

Liga Red de Equipos

Todo competidor



***NOTA: CADA ARTÍCULO ES MODIFICABLE**

ÍNDICE

1.CONSIDERACIONES GENERALES.....	3
2.PARTICIPANTES.....	3
3.FECHAS.....	3
5.PARTIDOS.....	4
6.REGLAS.....	4
7.BARRIDAS.....	5
8.RETIRO Y/O EXPULSIÓN DE EQUIPO.....	5
9.PÉRDIDA DE PUNTOS Y EXPULSIONES.....	5
11.MODALIDADES Y DEFINICIONES.....	6
12.MODALIDAD DE PAGO.....	6
13.DÍAS DE JUEGO POR GRUPO.....	7
14.CLASIFICACIÓN A COPAS.....	7

1. CONSIDERACIONES GENERALES

- A partir del 22 de agosto del 2022, se dará inicio a la “Copa Red De Equipo” en categoría de “Todo Competidor”, torneo de Clausura.

2. PARTICIPANTES

- Para el torneo, se considerarán las siguientes condiciones:
 - ✓ Cada equipo podrá inscribir un máximo de 10 jugadores por partido.
 - ✓ Con un máximo de 18 jugadores en plantilla inscritos
 - ✓ Todos los equipos deberán designar un color de camiseta que los represente, con la página de su equipo y su logo.

3. FECHAS

- Las fechas son las siguientes:
 - ✓ 4 Grupos, cada uno de 6 Equipos (un encuentro por semana).
 - ✓ El torneo consta de 24 equipos participantes.

4. MODALIDAD DEL TORNEO

- El torneo se jugará de la siguiente manera:
 - ✓ Se jugará una vez por semana por los puntos, entre los días lunes y viernes. Dependiendo del grupo, este será el día de la semana que tendrán que jugar.
 - ✓ Triunfo: 3 puntos, empate: 1 punto y derrota: 0 punto
 - ✓ Cada equipo debe llevar 10 jugadores. El equipo que no cumpla con esta norma se arriesga a perder los puntos.
 - ✓ Los partidos se llevan a cabo SIN árbitro, es decir, cada capitán se hace responsable de los goles convertidos por su equipo y dar el resultado que corresponde a los encargados.
 - ✓ Cada capitán puede dar un informe donde se apela al resultado que no concuerda con sus datos para recuperar goles o tal vez puntos, dependiendo de cada partido, al igual que los reclamos por **jugadores que agredan, dejar claro que cualquier agresión dejará al equipo fuera del resto del campeonato, es decir, serán eliminados.**
 - ✓ Cada equipo debe tener cancelada la cancha antes de comenzar el partido, con esto evitamos generar malas prácticas entre equipos. **EL EQUIPO QUE NO CANCELE ANTES DEL ENCUENTRO, NO PODRÁ JUGAR Y LOS PUNTOS SE ASIGNARÁN AL EQUIPO RIVAL.**

5. PARTIDOS

- Los dos primeros lugares de cada grupo, juegan la copa de oro
- Los terceros y cuarto lugares de cada grupo, juegan la copa de plata.
- Los quintos y sextos lugares de cada grupo, juegan la copa de bronce.

- Primera fase: **Todos contra todos (mismo grupo)**
- Segunda fase: **Eliminación directa**

6. REGLAS

- Prohibido jugar con zapatos de fútbol.
- Cada equipo debe coordinar color de camiseta.
- Prohibidas las barridas.
- Saque de esquina: Se realiza siempre con la mano.
- El arquero: No podrá tomar el balón con la mano previo pase o lanzamiento lateral de un compañero de equipo.
- Tres tarjetas amarillas acumuladas equivalen a una fecha de suspensión en el siguiente partido.
- Autogoles por rebote cuentan.
- En semifinal y final se terminará antes el encuentro, por si hay penales y están empatados.
- Es solo un partido por semana, sin opción a jugar otro.
- Se puede reemplazar a un jugador en la siguiente fecha, si se este se lesiona.
- Un equipo no puede contar más de 20 jugadores que participen la copa (recordar que se pueden inscribir 20 jugadores, de los cuales solo 10 pueden participar en un partido).
- Si no está cancelada la **inscripción** antes de jugar, los puntos no son válidos.
- Los **GOLES** se realizan desde la mitad de cancha.

