

Reglamento del Torneo de Fútbol **madridsurcup**

Reglamento del Torneo de Fútbol

MadridSurCup



Edición 2019

Reglamento del Torneo de Fútbol **madridsurcup**

1. Reglamento del Torneo

El Torneo Internacional de Fútbol Base Madridsurcup se regirá según las normas de la FIFA y de la Real Federación Española de Fútbol (RFEF). Dicho reglamento hace referencia a las competiciones de fútbol 8 y fútbol 11, con las excepciones que contempla este reglamento.

2. División de las Categorías

FÚTBOL MASCULINO

- B-16..... Nacidos después del 1-1-2003. (Fútbol11).
- B-15..... Nacidos después del 1-1-2004. (Fútbol 11).
- B-14..... Nacidos después del 1-1-2005. (Fútbol11).
- B-13..... Nacidos después del 1-1-2006. (Fútbol 11).
- B-12..... Nacidos después del 1-1-2007. (Fútbol 8).
- B-11..... Nacidos después del 1-1-2008. (Fútbol 8).
- B-10..... Nacidos después del 1-1-2009. (Fútbol 8).
- B-09..... Nacidos después del 1-1-2010. (Fútbol 8).
- B-08..... Nacidos después del 1-1-2011. (Fútbol 8).

FÚTBOL FEMENINO

- Open Chicas. Edad Libre. (Fútbol 11)
- G-18 Nacidas después del 01/01/2000. (Fútbol 11).
- G-16 Nacidas después del 01/01/2003. (Fútbol11).
- G-14 Nacidas después del 01/01/2005. (Fútbol 8).
- G-12 Nacidas después del 01/01/2007. (Fútbol 8).

EXCEPCIONES:

- En fútbol 11 se permitirá que cada equipo tenga inscritos un máximo de dos (2) jugadores de la categoría inmediatamente superior. Para que puedan participar deben estar inscritos en dicha categoría y aparecer en la relación de jugadores.
- En categorías de F-8 NO podrán participar jugadores de edad superior.
- Se permitirá la participación de chicas de categoría G12 participando en categoría B11.

Sólo se permitirá la inscripción de un máximo de DOS equipos por Club en cada categoría.

Reglamento del Torneo de Futbol **madridsurcup**

	MASCULINO	FEMENINO
F - 11	B-16 B-15 B-14 B-13	Open G-18 G-16
F - 8	B12 B-11 B-10 B-09 B-08	G-14 G-12

3. Duración de los partidos y descansos

PARTIDO	MASCULINO	FEMENINO	DESCANSO
2 x 25'	B-16 B-15 B-14 B-13 B-12 B-11	G-18 G-16 G-14	5'
2 x 20'	B-10 B-09 B-08	G-12	5'

Los descansos de TODAS LAS CATEGORIAS se realizaran sobre el terreno de juego.

4. Sedes de los partidos

Todos los partidos se juegan en terrenos de juego de hierba artificial: Ciudad Deportiva Santo Domingo, La Huerta, La Canaleja, Esteban Márquez y Vicente del Bosque. Todos en el municipio Alcorcón.

5. Sistema de Competición

Fase de Grupos.-

Los equipos de cada categoría se dividirán en grupos, enfrentándose los equipos de cada grupo entre ellos en una liga a una sola vuelta, que se disputará de domingo a miércoles (salvo excepciones por cuestiones organizativas). Los clasificados, jugarán la fase final (eliminatorias). Todos los equipos tienen garantizado disputar un mínimo de 4 partidos.

Cierre de marcadores:

Se cerrará el marcador cuando éste lleve diferencia de 9 goles, siguiendo disputándose el partido hasta el final, aunque no se contabilicen los goles, pero sí se tendrán en cuenta las sanciones disciplinarias (tarjetas y expulsiones).

