

Reglamentos CoDeCe 2012

Aquí podrás consultar el reglamento del torneo de fútbol 5 de los CODECE 2012. Sólo debes clicar en "Leer más"

1- Los equipos serán de (4) jugadores y (1) arquero.

Ningún equipo podrá comenzar con menos de 4 jugadores. Se puede continuar con 3 en caso de expulsión, descalificación ó lesión.

2- Se juegan (2) tiempos de 20 minutos cada uno y el único responsable de tomarlo es el Árbitro.

3- Los goles serán válidos pasando el mediocampo.

4- El arquero no podrá pasar la pelota con la mano al campo contrario sin que antes pique en el suyo.

Sólo podrá pasar el medio campo con el pié y no de voleo.

Sanción: Saque lateral desde el medio campo del equipo contrario, no podrá retener la pelota más de 5 segundos.

5- Los laterales y los corners se efectuarán con el pie.

6- El saque de meta se hará con la pelota detenida y con el pie, debiendo salir del área para estar en juego y no podrá detenerse un gol del mismo en forma directa. El jugador adversario debe guardar 5 pasos de distancia.

7- El saque de los laterales, corners, saque de meta, y los tiros libres tendrán un tiempo de 5 segundos para ejecutarse a partir de la orden del juez.

8- Los tiros libres son con carrera y directos o indirectos de acuerdo a lo que indique el árbitro, la barrera deberá guardar una distancia de 5 pasos.

9- El saque de la mitad de cancha por gol o por comienzo de partido puede ser realizado en cualquier dirección y no puede obtenerse un gol del mismo.

Sanción: Si se obtiene gol en esta jugada, se anula y repone el arquero con saque de meta.

10- Para reanudar el juego en todos los casos hay que esperar la orden del árbitro.

11- Ningún jugador atacante podrá recibir la pelota dentro del área rival de: a) saque de meta, b) saques laterales.

Sanción: Saque lateral desde la mitad de la cancha.

12- Ningún jugador podrá cargar al arquero dentro del área.

13- Después de la 5° falta del equipo por tiempo, todos los tiros libres serán directos y con carrera desde el segundo punto penal. El ejecutor del tiro libre debidamente identificado deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero. El guardameta permanecerá a una distancia de, como mínimo, 5 metros del balón; los jugadores permanecerán en la superficie de juego detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a una distancia de 5 metros del balón y no podrán obstaculizar al ejecutor del tiro libre. Ningún jugador podrá pasar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea jugado y entre en movimiento. Después de ejecutar el tiro libre ningún jugador podrá tocar el balón hasta que este haya tocado al guardameta, rebotado en uno de los postes, o abandonado la superficie de juego. No podrá lanzarse un tiro libre de una distancia inferior a 6 metros de la línea de meta; si se comete dentro del área penal una falta que normalmente sería sancionada con un tiro libre indirecto el tiro libre se ejecutará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.

Si la 6° falta se produce detrás del segundo punto penal y su línea imaginaria el tiro libre se deberá ejecutar desde el segundo punto penal. Si en cambio, se comete la 6° falta entre el segundo punto penal y su línea imaginaria y la línea de meta del campo adversario, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción.

14- Después de la 5° falta individual se procederá al cambio obligatorio (no pudiendo ingresar nuevamente) También podrá ser descalificado un jugador por falta grave sin necesidad de llegar a las 5 faltas.

15- Existen tres (3) tipos de tarjetas: Amarilla (amonestación) Azul (descalificación, cambio obligatorio) Roja (expulsión)

16- Los cambios son ilimitados pudiendo volver a entrar el jugador que salió. Deberán hacerse cuando el equipo tenga la posesión de la pelota y esta esté detenida (saque de meta, saque del centro, lateral, tiro libre, penal); y en tiempo muerto. En caso de lesión de un jugador se podrá efectuar el cambio cuando la pelota esté detenida, ya sea que el equipo del jugador lesionado tenga posesión de la pelota o no.

17- La tolerancia será de Díez (10) minutos para estar dentro del campo de juego con un

Reglamento CoDeCe2012

Escrito por Secretaria

Lunes, 02 de Julio de 2012 07:54 - Actualizado Jueves, 05 de Julio de 2012 17:19

mínimo de 4 jugadores, caso contrario el equipo rival ganará los puntos y el resultado será de 5 x 0.

18- El arquero no podrá agarrar la pelota con la mano tras el pase de un compañero. Solo si el pase es de cabeza, lateral o sin intención. Sanción: Tiro libre indirecto en el lugar de la infracción.