7. BARRIDAS

- TRES barridas cometidas por el mismo jugador: se sanciona con expulsión directa (además de quedar fuera del partido siguiente).
- CINCO barridas cometidas en el encuentro: penal de área, y con ello se sanciona de la misma forma, todas las faltas siguientes.
- Todas las barridas serán sancionadas con saque lateral para el equipo contrario (a excepción de la barrida número CINCO, como lo indica el punto 7.2).
- Antes de comenzar el encuentro, los capitanes deben advertir las reglas del partido y revisar a cada jugador, evitando el uso de zapatos de fútbol.
- Para cada apelación, el STAFF DE RED DE EQUIPO tendrá DOS días para dictar una resolución.
- Barrida directa en el área es penal.

8. RETIRO Y/O EXPULSIÓN DE EQUIPO

- No se devolverá el dinero abonado por los equipos participantes de Liga "Red de Equipos" que decidan retirarse de la competición y/o sean expulsados de esta.

9. PÉRDIDA DE PUNTOS Y EXPULSIONES

- Si la barra o simpatizantes del equipo agreden o toman protagonismo fuera del apoyo a su hinchada serán expulsados de la liga o pérdida de puntos según el caso que sea.
- Si los jugadores no cumplen las reglas de los zapatos (Pérdida de puntos)
- Si no es cancelada la cancha de algún rival antes de jugar un partido perderá los puntos

10. PREMIOS

- Trofeo para el primer lugar de la COPA DE ORO, más medallas y 1 Caja de cervezas, además obtendrán el beneficio de la inscripción a mitad de precio para el próximo torneo y un balón kelme
- Segundo lugar copa pequeña, más medallas.
- Tercer lugar /medallas

11. MODALIDADES Y DEFINICIONES

- **El desarrollo de la copa tendrá la siguiente modalidad de definición:**
- Los lanzamientos laterales y tiros de esquina se ejecutan con la mano.
- Los lanzamientos penales se harán de una distancia demarcada.
- Los goles serán válidos, siempre que sean realizados desde la mitad de cancha.
- Los tiros libres tendrán una distancia de CINCO PASOS y se puede utilizar barrera.
- Las barridas en la superficie quedan **Prohibidas**.
- Si el rival no se presenta o tiene menos jugadores en cancha, se otorgan los 3 puntos al rival.
- **En la definición de semifinal y final, en caso de empate, se lanzarán 3 lanzamientos penales por equipo para definir al equipo ganador.**

12. MODALIDAD DE PAGO

- Inscripción por equipo: **\$50.000**
- Se les envía cuenta para cancelar a los capitanes de cada equipo, este debe encargarse del depósito para la inscripción.
- Cada equipo debe coordinar con el rival el pago de la cancha en donde se juegue, esto antes de comenzar el partido.

IMPORTANTE: EL NO PAGO ANTICIPADO DE LA CANCHA, DERIVA AUTOMATICAMENTE A LA PÉRDIDA DEL PARTIDO PARA EL EQUIPO QUE NO REALICE EL PAGO.

13. DÍAS DE JUEGO POR GRUPO

Lunes	Martes y miércoles	Jueves	Viernes
Grupo A	Grupo B	Grupo c	Grupo D

CLASIFICACIÓN A COPAS

1.

Grupo A	Grupo B	Grupo c	Grupo D

Clasificados Copa de Oro

Clasificados Copa de Plata

clasificados Copa de Bronce

1 y 2
3 Y 4
5 Y 6

