



REGLAMENTO DE JUEGO

COPA PARQUE DE LAS NACIONES

SUEÑO PANAMERICANO

• LISTA DE BUENA FE

- Los equipos deberán presentar una lista de buena fe de 14 (catorce) jugadores, de los cuales solo podrán jugar 9 (nueve) incluido un guardameta.
- Deberán presentar un mínimo de seis jugadores para poder comenzar el encuentro, un máximo de nueve de los cuales uno será guardameta, el equipo que se quede con menos de seis jugadores durante el desarrollo del cotejo, El árbitro suspenderá el partido por inferioridad numérica.
- La lista de buena fe solo se podrá modificar, en los siguientes casos: jugador que haya sufrido una lesión grave certificada por un médico y comprobada fehacientemente por la comisión organizadora.
- Solo se podrá incluir en la lista de buena fe 2 (dos) jugadores federados.
- El equipo que aliste más de dos jugadores federados o participantes del juego del juego, perderá automáticamente los puntos en disputa, o los puntos donde haya utilizada más de dos jugadores federados, para disputar el partido.
- Se considera jugadores federados aquellos jugadores que hayan jugado en la primera categoría "A" o "B" del fútbol de la Provincia de San Luis durante el 2012 o 2013

• REGLAMENTO DE JUEGO

- Los partidos tendrán una duración de 50 minutos, divididos en dos tiempos de 25 minutos de cada periodo con un descanso de 5 minutos de entre ellos.
Equipamiento de los jugadores:
- Zapatos deportivos
- Camiseta con número
- Medias de fútbol largas
- Canilleras
- Los jugadores participantes no se podrán cambiar la indumentarias en lugares públicos, solo estarán autorizado en sectores designados por la comisión organizadora
- Los jugadores no podrán utilizar joyas que sea peligrosa para el oponente y para el mismo
- Se utilizara un balón nº5 de material adecuado y aprobado por la comisión organizadora, en todos los casos será provisto por los organizadores.



REGLAMENTO DE JUEGO

COPA PARQUE DE LAS NACIONES

SUEÑO PANAMERICANO

El sistema de puntuación y clasificación

- Fase final: 32 (treinta y dos) equipos divididos en 8 (ocho) zona de 4 cuatro equipos: clasifican 2 de cada zona 1º y 2º
 - Segunda etapa: 2 zonas de 4 cuatro equipos: clasifican 1º y 2º
 - Semifinal: 4 equipos simple eliminación
 - Final: 3 puesto
 - Final: primer puesto
-
- Partido ganado 3 puntos
 - Partido empatado 1 punto
 - Partido perdido 0 cero
-
- El horario del partido se respetara como está establecido por la comisión organizadora
 - En caso de no presentarse uno de los equipos en el horario fijado para el comienzo del partido el árbitro cerrara planilla y elevara el informe a la comisión organizadora
 - En caso de no presentación de un equipo, se le otorgará los puntos al quipo oponente y la suma de 2 dos goles, si el encuentro se está disputado y el partido esta cero a cero se otorgará al equipo oponente los puntos en cuestión más los 2 goles y de ir ganando el equipo que queda con inferioridad numérica, se otorgará los puntos a su equipo adversario más los 2 dos goles.

Clasificación

- En el caso de igualdad de puntos las posiciones se decidirán según el siguiente concepto:
 - Mayor diferencia de goles
 - Mayor cantidad de goles a favor.
 - El resultado del encuentro que se registró entre los dos equipos.
 - Menor cantidad de goles en contra.
 - Si persiste la igualdad se procederá a un sorteo. El mismo será efectuado por la organización en presencia de los delegados de los dos equipos.
- Toda modificación es responsabilidad de la comisión organizadora**



REGLAMENTO DE JUEGO

COPA PARQUE DE LAS NACIONES

SUEÑO PANAMERICANO

- Los equipos deberán estar con 30 minutos de anticipación del horario establecido por la comisión organizadora para el comienzo del encuentro
- Antes de comenzar el partido los jugadores deberán presentar la siguiente documentación que acredita al futbolista: DNI, CD, CARNET E CUNDIR Y TODA DOCUMENTACION QUE LO ACREDITE CON FOTO

