

REGLAMENTO

COPA INTERCLUBES 2022

TORNEO DE FÚTBOL 11

I. FECHA DEL CAMPEONATO. COMITÉ DE COMPETICIÓN. PRECIO.

1. El Campeonato tendrá lugar en El Grado (Torreciudad) del 25 al 31 de agosto de 2022. Los partidos se jugarán en los campos de hierba de los pueblos cercanos.
2. El Comité de Competición estará formado por el presidente de la Copa Interclubes, el jefe de árbitros y el director técnico. El Comité tendrá encomendado la buena organización del Campeonato, y velará por el cumplimiento de sus normas y servirá de órgano de recurso de los equipos participantes.
3. El Comité podrá invitar a formar parte del mismo a un representante de otro Club que participe en la Copa Interclubes.
4. El precio de inscripción de cada equipo en el campeonato será de 485 euros por equipo. La inscripción no incluye el precio de alojamiento, que será abonado aparte.

II. INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS. EDAD DE LOS JUGADORES.

5. Los equipos han de ser debidamente inscritos; bien a través de la web de la Copa Interclubes, bien enviando al Comité de Competición por e-mail la ficha correspondiente, antes del 31 de julio de 2022, (email: wordpress@copainterclubes.com). El Comité se reserva el derecho de inscripción para aquellos equipos que hagan llegar su reserva fuera de

plazo, los cuales tendrán un recargo de 50 euros en la inscripción del equipo (el total a pagar sería de 535 euros). El día de inicio del campeonato habrá que abonar los derechos de inscripción.

6. Los equipos formados por varios clubes pagarán una sola inscripción. El Comité se reserva el derecho de agrupar o desagrupar los clubes que forman un equipo en función de las necesidades del Campeonato.

7. Los equipos pueden inscribir en el Torneo un mínimo de 11 de jugadores y un máximo de 22 jugadores. Pueden participar jugadores nacidos entre los años 2006, 2007 y 2008. Cada equipo podrá inscribir hasta SEIS jugadores nacidos en 2005. De éstos sólo TRES podrán jugar a la vez durante un partido.

8. El Comité podrá autorizar que se inscriban 5 jugadores en dos equipos al mismo tiempo, cuando considere que existen motivos verdaderamente extraordinarios que lo justifiquen. Esta norma pretende facilitar a los equipos más necesitados la participación en el torneo. Una vez finalizada la fase de grupos, los jugadores solo podrán formar parte de un equipo.

9. Los jugadores se inscribirán antes de comenzar el torneo rellenando la ficha de inscripción correspondiente en la Secretaría del Comité de Competición.

10. Para inscribir a un jugador será necesario indicar su nombre, apellidos, fecha de nacimiento y número de DNI. Antes de empezar el Torneo, habrá que dejar en la Secretaría el original de los DNI de todos los jugadores participantes; que se devolverán una vez comprobados los datos. El Comité podrá admitir fotocopia del DNI u otros documentos en los que conste la fecha de nacimiento, siempre que estime que son auténticos.

11. El Comité no autorizará la participación de ningún equipo si antes de su primer partido no ha cumplido los trámites señalados en los números anteriores.

12. Revisada la documentación reseñada en el número anterior, el Comité entregará unas pulseras acreditativas para los jugadores y entrenadores (máximo de dos entrenadores por equipo inscrito), diferenciando qué

jugadores son considerados excepcionalmente autorizados (nacidos en 2005) y quiénes no. Esas pulseras, junto con el DNI, serán de uso obligatorio antes de la celebración de cada partido. Cualquier alteración de las mismas o su no presentación en el campo excluirán al jugador de poder disputar ese partido (pudiendo revocar esta regla el jefe de sede del encuentro con posterior comprobación del Comité de dicha acreditación). En caso de pérdida, se cobrarán 2 € por la renovación de la pulsera acreditativa.

III. SISTEMA DE COMPETICIÓN. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS.

13. Los puntos 13 a 17 referentes al sistema de competición saldrán un mes antes de iniciar el torneo.

18. En caso de entregarse trofeo al máximo goleador del campeonato y al portero menos goleado, los jugadores que opten al premio deberán estar inscritos en un equipo clasificado en el Torneo A del campeonato. En caso de empate en goles marcados (mejor goleador) o encajados (portero menos goleado) el desempate se resolverá por los siguientes criterios:

- a. Jugador que menos tarjetas ha recibido.
- b. Jugador cuyo equipo resulte mejor clasificado.

19. Por motivos de organización, en la fase clasificatoria y dependiendo de la inscripción de equipos, el Comité puede autorizar la celebración de un máximo de dos partidos de un mismo equipo en un mismo día.

