



XXIII Edición – 2^a Fase

(Del 13 de Febrero al 29 de Marzo)

Normas del Torneo de Fútbol 7

OBJETIVOS DEL TORNEO

Dotar a los 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 participantes.

¿POR QUÉ NO HAY ÁRBITROS 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

La asistencia a la reunión del torneo es obligatoria.

Todos los inscritos en el torneo de fútbol – 7 han de tener una edad comprendida entre 13 y 35 años.

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

Se deberá llenar una ficha de inscripción en la que aparezcan los siguientes datos de los participantes: nombre y apellidos, teléfono, fecha de nacimiento, lugar de residencia, DNI, correo electrónico y firma (la información quedará registrados en una base de datos). Para que la inscripción sea válida deben estar llenos correctamente los datos de todos los jugadores. En esta ficha debe figurar también el nombre del equipo.

El animador podrá consultar el D.N.I original en caso de duda.

El plazo de inscripción finalizó el **6 de Febrero** para todos los equipos de fútbol.

Se podrá hacer cualquier petición de cambio de partido (esto no significa que el cambio se pueda realizar, dependerá de la disponibilidad de pista, posibilidades del otro equipo y de la organización). La inscripción o cambio de partido ha de realizarse durante la semana previa al partido, antes de las 6.30 de la tarde del jueves.

Se podrá inscribir jugadores al equipo durante toda la fase salvo para las fases de ascenso, descenso y finales

A la hora de inscribirse, el equipo debe depositar una fianza de 30 €, 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 al teléfono 985313401-637595356

NORMAS DEL TORNEO

- 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.
- Queda totalmente prohibido fumar (**incluido cigarrillo electrónico**) dentro de la instalación, tanto en los vestuarios como en las inmediaciones, como en el terreno de juego.
- 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.
- La participación en este torneo conlleva la aceptación de estas normas.
- Un mismo jugador no puede jugar en 2 equipos que pertenezcan a un mismo grupo.
- **El animador tiene la potestad de dar por finalizado la disputa de un partido en cualquier momento, siempre y cuando éste crea que se está atentando contra los objetivos del torneo, así como de excluir 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 continua el juego o se para el balón). En caso extremo de incompatibilidad de criterios, se parara el partido y el animador 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.
-
- **La “A.J. Abierto Hasta el Amanecer” se reserva el derecho de interpretar y modificar estas normas.**

DURACIÓN DEL TORNEO Y DISTRIBUCIÓN

- La presente fase de la edición tendrá una duración de siete fines de semana, comenzando el domingo 15 de Febrero y finalizando el domingo 29 de Marzo.
- En primera y segunda división cada grupo estará formado por 7 equipos que se enfrentarán entre sí, en la modalidad de liga. Al finalizar la liguilla habrá ascensos y descensos: de 1^a y 2^º División descenderán los dos últimos clasificados directamente, ascendiendo los equipos necesarios para mantener el formato de grupos en la siguiente fase. Los equipos que hayan ascendido para 1^a o 2^º división en la anterior fase, deben inscribir como mínimo al 50% de los integrantes del equipo de esta anterior fase para conservar su plaza.
- Los ascensos de 3^º no se realizarán por liguilla, sino por cruces directos entre 1^º contra 4^º y 2^º contra 3^º, ascendiendo directamente los ganadores de dichos encuentros
- **En caso de que un equipo deje de participar o sea expulsado del torneo, este 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.

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 cada uno a **RELOJ CORRIDO**, y el animador tiene potestad para parar el reloj cuando lo crea oportuno.

○ Cada equipo estará compuesto por seis jugadores de campo y un portero. No obstante, el partido se podrá disputar con cuatro jugadores de campo y un portero, pero en el momento en que un equipo se quede con menos de estos jugadores por lesión o exclusión perderá el partido por cinco a cero o por el resultado que sé de en ese momento si ya pierde por cinco o más goles.