Reglamento del Torneo de Fútbol **madridsurcup**

6. Criterios de clasificación

Fase de Grupos

Puntuación de los partidos

- * Partido ganado: 3 puntos
- * Partido empatado: 1 punto
- * Partido perdido: 0 puntos

En caso de empate a puntos en la clasificación final entre dos o más equipos, los criterios de clasificación que se seguirán para resolver el empate serán los siguientes:

- 1º- Diferencia de goles a favor y en contra, teniendo en cuenta todos los partidos (gol average general).
- 2º- Mayor número de goles marcados teniendo en cuenta todos los partidos.
- 3º- Resultado de los encuentros jugados entre ellos (gol average particular).
- 4º- Fair play. Menor puntuación en las sanciones disciplinarias. (Punto 11)
- 5º- Sorteo informático.

Fase de Eliminatorias

Enfrentamiento directo entre 2 equipos, pasando a la siguiente fase el equipo que gane el partido.

En caso de empate se procederá a una serie de lanzamientos desde el punto de penalti de **cinco penaltis (5)** por cada equipo, alternándose uno y otro en la ejecución de aquéllos, previo sorteo para que el equipo que resulte favorecido por el mismo elija ser primero o segundo en los lanzamientos y debiendo intervenir futbolistas distintos ante una portería común.

El equipo que consiga más tantos será declarado vencedor. Si ambos contendientes hubieran obtenido el mismo número, proseguirán los lanzamientos, en idéntico orden, realizando uno cada equipo, precisamente por futbolistas diferentes a los que intervinieron en la serie anterior, hasta que, habiendo efectuado ambos igual número, uno de ellos haya marcado un tanto más.

En fútbol-11, sólo podrán intervenir en esta suerte los futbolistas que se encuentren en el terreno de juego al finalizar el partido, pudiendo en todo momento cualquiera de ellos sustituir al portero. Durante el lanzamiento de los penaltis, los 11 jugadores de cada equipo ocuparán el círculo central, quedando el cuadro técnico y los suplentes en el banquillo y fuera del terreno de juego.

En fútbol-8, podrán intervenir en el lanzamiento de penaltis cualquiera de los 14 jugadores inscritos en el acta del partido que se este disputando. Durante el lanzamiento de penaltis, tanto los 14 jugadores inscritos en el acta, como el cuerpo técnico permanecerán en la otra mitad del campo donde no se estén lanzando los penaltis.

7. Número de Jugadores y Suplentes

Fútbol 11

Un equipo podrá inscribir en acta hasta un máximo de 16 jugadores en un partido. Así mismo podrán inscribirse en el acta un máximo de tres personas del cuerpo técnico. **Las sustituciones pueden ser rotativas, es decir, un jugador que ha sido sustituido puede volver a entrar al campo. Cada equipo tiene 3 turnos durante el partido para realizar cambios (sin contar el descanso) y pudiendo usar en su beneficio el momento en el que el equipo rival solicite permiso al árbitro para realizar cambios. Todos los cambios deberán ser desde el centro del campo, con la autorización del árbitro y con el juego detenido.**

Fútbol 8

Los equipos participantes en estas categorías pueden utilizar un máximo de 14 jugadores en cada partido. Así mismo podrán inscribirse en el acta un máximo de tres personas del cuerpo técnico. Se permiten todas las sustituciones, incluyendo la del portero que se deberán solicitar al árbitro del encuentro. Los cambios además serán rotativos: un jugador sustituido podrá volver a entrar al terreno de juego.

Reglamento del Torneo de Fútbol **madridsurcup**

En categoría prebenjamín no existe el fuera de juego ni la cesión al portero, en el resto de categorías sí.

8. Documentación para los partidos

Antes de que queden 15 minutos para el comienzo de cada partido, los delegados deberán entregar LA RELACIÓN DE JUGADORES INSCRITOS. Además, todos los jugadores deberán llevar la pulsera identificativa. Ver punto 20 (acreditación participantes).

