

REGLAMENTO TORNEO 3X3 CC PORTAL DE LA MARINA

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 DE TORNEO

En la "Fase de Clasificación" los equipos juegan entre ellos en un sistema de liga a un solo partido. Todos los grupos estarán formados por 4 equipos (aprox. en función de las inscripciones.).

Pasarán a la Fase Final los clasificados en 1ª y 2ª posición.

La fase final se jugará según el sistema de copa (eliminación directa) y se decidirá sin prórroga, por penaltis.

1. El sistema de competición podrá variar en función del número de equipos participantes.
2. Si al final de la fase de clasificación, dos o más equipos hubieran sumado el mismo número de puntos, se procederá a determinar la clasificación de uno u otro equipo de la siguiente forma:
 1. Resultado particular entre los equipos empatados
 2. Diferencia de goles
 3. Goles a favor
 4. Menor número de tarjetas amarillas y rojas (una tarjeta roja directa equivale a dos amarillas)
 5. Sorteo en presencia de los delegados de los equipos implicados

En caso de empate en las rondas eliminatorias y en las finales, el partido se decidirá con lanzamientos desde el punto de penalti (según reglas).

3. PROGRAMA DE PARTIDOS

El calendario detallará la hora y el día del partido.

La Organización se reserva el derecho a cambiar los grupos, el calendario y las horas de los partidos. A los responsables de los equipos afectados se les dará aviso con la suficiente antelación.

4. DURACIÓN Y PUNTUACIÓN DE LOS PARTIDOS

Dos partes de 8 minutos con un descanso de 2 minutos en las fases de grupos. Dos partes de 10 minutos en las fases finales con un descanso de 2 minutos..

5. CATEGORÍAS

BENJAMÍN	8 y 9 AÑOS	NACIDOS 2015/2016
PREBENJAMÍN	6 y 7 AÑOS	NACIDOS 2017/2018
QUERUBÍN	4 y 5 AÑOS	NACIDOS 2019/2020

Se podrán inscribir jugadores en categorías superiores, nunca en categorías inferiores.

En el torneo pueden participar niños y niñas federados o no. Todos tendrán un seguro de accidentes que los cubra, independientemente de que tengan ficha y seguro con su federación correspondiente.

No es necesario que los participantes pertenezcan a ningún club o escuela federada.

6. NÚMERO DE JUGADORES

Los equipos serán de 5 jugadores/as.

Durante el partido participarán 3 jugadores por cada equipo.

No habrá portero en ninguno de los casos.

7. PUNTUALIDAD

Los partidos se iniciarán muy estrictamente en el horario estipulado en el programa de partidos, sin esperar ni un minuto a su inicio. Si el equipo no se presenta o se presenta tarde, se dará el partido como perdido.

Para que el partido pueda iniciarse debe haber como mínimo 2 jugadores.

No se podrá calentar en el campo de juego.

8. ÁRBITROS

El árbitro es la persona encargada de dirigir el partido y que posee plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego durante los encuentros.

Será el encargado de controlar el partido, no eximiendo de ello la responsabilidad, el compañerismo, el respeto y la tolerancia de los jugadores.

9. EQUIPACIONES

A todos los jugadores se les entregará una camiseta que deben vestir obligatoriamente durante todos los partidos. El equipo que juegue de visitante llevará petos encima, que la organización entregará en cada partido..

10. CAMPO DE JUEGO

Tiene unas dimensiones de 12 metros x 6 metros aproximadamente, con 2 porterías de tamaño 1,7 metros de longitud por 1 metro de alto. La superficie es de césped artificial. El campo tiene unas paredes laterales rígidas de 1 metro de alto. A continuación de las paredes hay unas redes que impiden que el balón salga del campo. El área ocupa de banda a banda a 2 metros de la línea de fondo.

El juego puede apoyarse en paredes laterales y de fondo para darle más velocidad.

11. BALONES

El balón tiene las medidas y la presión igual que los balones federados en la categoría de fútbol 8.

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 expulsado automáticamente del torneo..

Cada equipo 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.

13. PERSONAS AUTORIZADAS

Cada equipo tendrá una persona autorizada para entregar la documentación y recibir comunicaciones del torneo.

14. INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

Todos los partidos se iniciarán con un bote neutral en el centro del campo y un jugador de cada equipo intentando llegar antes que el contrario saliendo desde su propia área.

Si el balón saliera del campo se reiniciará el juego con un saque desde el suelo y desde el área del equipo favorecido.

Cuando se reanuda el juego después de una falta, el saque siempre es hacia atrás (en la categoría querubín no)

La puesta en juego después de haber recibido gol se hará desde la propia portería sin tener que esperar a que el equipo que haya conseguido el gol se coloque en su propio campo plantando el balón en la línea de área y haciendo un saque indirecto.