20. Para los cuartos de final, los equipos clasificados se enfrentarán de acuerdo con el resultado del sorteo que se celebrará públicamente. El sorteo será mediante emparejamiento de los mejores clasificados contra los peores clasificados de un torneo, no pudiendo enfrentarse equipos que hayan estado en el mismo grupo durante la fase previa.

21. El sorteo que se realice para cuartos, mediante el sistema de cuadro previo, adjudicará los emparejamientos, la hora y campo de los partidos de toda la fase final.

22. Para el Torneo B rigen las mismas reglas de sorteo que se han descrito en los números anteriores para el Torneo A.

23. Los partidos de cuartos y tercer y cuarto puesto del Torneo A tendrán una duración de dos tiempos de 25 minutos cada uno. La semifinal tendrá una duración de dos tiempos de 30 minutos. En cualquiera de los casos anteriores, si se llegara con empate al final de ese tiempo reglamentado, se procederá a lanzamientos desde el punto de penalti, en tandas de cinco, con arreglo a las reglas aprobadas por la FIFA para esos casos.

24. Todos los partidos del Torneo B tendrán una duración de 25 minutos, con una tanda de 5 lanzamientos desde el punto de penalti en caso de empate, con arreglo a las reglas aprobadas por la FIFA para esos casos.

25. La final del torneo A tendrá una duración de 35 minutos cada parte. En caso de que acabara en empate se jugará una prórroga que constará de dos tiempos de 10 minutos. Si al término de ambas prórrogas sin goles no se hubiera deshecho el empate, se procederá al lanzamiento de penaltis para decidir el equipo ganador (una tanda de cinco lanzamientos con arreglo a las reglas aprobadas por la FIFA para esos casos).

26. En caso de imposibilidad de jugar un partido por causa sobrevenida que afecte al estado o disponibilidad del terreno de juego, el Comité decidirá si se juega el partido el mismo día en distinto horario, en otro campo o en las instalaciones de El Poblado, si es posible. En caso de no ser posible se decidirá el ganador, por un tanteo de 1-0, mediante sorteo con moneda en presencia de los capitanes de los equipos afectados.

IV. REGLAS DEL JUEGO

27. En todo lo que no contradiga lo expresamente señalado en este Reglamento, son de aplicación las normas aprobadas por la FIFA para el Fútbol 11.

28. El Comité de Competición interpreta el Reglamento. Sus decisiones son inapelables.

V. SUSTITUCIONES

29. En el transcurso de los partidos se podrán hacer cuantas sustituciones se desee. Los jugadores sustituidos pueden volver a entrar en el partido. La única limitación a esta regla es la prohibición de alinear a la vez más de dos jugadores de los excepcionalmente autorizados (ver número II de estas bases).

30. Para realizar una sustitución basta la autorización del árbitro, sin que sea necesario que el partido esté parado. El sustituto no podrá entrar en el campo hasta que haya salido el sustituido. La infracción de esta norma llevará consigo la tarjeta amarilla para los dos jugadores implicados.

31. No obstante lo dispuesto en el número anterior, para cambiar al portero por otro jugador que en ese momento esté en el campo, ha de estar el partido parado.

32. En caso de lanzamiento de penaltis el portero de los lanzamientos deberá ser el mismo que el que acabe el partido o la prórroga. No podrá sustituirse el portero durante la tanda de penaltis salvo autorización expresa del jefe de sede.

VI. BALONES REGLAMENTARIOS

33. El Comité Organizador proveerá los balones necesarios para el Torneo. Salvo autorización expresa del Delegado de Sede, sólo se podrán jugar los partidos con el balón oficialmente aprobado.

VII. SOBRE LA VESTIMENTA DE LOS EQUIPOS

34. Cada equipo ha de ir correctamente vestido. A ser posible, con equipación completa (camiseta, pantalón y medias) todos sus componentes. Al menos, han de ser iguales y con número visible todas las camisetas. No se autorizará el uso de petos de entrenamiento, salvo que sea necesario para distinguir los colores de los dos equipos y previa autorización del jefe de sede.

35. En el banquillo solo podrán estar los dos entrenadores acreditados y el resto de jugadores del equipo que no estén disputando el partido. Estos últimos deberán vestir el peto que le facilite la Organización y del que no podrá desprenderse hasta que se realice el cambio por otro jugador de cambio. Los jugadores que salgan del campo tienen también obligatoriedad de ponerse el peto distintivo. Queda prohibida la presencia de cualquier otra persona en los banquillos que no sean los señalados arriba.