EL ARBITRO

- **Las facultades del árbitro comienza en el momento que ingresa al campo de juego, a partir de ese momento tiene poder total y aplicara las reglas de juego.**
 - Hará cumplir las reglas de juego.
 - Controlará el partido en colaboración con sus asistentes.
 - Controlará que se cumpla el horario establecido por la organización.
 - Contralora que los balones cumplan con la exigencia de la competición.
 - Tomará nota de todos los incidentes e informara a las autoridades de la competencia.
 - Tendrá la autoridad para tener o suspender definitivamente el partido por cualquier incidente o interferencia externa.
 - Continuará el partido si considera que algún jugador ha sufrido una lesión leve.
 - Detendrá el partido si considera que algún jugador ha sufrido una lesión grave.
 - Otorgará la ley de ventaja y si no sobreviene la misma, sancionara la falta inicial.
 - Aplicara las reglas establecida por AFA salvo modificaciones de los organizadores.
 - El saque arco se hará dentro del área penal, de no tener distancia para la reanudación el jugador deberá colocar el balón sobre la línea de meta para ejecutar el saque de arco.
 - La distancia para la ejecución del tiro libre 9 metros.
 - La ejecución del tipo penal será de 9 metros con carreara libre.
 - El torneo se juega sin fuera de juego.
 - El zapato deportivo no podrá tener taponos de metal.
 - Jugador que salga del campo de juego e ingiera bebida alcohólica será expulsado y se le aplicara el art nº 4.
 - Se podrá realizar todo los cambios pero el jugador que es sustituido no podrá participar más del juego.



REGLAMENTO DE JUEGO

COPA PARQUE DE LAS NACIONES

SUEÑO PANAMERICANO

- El equipo podrá completar el máximo de jugadores 9 (nueve) hasta el comienzo del segundo tiempo.
 - Definición del partido desde el punto penal, será de 3 tres jugadores por equipos alternativamente y define el último jugador. en caso de lesión de algunos futbolistas ,podrá utilizar cualquiera de los 4 cuatro incluido el arquero
 - Los delegados de cada equipos se harán responsable de sus jugadores y simpatizantes, en los casos que algunos de ellos generen disturbios o actos de violencia, la comisión organizadora está facultada para dejar fuera del torneo al el equipo en cuestión.
 - Se podrán realizar todos los cambios y el jugador que haya sido sustituido, no podrá volver a participar del partido.
 - Todos los cambios deberán ser autorizado por el árbitro.
 - Acumulación de tarjetas amarillas 3(tres) una fechas de suspensión, 6 seis dos fechas de suspensión, las tarjetas amarillas son acumulativas.
 - Los árbitros serán designados por la comisión organizadora.
 - Los saques de banda se realizaran con la mano
 - El gol de arquero será válido desde cualquier posición de la cancha, pelota en juego.
 - El árbitro tendrá la facultad para detener o suspender definitivamente el partido en caso de disturbios o intento de agresión de jugadores o aficionados, hacia cualquier integrante del torneo.
1. Para considerar presente a un equipo deberán estar cambiados dentro del terreno de juego 6 seis jugadores de los cuales uno será guardameta. los deberán presentarse con camisetas del mismo color y distinta numeración, a excepción del guardameta.



REGLAMENTO DE JUEGO

COPA PARQUE DE LAS NACIONES

SUEÑO PANAMERICANO

SANCION DISCIPLINARIA

FALTA	SANCIÓN
Art nº1) Agresión verbal entre jugadores	1 a 3 F
Art nº2) Agresión verbal al árbitro y/o veedor.	2 a 4 F
Art nº3) evitar un gol mediante una mano	1 fecha
Art nº4) doble amonestación	1 a 2 F
Art nº5) Juego brusco grave	2 a 4 F
Art nº6) Agresión física entre jugadores (1 x 1)	2 a 6 F
Art nº7) Agresión física entre equipos más 2	ET
Art nº8) dar o intentar dar un codazo a un oponente	2 a 6 F
Art nº9) dar o intentar dar un golpe de puño a un oponente	2 a 7 F
Art nº10) Repeler agresión de un oponente	1 a 5 F
Art nº11) protestar fallos en forma desmedida	1 a 4 F
Art nº12) Disturbios en el equipos generalizado	ET
Art nº13) Agresión física al árbitro o veedor	ET
Art nº14) jugador expulsado en un partido automáticamente se le aplica el art 3º para jugar el próximo partido, hasta que el tribunal de disciplina de la organización resuelva	
Art nº 15 Acumulación de tarjetas amarillas 3(tres) una fechas de suspensión, 6 seis dos fechas de suspensión, las tarjetas amarillas son acumulativas. Acumulación de tarjetas amarillas 3(tres) una fechas de suspensión, 6 seis dos fechas de suspensión, las tarjetas amarillas son acumulativas.	
Art nº16 Los delegados de los equipos tendrán tiempo hasta el día previo de la reunión para realizar alguna protesta u observación las protesta deberán ser fehacientemente comprobadas con documentación que demuestre la protesta, de lo contrario no se dará lugar a la protesta.	



REGLAMENTO DE JUEGO

COPA PARQUE DE LAS NACIONES

SUEÑO PANAMERICANO

F: fechas

ET: Expulsión del Torneo.

NOTA: todas las sanciones disciplinarias están sujetas a los informes del Sr. Árbitro o veedor del torneo.

Los futbolistas pueden ser sancionados de oficio.

Las decisiones de los árbitros con relación al juego son inapelables.

Los delegados de los equipos firman en conformidad del reglamento de juego.