

REGLAMENTO ABEJARUCAS CUP

1. REGLAS

El torneo será jugado de acuerdo con las reglas de la FIFA y las adicionales de la RFEF, a excepción de los detalles que se explican en este reglamento.

2. FORMATO DEL TORNEO

OPCIÓN 8 EQUIPOS

Se formarán 2 grupos de 4 equipos. Todos los equipos de cada grupo jugarán contra el resto de equipos de su mismo grupo a modo de liguilla durante la jornada del sábado. La fase final se disputará a modo de semifinales entre el primer clasificado de cada grupo y los respectivos segundos del otro grupo, 3er y 4º puesto y final, y duelos directos clasificatorios entre 3os de los dos grupos y 4os de los dos grupos.

OPCIÓN 12 EQUIPOS

Se formarán 4 grupos de 3 equipos. Todos los equipos de cada grupo jugarán contra el resto de equipos de su mismo grupo a modo de liguilla durante la jornada del sábado. La fase final se disputará a modo de semifinales y finales entre los iguales clasificados en los cuatro grupos, optando los campeones de grupo a las plazas entre 1º y 4º, los segundos a las plazas entre 5º y 8º, y los terceros a las plazas 9º y 12º.

2.1 LIGUILLA – 1ª FASE

- Cada partido ganado supone la obtención de 3 puntos.
- En caso de empate cada equipo obtendrá 1 punto.

Si al final de la liguilla de clasificación, dos o tres equipos hubieran sumado el mismo número de puntos, se procederá a determinar la clasificación de uno u otro equipo de la siguiente forma, clasificará en primer lugar:

1. El vencedor del enfrentamiento particular entre ambos.
2. El que tuviera mayor diferencia general de goles.
3. El que tuviera mayor número de goles a favor.
4. El equipo con menor coeficiente de sanciones, obteniendo este sumando las tarjetas amarillas con un 1 punto y las tarjetas rojas con 3 (la doble amonestación amarilla de un jugador equivaldrá a una tarjeta roja).
5. El que tuviera menor edad media, valor con dos decimales, según la hoja de inscripción revisada en el punto de control.
6. El vencedor en la suerte de la cara o cruz con ambos responsables de los equipos presentes.

2.2 2ª FASE

OPCIÓN 8 EQUIPOS

- Se disputarán cruces entre 1º y 2º de grupos A y B respectivamente y viceversa, para disputar final y 3er y 4º puesto finalmente.
- Los equipos clasificados en 3er lugar en cada grupo disputarán el 5º y 6º puesto.
- Los equipos clasificados en 3er lugar en cada grupo disputarán el 7º y 8º puesto.

OPCIÓN 12 EQUIPOS

- Se disputarán cruces entre 1º del grupo A y C, y 1º del grupo B y D, para disputar los perdedores el 3er y 4º puesto y los vencedores el 1er y 2º puesto.
- Se disputarán cruces entre 2º del grupo A y C, y 2º del grupo B y D, para disputar los perdedores el 7º y 8º puesto y los vencedores el 5º y 6º puesto.
- Se disputarán cruces entre 3º del grupo A y C, y 3º del grupo B y D, para disputar los perdedores el 11º y 12º puesto y los vencedores el 9º y 10º puesto.

3. DURACIÓN DE PARTIDOS

Los encuentros tendrán la siguiente duración:

TODOS LOS PARTIDOS → 2 partes de 20' cada una, descanso de 2' / 3'.

La organización se reserva el derecho de modificar dichos horarios, disminuir alguna o ambas partes o retirar el tiempo de descanso, si por causas organizativas fuera conveniente para el buen desarrollo del evento.

4. SUSTITUCIONES

Los cambios serán ilimitados y los jugadores podrán acceder de forma libre al terreno de juego siempre y cuando no interfieran en la zona de acción del juego y no accediendo el jugador entrante antes del sustituido. Caso de infringir este punto el jugador entrante y los entrenadores del equipo infractor podrán ser sancionados con amonestación.