36. Los jugadores no pueden portar relojes u otros elementos que el árbitro o el jefe de sede estime peligrosos.

37. El portero deberá vestir camiseta de color distinto a las del propio equipo y las del equipo contrario. Del cumplimiento de esta norma puede excusar el árbitro del partido.

VIII. PUNTUALIDAD

38. Los equipos deben estar en la sede del partido al menos quince minutos antes de la hora prevista para el comienzo. Cada equipo deberá rellenar el acta con los nombres y número de los jugadores convocados para el partido indicando los jugadores titulares del encuentro y los jugadores deberán ir debidamente acreditados con su pulsera. Es responsabilidad de cada equipo el transporte que se utilizará para ir a los campos.

39. Para poder iniciar el partido, un equipo debe presentar al menos 8 jugadores.

40. Pasados quince (15) minutos desde la hora prevista para el comienzo de un partido, en caso de que un equipo no haya comparecido, se estimará que no se ha presentado y se declarará vencedor del encuentro al equipo presente, por el resultado de 3 a 0.

41. Si ninguno de los dos equipos llegase a la hora prevista, pasados los quince minutos de que se habla en el número anterior, el árbitro suspenderá el partido. Los dos equipos obtendrán cero puntos, si se tratase de un partido de la fase previa. Si se trata de partidos de eliminatoria directa, quedarán

eliminados los dos equipos y se clasificará en su lugar el equipo eliminado en esa fase que hubiera conseguido mejor puntuación en la fase previa.

42. No obstante lo dispuesto en los dos números anteriores, los dos equipos pueden acordar jugar el partido, con la autorización del árbitro y del Delegado de Sede. Pero en ese caso, la duración del partido se limitará a lo que reste hasta la hora del siguiente partido previsto en aquel campo o, si fuera el último, hasta la hora en que debería haber acabado en caso de comenzar puntualmente. Esta norma es inexcusable y su incumplimiento acarrearía la descalificación definitiva de los infractores.

43. El retraso o la incomparecencia de un equipo en dos partidos supondrá su descalificación definitiva, en cualquier fase del Torneo.

IX. NORMAS DISCIPLINARIAS. SANCIONES.

44. El árbitro de un encuentro podrá mostrar tarjeta amarilla o roja a jugadores, técnicos o directivos de acuerdo con las normas aprobadas por la FIFA.

45. Los jugadores que sean amonestados con tarjeta amarilla dos veces en el mismo partido deberán ser expulsados del terreno de juego y serán sancionados con un partido.

46. La acumulación de tres tarjetas amarillas también acarreará un partido de sanción. A partir de semifinales no se tendrán en cuenta las tarjetas acumuladas hasta ese momento.

47. La expulsión directa llevará acarreada sanción de uno a tres partidos, a juicio del Comité de Competición.

48. Los equipos están obligados, particularmente sus técnicos, directivos y auxiliares, a comportarse con la debida corrección y deportividad. El incumplimiento grave de esta norma (a juicio del árbitro y del Delegado de Sede, con posterior sanción del Comité) puede acarrear la suspensión del partido y la pérdida del mismo por 3-0 para el infractor.

X. DE LOS RECURSOS ANTE EL COMITÉ

49. Se pueden recurrir las actas de los partidos ante el Comité de Competición. Para que el recurso se admita a trámite, deberá presentarse por escrito en el mismo día del partido de que se trate antes de las 17:00, con la firma del capitán y del delegado del equipo y aportando las alegaciones y pruebas que se estimen pertinentes. Además se entregará una fianza de 30€ que será devuelta una vez resuelto el recurso, salvo que el Comité estime mala fe o temeridad en el fondo o forma del recurso.

50. El Comité resolverá todos los recursos antes de las 23.45 de cada día y comunicará sus resoluciones a los interesados. Las decisiones del Comité son inapelables.

51. Lo reflejado en el acta de un partido por el árbitro del mismo goza de presunción de veracidad en cuanto a los hechos. Por este motivo, sólo se podrá recurrir la calificación que de los hechos haya realizado el árbitro del encuentro, salvo que se aporten pruebas que puedan enervar la presunción de veracidad (fotografías o vídeos).

52. El Comité no rearbitra los partidos. Es decir, no son recurribles los errores técnicos que puedan cometer los árbitros, como no se repite un partido cuando un jugador falla un gol a puerta vacía o da una patada al aire, errores técnicos que tampoco se pueden arreglar ante un Comité

El Grado (Huesca), a 5 de mayo de 2022

ANEXO I – MODIFICACIONES RESPECTO AL REGLAMENTO COPA INTERCLUBES
2021