

POLIDEPORTIVO VALLEHERMOSO
SABADO 11 DE JUNIO
INSCRIPCIONES: WWW.AYTOVALLEHERMOSO.NET
INFORMACION: 683 43 22 79

Fiestas
Lustrales
Vallehermoso

12 HORAS

FÚTBOL SALA



Islas Canarias 

 **FRED. OLSEN**
Express



Índice

1. Programación y planificación

Fútbol sala

2. Inscripciones
3. Organización y desarrollo del torneo
4. Normas en el juego
5. Código de ética deportiva
6. Contexto



1. Programación y planificación

La planificación es la acción y resultado de planificar, entendiendo que planificar es someter a un plan estudiado cierta actividad o proceso, que en este caso es la preparación, desarrollo y ejecución de un Torneo de Fútbol Sala. La planificación es el análisis previo de todos aquellos factores objetivos y subjetivos, internos y externos, que pueden influir en el resultado de la actividad.

Programa:

Fútbol sala.

Inicio del torneo y partidos: sábado día 11 de junio de 9:00 a 21:30 horas aprox. El horario es orientativo en función de las paradas en dichos encuentros por lesiones o cualquier otra cuestión relevante.

Fútbol sala

2. Inscripciones

Los equipos deberán apuntarse a través de la página web www.improyectinternacional.com , que a su vez tendrá un enlace en la web del Ilustre Ayuntamiento de Vallehermoso, a partir del lunes 2 de mayo hasta el viernes 27 de mayo del 2022, donde tendrán que rellenar un formulario. Una vez completado el número máximo de equipos se cerrará el plazo de inscripción, apuntando en la lista de reserva a todo equipo hasta finalizar el plazo de inscripción.

A partir de ese momento, se formalizará la inscripción, en la cual, cada equipo deberá rellenar la ficha de inscripción con el nombre, apellidos y DNI de los jugadores y entregarla en los correos electrónicos improyectinternacional@gmail.com o info@improyectinternacional.com junto a la cuota de inscripción, 45 € por equipo en caso de equipos de la Isla de La Gomera y 95 € por equipo el resto de equipos. Es imprescindible, una fotocopia del DNI de los participantes. En el concepto del correo electrónico se pondrá el nombre del club y fútbol sala Vallehermoso.

Podrán participar en dicho torneo todas las personas mayores de 15 años.

Los menores de edad (18 años) tendrán que presentar conjuntamente con el DNI un permiso firmado por los tutores (solicitar la plantilla a la organización), y adjuntado con la fotocopia del DNI de uno de los mismos.

3. Organización y desarrollo del torneo

Es un torneo limitado a 12 equipos. Según el número de equipos inscritos se decidirá un formato de competición (grupos o eliminatorias), que se comunicará a los participantes.

Opción por grupos:

A especificar con menos de 12 equipos.

Opción eliminatoria:

Todos los partidos del torneo serán eliminatorios. En la primera fase se enfrentarán entre los equipos después de haber hecho un sorteo. Pasarán a la siguiente fase los 6 equipos ganadores de dichos encuentros más los dos mejores “eliminados”, que saldrán por gol average (en caso de empate en el gol average se hará por sorteo). La segunda fase constará de 4 encuentros eliminatorios, que darán el resultado de los equipos que pasarán a las semifinales y que a su vez los ganadores jugarán la final de dicho torneo.

Los encuentros serán de 40 minutos a tiempo corrido, dividido en dos tiempos de 20 minutos cada uno, con descansos de 5 minutos. Para obtener un ganador, en caso de empate, habrá 3 lanzamientos de penalti, a partir del cuarto lanzamiento se llevará a muerte súbita hasta llegar al desempate.

El mínimo de integrantes en el equipo para disputar el partido será de 6 participantes con un máximo de 15 pudiendo ser uno, dos o tres de ellos entrenadores.

Inicio de partidos:

Partido 1	9:00
Partido 2	10:00
Partido 3	11:00
Partido 4	12:00
Partido 5	13:00
Partido 6	14:00
Partido 7	15:00 (cuartos de final)
Partido 8	16:00 (cuartos de final)
Partido 9	17:00 (cuartos de final)
Partido 10	18:00 (cuartos de final)
Partido 11	19:00 (semifinal)
Partido 12	20:00 (semifinal)
Partido 13	21:30 (final)

Cada equipo jugará un mínimo de 1 partido. Pudiendo jugar un máximo de 4 partidos en caso de llegar a la final.

Categorías

El torneo podrá ser disputado por personas nacidas antes o durante el año 2007. No se hará distinción por categorías, sexo o cualquier otra cuestión.

Bases y Normas. Reglamento.

El participante que tenga una lesión durante el torneo deberá ponerse en contacto inmediatamente tras dicho incidente con la organización para facilitar los trámites o necesidades oportunas.

La higiene personal, utilización de ropa y equipamiento deportivo. No se dejará jugar a ningún participante que no lleve el calzado adecuado.

Sobre familiares o amigos que asistan como espectadores al Torneo, indicar que deben ser respetuosos con el árbitro, así como al equipo contrario.

El Torneo se realizará en las instalaciones indicadas a tal efecto, teniendo en cuenta que son instalaciones municipales.

