

COPA TIGO JUNIOR 2019

BASES Y REGLAMENTO DE JUEGO

ARTÍCULO 1. DISPOSICIONES GENERALES

1. El Campeonato de Fútbol 7, en adelante la “**COPA TIGO JUNIOR 2019**”, contará con la participación de 32 equipos y se desarrollará íntegramente en las instalaciones de la Zona Deportiva Pedregal, ubicado en San Antonio de Belén, **a partir del sábado 05 de octubre del 2019 y hasta el domingo 03 de noviembre 2019**, disponiendo para ello de las presentes “Bases y Reglamento de Juego”.
2. Estas “Bases y Reglamento de Juego” se cumplirán estrictamente y cualquier situación no contemplada en la misma será resuelta por el Comité Organizador conformado por el delegado de campo y dos miembros del productor (FIRST), cuyo fallo será inapelable.
3. El Comité Organizador no se responsabiliza por lesiones que puedan sufrir los jugadores dentro del recinto deportivo, las cuales corren por cuenta de quien las sufra. Se presume que por el sólo hecho de jugar, el jugador se encuentra en perfectas condiciones de salud.
4. Los equipos participantes deberán presentar un capitán o delegado, el cual oficiará de representante y responsable de su equipo para relacionarse y gestionar al equipo frente al Comité Organizador y durante la disputa de la **COPA TIGO JUNIOR 2019**.
5. Asimismo, al firmar el formulario de inscripción, el capitán o delegado acepta las disposiciones de las “Bases y Reglamento de Juego” y acepta estar en conocimiento que el Comité Organizador no se responsabiliza por los accidentes y/o lesiones que pudieran sufrir los participantes y/o aficionados dentro del recinto deportivo.
6. La participación en la **COPA TIGO JUNIOR 2019** implica el total conocimiento y aceptación de este reglamento y es responsabilidad de cada capitán o delegado hacer conocer de su contenido a sus jugadores.
7. La máxima autoridad dentro del campo de juego es el árbitro central y por ende sus fallos son inapelables. Ninguna otra persona puede intervenir en sus decisiones durante el partido.
8. El Comité Organizador del evento se reserva el derecho de admisión y permanencia en la **COPA TIGO JUNIOR 2019** de todos los equipos y/o jugadores que soliciten la inscripción, por razones de carácter privado.

ARTÍCULO 2: INSCRIPCIONES Y PARTICIPANTES

1. Inscripción: La inscripción para participar en la **COPA TIGO JUNIOR 2019** es completamente gratuita e incluye la participación al torneo, certificado de participación, actividades promocionales

y medallas y premios para los tres primeros lugares. La inscripción se debe completar por medio del landing page (www.tigo.cr/copatigojunior), o bien al siguiente correo: info@firstsc.com, en el cual se deben llenar todos los datos solicitados así como enviar la boleta de inscripción de cada jugador participante.

Las **inscripciones** se realizarán exclusivamente por medio de la empresa FIRST Sports Consultants como miembro organizador de la **COPA TIGO JUNIOR 2019** y habrá tiempo para inscribirse hasta el **viernes 27 de setiembre del 2019**.

2. Cada equipo podrá inscribir como mínimo 8 jugadores y como máximo 12 jugadores.
3. La **COPA TIGO JUNIOR 2019** será para las categorías 2007 y 2008, y el representante de cada equipo deberá presentar la constancia de nacimiento que certifique que cada integrante pertenece a estas categorías.

ARTÍCULO 3: FORMATO Y PREMIOS

1. La **COPA TIGO JUNIOR 2019** contará con la participación de 32 equipos separados en 8 grupos de 4 equipos cada uno. Se utilizará el mismo formato de las Copas Mundiales de la FIFA indicado a continuación:

En la fase de grupos jugarán todos contra todos dentro de cada grupo (3 partidos por equipo), clasificando a la fase final de eliminación directa los dos primeros lugares de cada grupo, para un total de 16 equipos que clasifican a esta instancia. Los últimos dos equipos de cada grupo quedarán eliminados del torneo. En caso de ser necesario desempatar algún puesto, se procederá de la siguiente manera:

- **1er criterio:** diferencia de goles
- **2do criterio:** mayor cantidad de goles a favor
- **3er criterio:** sorteo

La fase de *playoffs* se disputará bajo el sistema de eliminación directa basado en el siguiente formato:

