

REGLAMENTO PINARES 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

En ambas categorías, alevín y benjamín, se formarán grupos de 4 equipos. Todos los equipos de cada grupo jugarán contra el resto de equipos de su mismo grupo a modo de ligilla durante la jornada del viernes y sábado. La fase final la jugarán de forma agrupada los 1os y 2os clasificados de los 4 grupos (fase oro) y los 3os y 4os (fase plata).

2.1 LIGILLA – 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 ligilla 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. Dos equipos: El vencedor del enfrentamiento particular entre ambos. Tres equipos: Directamente adoptaremos como primer criterio de desempate al punto 2.
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 equipo que contara con menos jugadores inscritos en el evento a fin de entender que es el equipo que con menos efectivos ha contado para afrontar la competición.

2.2 2ª FASE

FASE ORO

- A modo de eliminatorias, se disputarán cuartos de final, semifinal, tercer y cuarto puesto, y final.
- En caso de empate al finalizar los encuentros el desempate se realizará a través de tanda de 3 penaltis y si persiste el empate se lanzarán a partir de estos en muerte súbita.
- Las eliminatorias a disputar serán las siguientes:

Cuartos de final:

- 1º GP. A – 2º GP. C (1)
- 1º GP. B – 2º GP. D (2)
- 1º GP. C – 2º GP. A (3)
- 1º GP. D – 2º GP. B (4)

Semifinales:

- Ganador (1) – Ganador (2) – (5)
- Ganador (3) – Ganador (4) – (6)

3er y 4º puesto:

- Perdedor (5) – Perdedor (6)

Final:

- Ganador (5) – Ganador (6)

FASE PLATA

- Para determinar el 7º y 8º clasificado de la fase plata se disputará el cruce entre el tercer mejor equipo clasificado en 4º lugar de los cuatro equipos cuartos, ante el cuarto mejor 4º.
- Para determinar el 5º y 6º clasificado de la fase plata se disputará el cruce entre el mejor equipo clasificado en 4º lugar de los cuatro equipos cuartos, ante el segundo mejor 4º.
- Para determinar el 3er y 4º clasificado de la fase plata se disputará el cruce entre el tercer mejor equipo clasificado en 3er lugar de los cuatro equipos terceros, ante el cuarto mejor 3º.
- Para determinar el campeón de la fase plata y el subcampeón, se disputará el cruce entre el mejor equipo clasificado en 3er lugar de los cuatro equipos terceros, ante el segundo mejor 3º.

Para obtener los cruces de esta fase y determinar los puestos mejor 3º, segundo 3º, tercer 3º, cuarto 3º, mejor 4º, segundo 4º, tercer 4º y cuarto 4º, a la hora de comparar a los equipos de los diferentes grupos serán mejores equipos cuanto mejor atiendan a los siguientes criterios:

1. Mayor número de puntos.
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 equipo que contara con menos jugadores inscritos en el evento a fin de entender que es el equipo que con menos efectivos ha contado para afrontar la competición.

Se usará este mismo procedimiento para obtener la clasificación de los equipos participantes en la fase oro en los cuartos de final.

3. DURACIÓN DE PARTIDOS

Los encuentros tendrán la siguiente duración:

1ª FASE → 2 partes de 12' cada una, descanso de 2'.

FASE ORO y PLATA → 1 parte de 25' sin descanso.

FINALES ORO → 2 partes de 15' cada una, descanso de 2'.

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 durante toda la duración de los encuentros. Los cambios se realizarán sin que el árbitro interrumpa el juego, a excepción de los porteros para los que el árbitro debe de parar el juego al aviso del técnico con el juego detenido para realizar la sustitución, y en todo caso DEBERÁN ESTAR APROBADOS Y AUTORIZADOS POR LA MESA DE ORGANIZACIÓN, en el caso de hacer caso omiso a la mesa y realizar la sustitución el técnico infractor será amonestado con tarjeta amarilla. Los jugadores deberán acceder al terreno de juego por el centro del campo, entre banquillos, y no se podrá realizar una sustitución cuando la zona de acceso al terreno sea zona de acción del juego. Los jugadores sustituidos podrán abandonar el terreno de juego saliendo del perímetro de juego por la parte más cercana a su situación. El jugador entrante NO PODRÁ ACCEDER BAJO NINGÚN CASO AL TERRENO DE JUEGO SIN QUE SU COMPAÑERO SUSTITUIDO HUBIERA ABANDONADO EL TERRENO DE JUEGO. La organización aconseja para realizar sustituciones que los cambios se lleven a cabo en los momentos en los que uno sea poseedor del balón y tenga que iniciar el juego, juego parado, de esta forma se pueden realizar cambios múltiples sin jugar en inferioridad numérica en ningún caso.