19- Cada equipo podrá solicitar 1 minuto de tiempo muerto por periodo, cuando el juego esté detenido. En el caso de jugarse tiempo suplementario, solo se podrá solicitar 1(uno) tiempo muerto dentro de todo el tiempo suplementario.

20- Si hay prórroga del partido, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en la prórroga.

21- Ningún partido comenzará sin el pago del arancel, en caso de que un equipo haya abonado y el otro no, a este último, pasado los diez minutos se le dará el partido perdido por no presentarse.

22- No existe la jugada de último recurso, quedando a criterio del árbitro la sanción disciplinaria a aplicar.

23- Los penales se ejecutarán con carrera. Todos los jugadores restantes tienen que estar detrás de la línea de mitad de cancha.

24- **Se considerará falta deslizarse para tratar de jugar el balón o afectar al adversario, (entrada deslizante con los pies) habiendo o no contacto físico** ; En caso de agacharse para quitar el balón no será piso siempre y cuando no apoye la mano en el piso. Esta disposición se aplica al guardameta dentro de su propia área penal sólo cuando ponga en peligro la integridad física de un adversario.

25- Los documentos de los participantes del torneo podrán ser solicitados por la Organización y/o el Delegado del equipo adversario antes, durante y/o después de terminado el partido y en cualquier fecha del torneo.

26- El equipo que no se presente a 2 partidos, ya sea consecutivos o no, será automáticamente descalificado.

27- No se puede jugar con indumentaria que pueda perjudicar a otro participante (gorra con viseras, pañuelos, aros, cadenas, ect.).

28- Los jugadores suplentes y delegados, deberán permanecer en sus respectivos bancos, aquellas personas que no figuren en la planilla del partido no pueden estar en el banco de suplentes.

29- PUNTUACIÓN:

Partido Ganado

3 Puntos

Partido Empatado	2 Puntos
Partido Jugado y Perdido	1 Punto
Partido Perdido por no presentación	0 Punto

30- SANCIONES:

TARJETA AMARILLA: (1, Equivale a 3 faltas para la tabla del Fair Play).

Acumulación de 3 tarjetas amarillas, Sanción: 1 partido de suspensión.

TARJETA AZUL: (1, Equivale a 5 faltas para la tabla del Fair Play)

Se computa como 2 tarjetas Amarillas y según el informe, se determinará la sanción.

TARJETA ROJA: (1, Equivale a 10 faltas para la tabla Fair Play)

Según el informe se determinará la sanción. (mínimo 1 partido de suspensión).

31- **DEFINICION** : En caso de empate en puntos por la posición 1ra, 2da o 3ra se jugará un partido desempate entre el/los equipos que se hayan en la misma condición.

REGLAMENTO DE DISCIPLINA

Art. 1- El Tribunal de Disciplina intervendrá en los casos que corresponda.

Art. 2- Todo jugador que antes, durante o después del partido, dentro del campo de juego, de su dependencia o instalaciones del complejo o cualquier otro lugar anexo, intentase agredir al árbitro, sufrirá una pena de 4 a 6 partidos de suspensión.

Art. 3- Todo jugador que antes, durante o después del partido, dentro del campo de juego, de las dependencias o instalaciones del complejo o cualquier otro lugar anexo, agrediera de hecho al árbitro, sufrirá una pena de expulsión definitiva del torneo.

Art. 4- Todo jugador que antes, durante o después del partido, insultare al árbitro, sufrirá una pena de 3 a 6 partidos de suspensión.

Art. 5- Todo jugador que ofenda, provoque o intente agredir a otro jugador y fuera expulsado por el árbitro, sufrirá una suspensión de 2 a 4 partidos.

Art. 6- Todo jugador que agrediera de hecho a otro jugador y fuera expulsado por el árbitro será suspendido por 3 partidos, hasta la expulsión definitiva del torneo. (se considera agresión de hecho al acto de aplicar golpes, puntapiés intencionales, causar cualquier lesión por

cualquier medio, zamarrear o asir violentamente a otra persona, sin haber sido previamente atacada por esta.)

Art. 7- El jugador que repela una agresión de hecho se le aplicará la mitad de la pena que corresponda al agresor.

Art. 8- Todo jugador que se negare a retirarse del campo de juego cuando fuera expulsado por el árbitro, será pasible en todos los casos del doble de la pena que correspondiere por la falta que motivo la expulsión.

Art. 9- Todo jugador que fuera expulsado del campo de juego por protestar o desacatar los fallos será pasible de una pena de 1 a 3 partidos de suspensión.

Art.10- Todo jugador que fuera expulsado del campo de juego por practicar juego brusco, sufrirá una pena de 1 a 3 partidos de suspensión.