- **Partido #49 (8vos de final):** 1er lugar grupo A vs 2do lugar grupo B
- **Partido #50 (8vos de final):** 1er lugar grupo C vs 2do lugar grupo D
- **Partido #51 (8vos de final):** 1er lugar grupo B vs 2do lugar grupo A
- **Partido #52 (8vos de final):** 1er lugar grupo D vs 2do lugar grupo C
- **Partido #53 (8vos de final):** 1er lugar grupo E vs 2do lugar grupo F
- **Partido #54 (8vos de final):** 1er lugar grupo G vs 2do lugar grupo H
- **Partido #55 (8vos de final):** 1er lugar grupo F vs 2do lugar grupo E
- **Partido #56 (8vos de final):** 1er lugar grupo H vs 2do lugar grupo G
- **Partido #57 (4tos de final):** Ganador partido #49 vs ganador partido #50
- **Partido #58 (4tos de final):** Ganador partido #53 vs ganador partido #54
- **Partido #59 (4tos de final):** Ganador partido #51 vs ganador partido #52

- **Partido #60 (4tos de final):** Ganador partido #55 vs ganador partido #56
 - **Partido #61 (Semifinales):** Ganador partido #57 vs ganador partido #58
 - **Partido #62 (Semifinales):** Ganador partido #59 vs ganador partido #60
 - **Partido #63 (3er y 4to lugar):** Perdedor partido #61 vs perdedor partido #62
 - **Partido #64 (Final):** Ganador partido #61 vs ganador partido #62
2. Premios: Se premiará a los primeros tres lugares de la **COPA TIGO JUNIOR 2019** de la siguiente manera:
- **Campeón:**
 - Trofeo de Campeón **COPA TIGO JUNIOR 2019**
 - 15 medallas de primer lugar
 - **Subcampeón:**
 - 15 medallas de segundo lugar
 - **Tercer lugar:**
 - 15 medallas de tercer lugar

ARTÍCULO 4: SORTEO

1. Se llevará a cabo un sorteo para definir qué equipos conformarán cada uno de los grupos de la **COPA TIGO JUNIOR 2019**. Este sorteo se realizará en presencia de todos los capitanes o delegados, el **lunes 30 de setiembre del 2019** a la 01:00 pm en el lugar que el Comité Organizador destine para tal fin, mismo que será comunicado oportunamente. Posterior al sorteo, dicha información estará disponible en todos los medios de comunicación designados por el Comité Organizador. Para aquellos capitanes o delegados que no pudiesen asistir al sorteo, el mismo se transmitirá en vivo a través del Facebook Live de Tigo.
2. Las fechas y horarios de los partidos dispuestos son inamovibles por lo cual los partidos deberán jugarse en el día y horario previamente definido. El calendario de partidos deberá ser comunicado por parte del Comité Organizador con un máximo **tres días hábiles** posterior a la realización del sorteo correspondiente.

ARTÍCULO 5: ASISTENCIAS Y CONTROL

1. La no presentación de un equipo a la disputa de un encuentro determinado dará lugar a la pérdida del encuentro por un resultado de 0-5. Si los dos equipos no se presentan, se les dará por perdido el partido a ambos equipos.

Para la tabla de goleadores estos goles no serán asignados a ningún jugador.

2. Con el fin de garantizar el cumplimiento en calendario de la **COPA TIGO JUNIOR 2019**, todos los equipos deberán presentarse mínimo 30 minutos antes de iniciado el encuentro. Todos los partidos iniciarán puntualmente a la hora establecida y previamente comunicada por el Comité Organizador. A un equipo se lo considera habilitado para jugar, cuando presente un mínimo de CINCO (5) jugadores dentro del campo de juego, cambiados y listos para empezar el partido. Si a la hora del inicio del encuentro un equipo no llegase a completar los 7 jugadores, pero sí 5 jugadores, el partido deberá comenzar inexcusablemente. Si un equipo no llegase a 5 jugadores al momento del pitazo inicial, automáticamente perderá el encuentro con el resultado 0-5.
3. Antes de cada partido los jugadores de cada equipo deberán completar la planilla del encuentro y presentar al delegado de campo la cédula de identidad o documento similar de todos los jugadores anotados, a modo de corroborar la auténtica integración de los equipos participantes. Es por esta razón que los equipos deberán presentarse al menos 30 minutos antes de cada encuentro según lo estipulado en el artículo 5, inciso 2 de este reglamento.

Es obligatorio que cada jugador presente su cédula o un documento que haga constar que efectivamente fue inscrito al torneo, de lo contrario no podrá disputar el partido correspondiente.

4. Una vez finalizado el encuentro, cada capitán o delegado deberá acercarse a la mesa de control y firmar la aprobación de la planilla de partido, aceptando así los datos del encuentro disputado: goles, faltas, tarjetas, observaciones, datos generales, etc.