5. CALENTAMIENTOS

Se podrán realizar calentamientos únicamente en las zonas destinadas para tal fin sin abordar el terreno de juego y portando si hiciera falta camisetas o petos de un color lo suficientemente diferente al de los jugadores de ambos equipos que disputan su partido por el correcto desarrollo del mismo.

6. 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 la cual formará el Comité de Competición junto con el director del evento 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.

7. PUNTUALIDAD

Todos los equipos deberán estar preparados con sus correspondientes equipaciones 10 minutos antes del comienzo del partido. Caso de no cumplir con este punto se tomarán las siguientes decisiones:

1. Será decisión conjunta entre el coordinador de mesa y el técnico del equipo afectado que no hubiera infringido este punto el disputar el encuentro con una duración reducida de tal forma que el siguiente encuentro no se vea afectado por este hecho. Si el técnico afectado no deseara disputar el encuentro reducido:
 - a. Se dará el partido por perdido al equipo infractor en caso de ser en la fase final con un marcador de 3-0.
 - b. Se dará el partido por perdido al equipo infractor (3-0) y sancionarlo con un punto menos en caso de ser en la 1ª fase.

8. 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, visitante, deberá cambiar sus colores. Es obligatorio, de no ser que hubiera acuerdo entre los equipos que disputen el encuentro, jugar de local con la 1ª camiseta.

9. VESTUARIOS PREVIOS A LOS ENCUENTROS

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. Los vestuarios estarán definidos como Alevín – Local, Alevín – Visitante, Benjamín – Local y Benjamín – Visitante, y los equipos harán uso de ellos según su categoría de participación y según su orden en el calendario de juego, local o visitante.

10. ASEO TRAS ENCUENTROS

Se habilitarán dos vestuarios con duchas para que los equipos tras la disputa de sus partidos puedan cumplir con las necesidades de higiene adecuadas. Durante los primeros 15´ tras la finalización de un encuentro serán los equipos benjamines los que tengan derecho a vestuario con duchas, y durante los siguientes 15´ serán los equipos alevines los que dispongan de este servicio. Los vestuarios de duchas estarán definidos como Local y Visitante con el fin de que cada equipo los use según el orden de juego establecido en el calendario de la competición.

11. BALONES

Todos los partidos serán jugados con balones de la organización de tamaño 4. Se dejarán balones para calentar en el paso del punto de control correspondiente de cada equipo siempre y cuando los grupos se ajusten a la entrega de fianza de 20€ por cada balón, los cuales deberán ser devueltos a la organización tras la finalización del evento en el estado original para que la devolución de la fianza sea efectiva.

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

Categoría alevín: podrán participar los niños nacidos en el año 2007 y posteriores, y niñas nacidas en el año 2006 y posteriores.

Categoría benjamín: podrán participar los niños nacidos en el año 2009 y posteriores, y niñas nacidas en el año 2008 y posteriores.

Si algún jugador participara en un encuentro infringiendo este punto se impondrá el resultado de derrota para su equipo de 3-0, caso de que no hubiera obtenido una derrota de un margen superior, y se deducirá un punto sobre su clasificación si este encuentro correspondiera a la 1ª fase de la competición.

14. CONTROL DE EDAD

El día de llegada al torneo se llevará a cabo el control de edad de todos los participantes en el punto de control. Para ello, los jugadores deberán aportar el DNI o pasaporte originales. No quedará inscrito ningún jugador que no presente alguno de estos documentos. Con este control cada equipo recibirá el dato numérico de media de edad obtenido tras sumar la edad de cada jugador y dividirlo por el número de jugadores participantes, el valor se obtendrá con dos números decimales sin redondeo.

15. RECLAMACIONES Y REVISIONES DE EDAD

Cualquier técnico podrá ejercer su derecho a reclamación y revisión de edad de jugadores rivales. El procedimiento será el siguiente: Se comunicará dicha reclamación en la mesa de organización indicando el club y el dorsal del jugador en cuestión, se depositarán 30€ por cada reclamación que se realice, de tal forma que caso de efectivamente tras la comprobación del DNI del jugador éste hubiera infringido las normas de edad del presente reglamento estos 30€ volverían a poder del técnico que presentó la queja. En caso de que el jugador se encuentre legalmente inscrito, se cerrará la incidencia y los 30€ serán para la organización, en concepto de gastos de gestión, tras haber revisado todas las edades ya en el punto de control durante el primer encuentro de cada equipo participante.