La distancia del balón a la que deberán estar los defensores en cualquier tipo de saque será de 3 metros.

15. PENALTIS

El penalti se ejecutará desde la línea de área de su propia portería. Para que el gol sea válido, no puede botar el balón en el campo propio, debe botar a partir del campo rival (en la categoría Querubín puede botar antes).

Se señalará penalti a partir de la tercera falta. Es decir, la cuarta falta es penalti.

Estar más de 3 segundos en el área propia será castigado como penalty.

Todas las infracciones que se produzcan dentro de la propia área serán castigadas como penalti.

Deberá indicarse con claridad quién será el ejecutor del lanzamiento

Los jugadores del equipo que lanza el penalti tienen que estar detrás del balón en el momento del lanzamiento. Mientras que los jugadores rivales pueden estar en cualquier zona del campo pero siempre tocando la pared lateral y sin molestar al lanzador.

INFRACCIONES

Si algún jugador comete una infracción en el momento del lanzamiento:

- Si la infracción la comete el equipo que lanza el penalti, tanto como si marcara gol o no, se reanudará el juego con un tiro libre.
- Si un jugador del equipo atacante infringe las Reglas de Juego, se repetirá el penal en caso de que no haya sido gol.

16. SANCIONES

Si un equipo alinea un jugador sancionado o que no cumpla con los requisitos que marca el reglamento, el equipo perderá el partido en cuestión por 3 a 0.

Se usará la tarjeta amarilla para comunicar una amonestación. El jugador que sume dos amonestaciones con tarjeta amarilla en el mismo partido será expulsado del mismo sin poder volver a participar en dicho encuentro. Entrará otro jugador a sustituirle.

La tarjeta roja se utilizará para comunicar una expulsión, en ese caso no entrará otro jugador a sustituirle.

La expulsión por doble amonestación no acarreará suspensión en los siguientes partidos.

No serán penalizadas con sanción las expulsiones directas, previamente comprobadas y revisadas por el Comité de Competición, en los siguientes casos:

- Ser expulsado tras impedir con la mano un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido, siendo esta de carácter leve y sin repercusiones posteriores.

Las expulsiones de carácter grave serán sancionadas por el Comité de Competición y podrán acarrear la suspensión de uno o más partidos, en los siguientes casos:

- Juego brusco grave.
- Escupir a un adversario o cualquier otra persona.
- Conducta violenta.
- Emplear lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o humillantes.
- Conducta agresiva y/o antideportiva.
- Todas las acciones que el Comité de Competición considere de carácter grave.

Las conductas antideportivas, independientemente que puedan suceder dentro o fuera del terreno de juego, podrían suponer la exclusión de un jugador o equipo de la competición.

17. SUSTITUCIONES

Las sustituciones se realizan por la zona de entrada al campo, no se detiene el juego para realizar el cambio y debe abandonar el campo antes de que entre el nuevo jugador.

El jugador que sale puede volver a participar en el partido. Las sustituciones son ilimitadas.

INFRACCIONES

En caso de que se produjera cualquier infracción de esta Regla:

- se amonestará a los jugadores;
- se reanudará el juego con un tiro libre desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido. En caso de que se realice la infracción cuando el equipo infractor haya realizado más de 3 faltas, se lanzará un penalti.

18. EL GOL

Se considera gol siempre que el balón, en su totalidad cruce la línea de meta sin infringir ninguna norma.

Podrá conseguirse gol desde cualquier parte del campo, pero es imprescindible que el equipo atacante complete 3 pases sin perder la posesión antes de marcar un gol. Se considera que se ha perdido la posesión cuando el otro equipo realiza mínimo un pase o se detiene el juego.

19. RESULTADO

El resultado final del partido vendrá dado por el número de goles de cada equipo. Nunca aparecerá un resultado mayor de 3 goles de diferencia en la clasificación. Por ejemplo: si un equipo marca 6 goles y el otro 1. En la clasificación aparecerá 4 a 1 (3 goles de diferencia).

20. FALTAS E INCORRECCIONES

El reglamento a aplicar para las faltas e incorrecciones se establece con las reglas de la FIFA y las adicionales de la RFEF, a excepción de los detalles que se explican en este reglamento.

Si un equipo llega a las 3 faltas, en una misma parte, las sucesivas serán castigadas con penalti.

Si la infracción se realiza dentro del área, será castigada como penalti.

Un jugador nunca podrá utilizar la pared para proteger el balón, por lo que no podrá permanecer apoyado en ella con el mismo. Será sancionado con falta directa.

Cualquier otro caso que no esté recogido en el reglamento, el órgano disciplinario resolverá lo que sea conveniente para la competición.

21. MESA DE CONTROL

Habrà una mesa de control donde el responsable de cada equipo tiene que llevar la hoja con los jugadores inscritos.

Aquí se podrá resolver cualquier duda.