ARTÍCULO 6: REGLAMENTO DE JUEGO

1. PARTIDOS

- a. Cada partido de la **COPA TIGO JUNIOR 2019** lo disputarán 2 equipos formados por 6 jugadores de campo y un arquero en cancha cada uno.
- b. Los partidos tendrán una duración de 50 minutos, divididos en 2 tiempos de 25 minutos cada uno, con un descanso máximo de 5 minutos entre cada tiempo.
- c. Para la fase de grupos, el ganador del partido sumará TRES (3) puntos y el perdedor CERO (0) puntos. Si el partido quedase empatado, cada equipo sumará UN (1) punto.
- d. Para la fase de eliminación directa, si el partido quedase empatado en tiempo reglamentario, se definirá en los lanzamientos de penal. Cada equipo lanzará 3 penales y si al cabo de éstos el marcador está empatado, se utilizará el criterio de muerte súbita y se lanzará un penal adicional por equipo hasta obtener un ganador.

2. ARBITRAJE

- a. Todos los partidos serán dirigidos por árbitros designados por el Comité Organizador. Las funciones del árbitro comienzan en el momento en que este ingresa a la cancha y en donde comienzan su autoridad y facultades para advertir a cualquier jugador o técnico que adopten conductas inconvenientes.

- b. Las facultades y deberes de los árbitros son aplicar las normas del presente reglamento y decidir sobre cualquier situación originada durante el juego en sus aspectos técnicos y disciplinarios, las cuales son finales e inapelables en cuanto se relacionen con el partido y su resultado.

3. ARQUEROS

- a. Ante un saque de meta los arqueros deberán reanudar el juego con la mano, no pudiendo el balón pasar los límites del medio de la cancha.
- b. Tendrán solo 4 segundos de posesión de balón, tanto con “la mano” como con “el pie”, en su mitad de cancha defensiva. Si pasaran ese límite de tiempo se cobrará tiro libre indirecto en su línea del área penal.
- c. Los arqueros sí pueden pasar la mitad de cancha con la pelota en juego.
- d. Podrán jugar al piso (barrida, tapar, arrodillarse) siempre y cuando lo hagan sin desplazar los 2 pies hacia adelante y sin tener contacto directo con un rival. Si jugaran al piso en barrida fuera de su área, se cobrará falta directa y se acumulará para los tiros libres sin barrera.
- e. No podrán agarrar el balón con la mano ante un pase hacia atrás con el pie de un compañero, ni tampoco ante un saque de costado. Solamente podrán hacerlo con un pase de cabeza o pecho.

4. ACUMULACIÓN DE FALTAS

- a. Después de la 5ta falta acumulada en un tiempo (barridas al piso, faltas directas y manos intencionales), se ejecutarán tiros libres directos sin barrera. Se podrá ejecutar del lugar de la falta o a 10 metros de la línea de meta, siendo el ejecutante quien decida el lugar de la ejecución.
- b. Las faltas acumuladas en el 1er tiempo se borran para el 2do tiempo.

5. SAQUE LATERAL

- a. Los saques laterales se ejecutan con el pie (se puede “cucharear”), con el balón quieto sobre la línea lateral y desde el lugar donde salió el balón, teniendo el ejecutante solamente 4 segundos para jugar.
- b. El ejecutante puede jugar rápido o pedirle al árbitro la distancia correspondiente, reanudando el juego solo al silbato del árbitro.
- c. Se cobrará mal sacado y el saque pasará al equipo rival si: el ejecutante repone fuera de lugar, si lo hace con balón en movimiento, si lo hace con balón fuera de la línea de banda, si invade con todo el cuerpo dentro del rectángulo de juego, si se pasara de los 4 segundos, si sacara de la línea de banda hacia afuera, y si pidiera distancia, pero ejecutara sin la autorización del árbitro.
- d. No es válido gol de lateral directo. Si tocara en un rival antes de ingresar al arco, sí sería válido porque se considera un gol en contra.

- e. Si el balón pegara en la red del techo o en algún objeto extraño, se deberá reanudar el juego con un saque lateral, a la misma altura donde ocurrió el hecho.

6. SAQUE DE INICIO

- a. En el saque de inicio de mitad de cancha no será necesario ser tocado el balón 2 veces. Se podrá por lo tanto tirar directo hacia el arco rival, previo silbato del árbitro y sin invasión de zona, tanto de ejecutantes como de rivales.

7. DISTANCIA

- a. Para todos los saques de banda, de esquina, tiros libres o faltas técnicas, se deberá respetar una distancia mínima y obligatoria de un metro. Si el rival quisiera jugar rápido, y el infractor cortara la jugada a menos de un metro, se castigará con tarjeta amarilla al infractor.
- b. Ante una falta, la distancia reglamentaria es de 5 metros. Si el jugador ejecutante pide distancia se contarán los 5 metros reglamentarios y solo a la orden del árbitro se reanudará el juego.
- c. Ante un tiro libre directo, un jugador del equipo ejecutante no podrá entorpecer la visual ni confundir al arquero parándose delante de él dentro de su área. Si lo hiciese y fuese gol, se anulará y se cobrará falta técnica a favor del arquero.