9. Equipación de juego

Todas las camisetas estarán provistas de números y estos deberán coincidir con el acta del partido. Los números deberán colocarse en la espalda. En caso de coincidir los uniformes, el equipo visitante (2º en el enunciado del partido), deberá cambiar de camiseta.

10. Puntualidad en partidos

Los horarios se llevarán a cabo con estricta rigurosidad. Los equipos deben estar preparados 15 minutos antes del comienzo del partido. Si no fuera así y la organización entendiera que no hay una causa que justificara dicha incomparecencia, el partido se le dará por perdido al equipo infractor por un resultado de 3 - 0. Los descansos de los partidos tendrán una duración de cinco (5) minutos y deberán realizarse en el terreno de juego, siempre que las condiciones climatológicas lo permitan, para que sean reanudados con estricta puntualidad.

11. Sanciones-régimen disciplinario

El jugador que fuera expulsado del terreno de juego por tarjeta roja directa será suspendido con uno o varios partidos o expulsión del torneo (según causa de expulsión, que determinará el Comité de Competición). No se acumularán las tarjetas amarillas en distintos partidos.

Fútbol 11: Si un equipo se quedara con 6 jugadores, el partido será suspendido y la resolución de éste pendiente del Comité de Competición del torneo.

Fútbol 8: Si un equipo se quedara con 5 jugadores, el partido será suspendido y la resolución de éste pendiente del Comité de Competición del torneo. En F-8 el árbitro tiene la potestad para expulsar a un jugador dos minutos del terreno de juego, si lo cree conveniente para el desarrollo del encuentro, no pudiendo entrar nadie en su sustitución en esos dos minutos y jugando en inferioridad.

En caso de empate y como cuarto criterio clasificatorio, la acumulación de tarjetas tendrá un valor negativo a la hora de clasificarse (Fair Play), teniendo un valor negativo de 1 punto a cada tarjeta amarilla, 2 puntos a una doble tarjeta amarilla y 3 puntos por cada tarjeta roja directa. La suma de estos puntos sólo y exclusivamente se hará mediante los informes de sanciones de la organización.

Si un equipo demostrara actitud violenta durante la competición (protestas incorrectas a las decisiones arbitrales, enfrentamiento con los responsables de los equipos y especialmente con los miembros de la organización, etc.) **podrá ser automáticamente expulsado de la misma.**

Los delegados de los equipos serán responsables de la actitud y comportamiento de sus jugadores hacia los árbitros, compañeros, adversarios, público, organización y materiales de las instalaciones deportivas (vestuarios, banquillos, terrenos de juego...). La organización inspeccionará los vestuarios antes y después de cada partido con cada delegado de equipo para certificar que dichos vestuarios se utilizan de una manera correcta. A su vez éste, firmará que en caso de producirse cualquier deterioro bien sea en banquillos, vestuarios o terreno de juego, el delegado, el equipo y la persona que produzca dichos deterioros o destrozos se hará responsable de ellos.

Reglamento del Torneo de Fútbol **madridsurcup**

12. Inscripción de jugadores/as

Las inscripciones de jugadores deberán realizarse en los plazos indicados por los organizadores del torneo. No se podrá inscribir a ningún jugador fuera de ese plazo. Cualquier incidencia relacionada con este aspecto, ha de ser comunicado inmediatamente al comité organizador así como al comité de competición.

Cada club sólo podrá inscribir un máximo de DOS equipos en cada categoría, no pudiendo un mismo jugador participar en los dos equipos.

13. Árbitros

Los árbitros que dirigirán los partidos del Torneo serán pertenecientes a los respectivos Comités de sus lugares de origen, intentando asegurar con esto el máximo nivel tanto en la disputa de los partidos como en la rigurosidad del arbitraje en los mismos.

Además la organización, con la intención de internacionalizar y diversificar la participación y alcance del Torneo, tratará de incorporar en algunos partidos y para ciertas categorías árbitros de categoría internacional, pertenecientes a diferentes federaciones de arbitraje europeo y americano.