Art.11- La agresión colectiva al árbitro, autoridad de mesa, o equipo oponente, y demás personas representativas, con escándalo público, será motivo de expulsión total del equipo agresor del campeonato.

Art.12- En la imposición de sanciones se consideran circunstancias agravantes a:

a) La reincidencia: se entenderá por reincidencia a los efectos de estas normas, el hecho de incurrir más de una vez dentro de la temporada en cualquiera de las faltas señaladas, en cuyo caso se le aplicará la pena máxima que le corresponda.

b) La reiteración: Se entiende por reiteración, el hecho que un jugador haya sido sancionado anteriormente por la misma falta en la misma temporada. En tal supuesto el infractor será castigado con el doble de la sanción anteriormente impuesta.

c) Toda falta de sanción directa, al ser reincidente, corresponde al Tribunal de Disciplina.

Art.13- Si el jugador fuera el capitán del equipo, sufrirá en todos los casos el doble de la pena establecida por la falta que hubiera cometido.

Art.14- Todos los actos definidos como falta de los jugadores, serán sancionados con penalidades dobles a las señaladas para estos, cuando sean cometidos por delegados o entrenadores, los entrenadores que se dirijan a los jugadores a cometer actos definidos como sancionables, serán castigados por inducción, con la penalidad a determinar en cada caso..

Art.15- El Tribunal de Disciplina puede aplicar "Sanciones en suspenso", cuando las circunstancias, a su criterio así lo requieran.

Art.16- Las faltas que se cometan por los jugadores contra el planillero o las autoridades de mesa, serán castigadas con la penalidad que las realizadas contra el árbitro.

Art.17- En todas las sanciones, también se tomará en cuenta el informe que presente el planillero, además del árbitro.

EL TRIBUNAL DE DISCIPLINA ESTA INTEGRADO POR:

- 1- GUILLERMO ACUÑA (ABC DE CORCUBION)
- 2- ANIBAL RODRIGUEZ (CENTRO ASTURIANO)
- 3- JOSE A. GOMEZ (CENTRO GALICIA A)

FUNCIONES DEL PLANILLERO

- 1- Auxiliar del árbitro, cuando fuera consultado.
- 2- Considerar que, principalmente la decisión del árbitro es la que prevalece.
- 3- La consulta del árbitro se respetará.
- 4- Seguir rigurosamente las instrucciones del árbitro.
- 5- Fiscalizar.
- 6- Anotar en la planilla de juego, todos los goles, faltas personales y colectivas de los jugadores.
- 7- Avisar al árbitro, el número del jugador que comete la penúltima falta personal.
- 8- Avisar al árbitro cuando un jugador comete su última falta, para que este proceda a sustituirlo.
- 9- Anotar el tiempo de juego y los pedidos de minutos.
- 10- Cerrar la planilla con todos los datos y observaciones, hacer firmar al árbitro y también él.
- 11- En caso de que hubiera un informe del partido, verificar que el mismo sea acompañado de la planilla del partido.
- 12- Autoriza el cambio de jugadores, los mismos tendrán que estar al costado del planillero.
- 13- Verificar con los documentos los nombres de los jugadores que están anotados en la planilla del partido.
- 14- El informe del planillero se tendrá en cuenta al momento de aplicar la sanción.

PAUTAS A CUMPLIR

- 1- Todos aquellos equipos que no cumplan con los plazos de pagos pactados quedarán Automáticamente descalificados del torneo.
- 2- El único partido que tendrá los 10 minutos de tolerancia, será el primero.
- 3- El equipo que no pueda jugar en el día y horario estipulado perderá los puntos y el resultado será de 5 x 0.
- 4- Para el sorteo y durante el desarrollo del torneo se harán reuniones con los delegados de los equipos, para tratar temas que competen al torneo o para el descargo con el Tribunal de Disciplina.
- 5- Cada equipo será solidariamente responsable de los acompañantes en el momento que estos generen actos indisciplinarias

DISPOSICIONES GENERALES

A- SE RECUERDA A LOS EQUIPOS PARTICIPANTES, QUE POR DISPOSICIÓN DEL CUERPO DE DELEGADOS DE FÚTBOL DEL "CODECE", **NO PODRAN INTEGRAR LOS EQUIPOS JUGADORES FEDERADOS**

B- LA COMISION DE DEPORTES DE LA FEDERACIÓN RECUERDA QUE EL OBJETIVO DE ESTOS TORNEOS ES LA INTEGRACIÓN DE LOS JUGADORES, EQUIPOS E INSTITUCIONES ENTRE SI. **POR ELLO SE HACE ESPECIAL HINCAPIÉ EN EL JUEGO LIMPIO**

Los partidos se jugarán en ABC DE CORCUBION, Vicente López