13

Los partidos ganados se computarán con 3 (tres) puntos y los partidos empatados con 1 (un) punto para cada equipo

Artículo 14º

No se permitirán el uso de botines con taquillas de metal en ninguna de las canchas, y en la de Fútbol Suizo se permitirá solamente el uso de botines con taquilla de goma conocidos como botines “todo terreno”.

Artículo 15º

Los premios estipulados por el Comité de Fútbol para los campeones y vicecampeones consistirán en trofeos para ambos equipos, y medallas solamente para los campeones. También serán premiados los goleadores de cada categoría y los equipos con vallas menos vencidas. El Comité de Fútbol considerará premios adicionales o reconocimientos, para equipos o jugadores destacados, Empresas o Casas Comerciales, funcionarios u otros, que por su actuación, desempeño en su trabajo, apoyo directo al Comité o indirectamente a través del Club, merezcan dicha distinción en el torneo.



Artículo 16°

Las programaciones de los partidos serán realizadas por el Comité de Fútbol en las reuniones semanales y serán publicadas con por lo menos 6 (seis) días de anticipación a

través del tablero del área de fútbol e Internet. Los Delegados o Subdelegados de cada equipo podrán informarse contactando con la Secretaría Deportiva.

Artículo 17°

1. Cuando un equipo pierda por W.O. por primera vez, deberá abonar una multa de Gs. 50.000 (cincuenta mil) guaraníes para poder jugar el siguiente partido, en caso de no hacerlo estará impedido de jugar la siguiente fecha. El Secretario Deportivo tendrá la obligación de comunicar al árbitro designado el impedimento de dicho equipo, caso contrario se aplicará de nuevo el W.O. No se podrá imputar el pago de multa por el 1er. W.O. al depósito de garantía por inscripción.
2. El equipo que llegare a perder por 2da. vez por W.O. automáticamente pierde la garantía depositada en la inscripción y quedará eliminado por el resto del torneo. Si para el próximo torneo quiera mantener la misma denominación deberá pagar una multa conforme se estipula en el Art.3, punto 3, inc “g”.

Artículo 18°

1. El jugador que fuera expulsado del campo de juego o fuera de ella, estará suspendido automáticamente por un partido y podrá pasar por Secretaría Deportiva a realizar su descargo a través de una nota firmada y en original. La Secretaría Deportiva no procesará nota alguna que tenga que derivarse al T.J.D. que no fuera enviada en la forma mencionada. Una vez cumplido la suspensión provisoria (de un partido) y el T.J.D. no se haya expedido Resolución mediante sobre la pena a ser aplicada por dicha situación, el jugador afectado podrá jugar el o los siguientes partidos hasta tanto se recepcione dicha Resolución.
2. Cuando un jugador participe en mas de una categoría, y fuera expulsado en una de ellas, la sanción la cumplirá en la categoría en que fue expulsado. Sin embargo y de acuerdo al informe del árbitro y a la gravedad del hecho, el T.J.D. podrá suspenderlo en todas las categorías en las que estuviera habilitado. El Comité de Fútbol podrá considerar paralelamente la gravedad del hecho a fin de derivar o no los antecedentes al Comité de Reglamentos y Disciplina del Consejo de Administración, para lo que hubiere lugar.

Artículo 19°

Al final de la etapa clasificatoria y previa a la disputa de liguilla, semifinales, etc. la Secretaría Deportiva elaborará la lista de jugadores habilitados por equipos para la siguiente etapa, solo a modo de información.

Artículo 20°

Para la programación de los partidos, el Comité de Fútbol considerará que los equipos con una misma denominación y que participan en distintas categorías son independientes entre si, El Comité de Fútbol **intentará** hasta donde sea posible, no programar mas de un partido para el mismo día, para equipos con la misma denominación.





Artículo 21°

A los efectos de otorgarles a los Delegados y Subdelegados, el carácter de representantes ante el Comité de Fútbol, se requerirá que los mismos sean avalados a través de un formulario proveído por la Secretaría Deportiva y la firma de por lo menos 10 (diez) jugadores de su equipo a más tardar para la 2da. fecha del torneo.

Artículo 22°

Cualquier punto no establecido en el presente Reglamento y Condiciones de Disputa será resuelto por el Comité de Fútbol y el T.J.D. del CIT, salvo que se presenten circunstancias que riñan con los Estatutos o Reglamentos Internos del Club, en cuyo caso serán derivados obligatoriamente a estamentos superiores de nuestro Club.

Comité de Fútbol TORNEO APERTURA 2010 Copa SOLAR Ahorro y Finanzas

Condiciones de Disputa

- Categoría **SUB 25** (7 equipos)
- Categoría **PRIMERA** (9 EQUIPOS)
- Categoría **EJECUTIVOS** (8 equipos)
- Categoría **SUPER EJECUTIVOS** (6 equipos)
- Categoría **SENIOR** (9 equipos)
- Categoría **MASTER** (9 equipos)

TODAS LAS CATEGORIAS

Etapas Clasificatorias: Todos contra todos a **UNA SOLA** rueda, excepto la categoría Súper Ejecutivo, que será a **2 RUEDAS**.

Clasifican los 4 (cuatro) equipos mejor ubicados.

Semifinales: El equipo ubicado en el **Primer** lugar jugará contra el **Cuarto** y el ubicado en **Segundo** lugar jugará contra el **Tercero**. A un solo partido con **ventaja deportiva**.

Partido Final con definición por Penales si hace falta.

DEFINICION DE POSICIONES

En todas las categorías habilitadas, en caso de igualdad de puntajes entre 3(tres) o más equipos, las posiciones se definirán de acuerdo a la siguiente prelación:

- * Diferencia de goles
- * Mayor cantidad de partidos ganados
- * Mayor cantidad de goles marcados
- * Sorteo

En caso de igualdad de puntajes entre 2 (dos) equipos, las posiciones se definirán de acuerdo a la siguiente prelación:



- * Diferencia de goles
- * Mayor cantidad de partidos ganados
- * Mayor cantidad de goles convertidos
- * Ganador del partido entre ambos equipos
- * Sorteo

Mayo 2010