El árbitro será la máxima autoridad en el terreno de juego, tendrá el poder de suspender el partido en caso de ver alguna actitud negativa en el comportamiento de un equipo.

14. Reclamaciones

Las protestas o reclamaciones deberán entregarse por escrito al responsable de campo, antes de transcurridos 60 minutos desde la finalización del partido en cuestión. La Organización no aceptará protestas derivadas de la actuación arbitral.

15. Comité de Competición

El comité se reunirá todos los días después de los partidos con los responsables de campos y analizarán todos los incidentes ocurridos durante la jornada. Todas las decisiones del Comité de Competición son inapelables y todos los participantes deberán respetar estas decisiones sin excepción.

16. Situaciones especiales

Dado el caso en que algún encuentro una vez comenzado debiera suspenderse por fuerza mayor o por motivos ajenos a la Organización, será el Comité de Competición y la propia Organización en base a las causas o situación que obligó a la suspensión quien decida la resolución del mismo.

Igualmente en el caso de no haberse disputado el partido, se jugará según disponga la organización.

17. Programa de juego

El Comité Organizador se reserva el derecho de hacer cambios en el programa de partidos, tanto en lo que se refiere a la división de grupos, como horarios y campos de juego. La información de los cambios se notificará al responsable del equipo con la suficiente antelación.

18. Balones para el torneo

Todos los partidos de Fútbol 11 se jugarán con balones del tamaño 5. Todos los partidos de Fútbol 8 se jugarán con balones del tamaño 4.

La organización no dejará balones para los calentamientos previos al partido, por lo tanto cada equipo deberá traer balones para la realización de los ejercicios de calentamiento.

Reglamento del Torneo de Fútbol **madridsurcup**

19. Seguros

Todos los jugadores que participen en Madridsurcup, están asegurados. Caben las siguientes posibilidades:

- Jugadores que participan con su club federado: están cubiertos por la mutualidad de la RFFM.
- Jugadores que no participan con su club federado: al inscribirse, abonarán el seguro privado que les ofrece la organización de Madridsurcup en el pago de la inscripción de cada jugador.

Ni madridsurcup ni el TrivalValderas Alcorcón, como organizador del torneo, se responsabilizan de lesiones, enfermedades, pérdidas o robos.

Los equipos que pertenezcan a la Federación de Fútbol de Madrid y tengan a sus jugadores dados de alta en la mutualidad están cubiertos por ésta, en caso de lesión durante cualquiera de los partidos del torneo, de manera excepcional y a pesar de que dicha cobertura expira a fecha de 30 de Junio. PARA DICHA ATENCIÓN DEBEN ACUDIR A LOS CENTROS CONCERTADOS POR LA MUTUALIDAD DE FÚTBOLISTAS DE LA FEDERACIÓN DE FÚTBOL DE MADRID.

20. Acreditación y documentación de jugadores

Todos los participantes en madridsurcup, deberán estar acreditados con una pulsera identificativa para poder disputar los partidos.

Para obtener dichas acreditaciones, será obligatorio realizar un control de edades, aportando un documento original que acredite la edad del jugador/a (ficha federativa, DNI, Pasaporte, Libro de Familia o un carnet original con foto). Los jugadores que se vayan a acreditar, anteriormente deben estar inscritos en la RELACIÓN DE JUGADORES (área personal www.madridsurcup.com).

Esta relación de jugadores será puesta a disposición de todos los equipos en el momento de acreditarse y **será la que los delegados de los equipos presentarán a la organización del torneo antes de cada partido**, quedando expresamente prohibido dar de alta a jugadores una vez cerrado el plazo de inscripción de los mismos.