8. CAMBIOS:

- a. No habrá límites de cambios. Cada equipo puede hacer la cantidad de cambios que crea conveniente.
- b. Los cambios deben realizarse con el balón detenido y previo aviso al árbitro, sin importar quien reanude el juego.

9. EXPULSIONES

- a. Un jugador expulsado con tarjeta roja (roja directa o doble amarilla) no podrá ingresar nuevamente y deberá permanecer fuera del perímetro del campo de juego. Caso contrario su equipo será sujeto a la pérdida de puntos dándose por finalizado el encuentro.
- b. El equipo infractor deberá jugar con 1 jugador menos durante 2 minutos o hasta que el equipo rival marque un gol, no pudiendo ingresar un sustituto ante un gol a favor.
- c. En el caso de que un equipo estuviera jugando con 5 jugadores y se expulsara a un jugador, (o si se le expulsan dos jugadores simultáneamente), o algún jugador tuviera que retirarse por algún motivo de fuerza mayor, el partido quedará automáticamente terminado dándole por partido ganado al equipo oponente que esté presente en cancha, resultado que se ajustará a las siguientes consideraciones y a saber:

- i. Si el equipo que está en cancha fuera ganando, el partido se dará por terminado con el resultado que se registra hasta el momento de su suspensión.
- ii. Si fuera perdiendo el resultado del partido será de 5-0 a favor del equipo que quede presente en cancha.

10. DEFINICIÓN POR PENALES

El procedimiento para determinar el ganador de un partido de eliminación directa en definición de lanzamientos de penal es el siguiente:

- a. Todos los titulares y suplentes están autorizados a ejecutar los tiros penales.
- b. El arquero podrá ser sustituido por cualquier jugador autorizado durante la ejecución de los tiros penales, previo aviso al árbitro y a los rivales.
- c. Si un equipo tiene menos jugadores que su rival, deberá reducir su número para equipararse con el de su adversario.
- d. Al comienzo de la tanda de penales, no es necesario que comiencen ejecutando los penales aquellos jugadores que terminaron el partido en cancha. De todos los habilitados en la Planilla de Partido, podrán elegir a los 3 primeros ejecutantes.

11. TIROS DE ESQUINA

- a. Son válidos los goles de tiros de esquina.
- b. En un tiro de esquina, el ejecutante podrá adelantar el balón sobre la línea final hasta un metro para reanudar el juego.

12. INDUMENTARIA

Cada equipo es responsable de tener uniformes para sus jugadores. Cada uniforme deberá incluir como mínimo, camiseta y pantaloneta y deberá tener numeración en la parte trasera de la camiseta. Si en algún partido los uniformes de cada equipo fuesen similares o pudiese existir confusión para el árbitro, el Comité Organizador proveerá chalecos para uno de los dos equipos. El equipo que deba usar chalecos será sorteado por parte del árbitro previo al inicio del encuentro.

No se podrá jugar con relojes, cadenas, anillos, lentes ni cualquier otro tipo de accesorio que atente contra la integridad física de los demás jugadores. El árbitro del encuentro tendrá la potestad de determinar si algún accesorio es permitido o no a la hora de iniciar el partido. Tampoco se permitirá el juego con zapatos de tapones (fútbol 11).

13. SANCIONES

- a. Un jugador expulsado ya sea con tarjeta roja directa o doble amarilla, no acarreará suspensión para la jornada siguiente.
- b. Un jugador expulsado puede sufrir sanciones más severas en función de la gravedad del acto en sí mismo, de la intencionalidad, de los antecedentes del infractor y del principio de acción y reacción.
- c. Podrán ser sancionados los jugadores que adopten antes, durante o después del partido conductas indebidas dentro y fuera de la cancha, contrarias a las reglas de convivencia y a las buenas costumbres.
- d. Un equipo podrá ser sancionado, suspendido o descalificado por actitudes antideportivas o disturbios de sus simpatizantes.
- e. En caso de tumulto general u otro hecho grave, la organización del torneo junto con los árbitros podrán suspender el partido y aplicar la sanción correspondiente a los equipos involucrados. Quedará la sanción a disposición de la organización y las penas pueden ser desde la aplicación de la pérdida de puntos hasta la expulsión del torneo, según la gravedad del caso.

DISPOSICION FINAL

Cualquier asunto que se presente con el Torneo y que no esté previsto en el presente reglamento, será resuelto por el Organizador, en estricto apego a la legislación indicada

Este reglamento y sus reformas rigen partir del inicio del campeonato y es de aplicación para la **COPA TIGO JUNIOR**, edición 2019. Aprobado por el Comité Organizador del torneo.

San José, lunes 09 de setiembre 2019. -----