○ **Cada equipo tendrá que llevar al partido un balón que esté en condiciones para el juego.** 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. Si se llegase a empezar, el resultado sería el que hubiese en el marcador en caso de la pérdida del último balón. 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.

○ Los equipos dispondrán de un máximo de **10 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 cinco goles a cero y resultaría eliminado del torneo, con la consiguiente pérdida de la fianza.

○ **NO SE APLAZARÁ NINGÚN PARTIDO, EN NINGÚN CASO.** Si un equipo no puede asistir, por causa justificada y habiendo avisado antes del jueves a las 6.30 de la tarde, perderá el encuentro por cinco a cero. **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** No se permitirá la incomparecencia a más de un partido, en ningún caso. 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.**

- Cualquier jugador, que con una falta corte una ocasión manifiesta de gol sin intención de jugar el balón (agarrón, mano...) será sancionado durante 5 minutos. El equipo sancionado jugara con 1 jugador menos ese tiempo. En caso de que el equipo sancionado se quede con 4 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 cinco o más goles.

PORTEROS

- El portero no podrá coger el balón con las manos cuando un compañero/a se lo ceda con la mitad inferior del cuerpo, tampoco podrá cogerlo cuando un compañero/a ponga en juego el balón. Dicha incorrección será castigada con una falta indirecta, la cual será ejecutada desde la línea frontal del área, en el punto perpendicular donde se cometió la falta.
- El saque de puerta deberá realizarse con el pie a balón parado dentro del área de meta. En este caso no valdría gol directo y se concederá un saque de banda desde el medio del campo.

INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

- El inicio del partido y el final será señalizado por parte del Animador/a.
- Durante el calentamiento los animadores darán a cada equipo un máximo de 2 balones, durante dicho tiempo, los equipos son responsables de esos balones. El partido no se iniciará hasta que esos balones estén devueltos.

- El saque de medio no será obligatorio ejecutarlo hacia delante. De igual forma está permitida la anotación de gol de saque de medio.
- Los corners deberán sacarse con el pie.
- No habrá fuera de juegos en ningún caso.
- No habrá tiempos muertos.
- Para dar por válido un gol de falta indirecta debe tocarlo otro jugador.
- La barrera en las faltas, una vez solicitada por el lanzador, deberá colocarse a siete pasos de distancia. Y este, debe esperar a la señal del animador para ejecutarla.
- *Los penaltis serán ejecutados desde un metro adelante del punto medio de la frontal del área.*

EXCLUSIONES

Todo jugador 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 animador que se encuentre en la pista.

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 no hay ningún gol, se resolverá el empate 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 una División superior deje el torneo, el grupo se completará con los mejores equipos clasificados de la División inferior. No se mantendrán equipos descendidos salvo por motivos necesarios desde la organización.

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 llega fuera de la hora límite (más de diez 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 perderá el derecho a recuperar la fianza.
- También se perderá la fianza si el público que acompaña a los jugadores realiza menosprecios, causa desperfectos en instalaciones y/o provoca altercados.
- La “A.J. Abierto Hasta el Amanecer” 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 del torneo. El hecho de presentar síntomas de haber consumido estas sustancias también provocará la expulsión.
- El equipo que habiéndose apuntado a otra actividad deportiva derivada del torneo no asista a la misma será expulsada del torneo en el que participe.

EN MANO DE TODOS ESTÁ EL BUEN DISCURRIR DEL TORNEO

DENTRO DE NUESTRA PÁGINA WEB

www.abiertohastaelamanecer.com

ORGANIZA:

 Abierto Hasta el Amanecer	<p>ASOCIACIÓN JUVENIL "ABIERTO HASTA EL AMANECER"</p> <p>C/ Soria, Nº5 Bajo 33208- Gijón</p> <p>Tlf. 985313401/637595356</p> <p>www.abiertohastaelamanecer.com</p> <p>deporte@abiertohastaelamanecer.com</p>
--	--

SUBVENCIONAN



PATROCINAN



COLABORAN