Si el jugador no pasa este control de edad, no se le colocará la pulsera, por lo que quedará terminantemente PROHIBIDA la participación en cualquiera de los partidos del torneo. Este control se realizará EXCLUSIVAMENTE por parte del personal de la organización, siendo obligatorio pasarlo SIEMPRE antes del primer partido que el jugador vaya a disputar.

Además de la pulsera de los jugadores y de la relación de participantes, **cada equipo deberá llevar la documentación que acredite la edad de todos ellos a cada partido**, no siendo necesario presentarla, pero que podrá ser requerida en caso de detectar alguna anomalía o en caso de reclamación.

En el caso en el que un jugador tenga una suspensión de partido (sanción al jugador), el equipo sancionado está obligado a PRESENTAR DOCUMENTACIÓN DE TODOS LOS JUGADORES QUE VA A ALINEAR, identificando la del jugador expulsado y el delegado de campo realizará control de caras de todos los jugadores.

Las pulseras de cada categoría tendrán un color diferente y los equipos que dispongan de más de un equipo en una misma categoría (equipos A, B) llevarán 2 pulseras, una indicativa de la categoría y otra indicativa de la letra del equipo.

Si se rompe una pulsera en el transcurso de un partido, deberá anotarlo en el acta y le será repuesta por el personal de la organización. Si no aparece en el acta este hecho, deberá volver a comprar una pulsera nueva, con un coste de 5€.

Reglamento del Torneo de Fútbol **madridsurcup**

21. TARJETA AZUL

El árbitro mostrará una tarjeta azul al jugador, entrenador o equipo que presente cualquiera de los siguientes comportamientos, favoreciendo el juego limpio y contribuyendo a crear un clima de deportividad y sana competencia:

1. El jugador admita que ha cometido falta y muestre interés por el rival.
2. Un jugador tira el balón fuera cuando hay un rival en el suelo.
3. Un jugador/entrenador aplaude las actitudes positivas de los espectadores que ayudan a fomentar el fair play.
4. Un jugador anima a otro ante un fallo, con independencia de que sea compañero o rival.
5. Un jugador felicita a un portero por sus aciertos, con independencia de que sea compañero o rival.
6. El entrenador y ayudantes muestren conformidad con las decisiones del árbitro.
7. El entrenador fomenta el juego limpio y la deportividad durante el partido.
8. Un entrenador y/o auxiliar acude ante la lesión de un rival.
9. Observe a la afición más deportiva y animosa.
10. Al finalizar el partido observe que el equipo ganador consuela al perdedor y éste felicite al ganador.

22. TROFEO FAIR PLAY ÁRBITROS

El árbitro, como parte fundamental en el desarrollo de un partido de fútbol, debe contribuir también con su actitud y comportamiento al buen clima y a crear un ambiente de deportividad, para lo cual, hemos establecido un trofeo al árbitro que mejor represente dichos valores:

1. Respeto... se dirige en todo momento a jugadores, entrenadores y staff de la organización con respeto y educación, controlando los momentos de exaltación por los que pueda pasar en un partido.
2. Diálogo... se comunica con jugadores, entrenadores y staff de la organización, explicando con naturalidad y tranquilidad, pidiendo la colaboración de las diversas partes y con un carácter formativo más que autoritario.
3. Colaboración... en todo momento se presta a ayudar a los miembros de la organización para que el torneo transcurra con normalidad, así como a los jugadores y entrenadores en los diversos lances en los que sea necesaria su ayuda. Su figura debe verse más como un facilitador que como un "sancionador".
4. Control... demuestra dominio de la situación, no se altera con facilidad, transmite calma y serenidad, llegando a apaciguar a los participantes incluso en momentos de tensión. Es capaz de saber qué y cómo hacer, para que los problemas no vayan a más, ganándose el respeto y la autoridad desde la admiración y no desde la imposición.
5. Honestidad... le da carácter de normalidad a su función, no exagerando situaciones y no reflejando en acta lo que no es, de manera que todos le ven con justicia y no con temor a las posibles represalias.