5. SUSPENSIONES DE ENCUENTROS

Si por causa de fuerza mayor se debiera suspender un encuentro antes de su comienzo, por causas meteorológicas por ejemplo, la organización no podría aplazar dicho encuentro al no existir acomodo dentro de la planificación ya establecida por lo que se debería obtener el resultado, victoria o derrota por 1-0 ó 0-1, con una moneda al azar eligiendo cara o cruz siendo el equipo local quien tendría prioridad para elegir una de las dos opciones posibles.

Por otro lado si se debiera suspender un encuentro ya en juego por causas ajenas a ambos equipos se consideraría el resultado final el del momento de la suspensión. Caso de suceder en un partido en modo eliminatoria con el resultado de empate se clasificaría y vencería por 1-0 ó 0-1 el equipo que lo hiciera en la suerte de la cara y cruz de la moneda eligiendo en primer lugar una de las dos opciones el equipo que haga de local.

6. CALENTAMIENTOS

Los equipos serán los responsables de aportar los balones para los calentamientos.

7. EXPULSIONES - SANCIONES

La expulsión con doble amonestación no acarreará en ningún caso la pérdida del siguiente encuentro a disputar. La expulsión por roja directa será valorada durante el encuentro por la mesa de la organización de cada sede en concordancia con el coordinador de sede correspondiente los cuales formarán el Comité de Competición para ese encuentro y valorarán la posible sanción en encuentros posteriores en función de la gravedad del hecho que la produjo siendo esta decisión de carácter irrevocable.

8. PUNTUALIDAD

Todos los equipos deberán estar preparados con sus correspondientes equipaciones 10 minutos antes del comienzo del partido. En caso de no ser así, sin causa justificada, el Comité de Competición podrá tomar una de las siguientes medidas:

1. Dar el partido por perdido al equipo infractor (3-0).
2. Dar el partido por perdido al equipo infractor y sancionarlo con un punto menos.
3. Será decisión del coordinador de sede si el partido se debe jugar o no.

La no presentación a un partido sin causa justificada, significará el dar ese partido por perdido (3-0) y sancionar al equipo infractor con tres puntos menos. En ambos casos, el Comité de Competición se reserva el derecho de sanción en caso de afectar a un tercero.

9. EQUIPACIONES

Si el árbitro decide que un equipo debe cambiar sus camisetas debido a la similitud con las del equipo contrario, el equipo que aparezca en segundo lugar en el calendario deberá cambiar sus colores.

10. VESTUARIOS

Se podrá hacer uso de los vestuarios con una antelación de 40´ sobre el partido a disputar y se deberá de abandonar 10´ antes del comienzo del encuentro portando las bolsas de ropa con los propios jugadores.

Para el aseo tras los encuentros cada equipo dispondrá de 20´ tras la finalización de su encuentro.

11. BALONES

Todos los partidos serán jugados con balones de la organización de tamaño 4. En ningún caso se dejarán balones para calentar.

12. COMPORTAMIENTO

El equipo que provoque la suspensión de un partido, bien como consecuencia de la insubordinación colectiva de sus jugadores, abandono del terreno de juego por parte de éstos, agresión a contrarios, árbitro, asistentes, dirigentes, técnicos, etc., bien por la invasión del terreno de juego por parte de seguidores del mismo equipo, o por cualquier otra causa que induzca al árbitro a decretar la suspensión, será sancionado con la pérdida del encuentro por cero goles a tres (0-3), salvo que en el momento de la suspensión el resultado fuera desfavorable por un mayor tanteo en su contra.

Cada club será responsable del comportamiento de sus jugadores, acompañantes y familiares, tanto dentro como fuera del terreno de juego. El mal comportamiento puede llevar a la expulsión del torneo.

Los alojamientos se comparten con personas ajenas al torneo que merecen todo nuestro respeto. Una mala conducta en los alojamientos puede llevar a la dirección de los mismos a rescindir los servicios de alojamiento y comida sin que la Organización del torneo pueda tomar parte.

13. EDAD DE LOS PARTICIPANTES

Podrán participar todas las jugadoras en modalidad Femenino que hayan cumplido los 14 años de edad en fecha anterior a la realización del evento.

14. SEGURO DE RESPONSABILIDAD CIVIL

La Pinares Cup cuenta con el Seguro de Responsabilidad Civil perteneciente a su entidad organizadora Asociación Desarrollo Integral del Deportista.