Todos los asistentes al Torneo procurarán una actitud deportiva y respetuosa con el árbitro, adversarios y compañeros como elementos imprescindibles para desarrollar el encuentro deportivo que están realizando y en la que están inscritos.

El entrenador o delegado de los equipos podrán solicitar dos tiempos muertos, uno en cada periodo de juego, siendo de 1 minuto de duración cada tiempo solicitado.

Todos los equipos tendrán que presentarse 10 minutos antes de cada encuentro. Se dará 5 minutos de cortesía en donde empezarán con 1 gol en contra. En caso de no estar presentes 5 minutos antes del encuentro se dará a dicho equipo como eliminado, pasando a la siguiente ronda el equipo que está presente.

Los equipos que quieran comenzar a calentar antes que la pista quede libre, lo podrán hacer en zonas anexas y delimitadas para dicha práctica.

Una vez formalizada la inscripción no se admitirán ningún cambio de jugadores en la formación de los equipos.

Será responsabilidad de cada equipo dejar limpias las instalaciones tras su uso (instalaciones, anexos, zona de banquillo, etc.)

El organizador y/o Ilustre Ayuntamiento de Vallehermoso no se hace responsable de lesiones, enfermedades o robos producidos durante el desarrollo del torneo.

4. Normas en el juego

- Será cesión al portero siempre que éste reciba el balón con las manos, tras un pase voluntario, habiendo pasado el balón con las piernas directamente de un compañero suyo. Se sancionará con un libre indirecto en la frontal del área perpendicular a la línea de meta. Además, el portero sólo podrá participar con el pie 1 vez por jugada, salvo que el balón haya sobrepasado medio campo o bien que el equipo contrario haya tocado el balón tratando de recuperarlo. De participar 2 veces en la misma jugada, sin que ningún rival haya tocado el balón y que éste no haya sobrepasado mediocampo, se sancionará con cesión.

- Se consideran faltas técnicas:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo, sea por el medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
- Saltar o tirarse sobre un adversario.
- Cargar de forma peligrosa a un adversario.

- Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
- Golpear o intentar golpear a un contrario.
- Sujetar a un contrario o impedirle la acción, empujar a un contrario con las manos o los brazos.
- Cargar a un contrario con el hombro sin disputa de balón.
- Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo, excepto cuando lo efectúe el guardameta dentro de su propia área de penalti.
- Jugar de forma estimada peligrosa por los árbitros, por ejemplo, intentar quitar el balón de las manos al portero contrario.
- Obstruir intencionadamente a un contrario, sin jugar el balón, esto es correr entre el mismo y el balón.
- Levantar los pies para chutar hacia atrás o chutar el balón sin intención de jugarlo, alcanzando a un contrario o amenazando alcanzarle peligrosamente.
- Cargar al portero, salvo que éste se encuentre fuera de su área.
- La intervención del portero en cualquier jugada fuera del área de meta para disputar el balón, quedando caracterizada su participación e infracción fuera del área de meta, en el exacto momento que este toca el balón o toca al jugador adversario interviniendo en la jugada u obstaculizando las pretensiones del antagonista en relación con la jugada.
- Emplear a juicio de los árbitros juego peligroso, (plantillazo, levantar el pie a la altura del busto, etc.).

Ante cualquiera de estas situaciones, se sancionará con tiro libre, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción, excepto si se aplica la ley de la ventaja, en cuyo caso, también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada. Si fuera un jugador del equipo defensor quién cometiera una de estas diez faltas dentro de su área de defensa de seis metros, será castigado con penalti.

- Se considerarán faltas personales cometidas por los jugadores:

- Demorar el portero el juego más de 5 (cinco) segundos, reteniendo el balón en su propia área, estando en posición de jugarlo.
- Obstruir una jugada prendiendo o sujetando el balón con los pies, o evitando e impidiendo con su cuerpo el movimiento del balón, a excepción del guardameta cuando esté caído en el suelo dentro de su área. Pisar o retener el balón cualquier jugador por tiempo superior a 5 segundos.
- Tocar el balón el ejecutor de un lanzamiento lateral, de esquina, de tiro libre, doble penalti o penalti, antes que otro jugador lo haga.
- Demorar más de 5 (cinco) segundos para reponer el balón en juego en la ejecución de un tiro libre, doble penalti, penalti, saque de banda, saque de esquina o saque de meta.
- Tocar el balón estando en juego un jugador que no está debidamente equipado.
- Los porteros podrán jugar, rodar, botar y tocar cuantas veces quieran el balón dentro de su área de meta, pero siempre dentro del plazo común de cinco segundos.
- Permanecer el balón más de cinco segundos dentro del área de meta propia, estando en juego el mismo.

- En el lanzamiento del penalti, doble penalti o tiro sin barrera tocar el balón un compañero del ejecutor antes que sea rechazado por el portero o la portería, o que el balón se detenga antes de penetrar en el área, o que el lanzamiento no sea ejecutado hacia portería.
- Recibir el portero el balón cedido voluntariamente por un compañero si no viene directamente del saque de banda, falta o córner, o del compañero que recupere o controle el balón en posesión de un contrario.

Todas estas infracciones serán castigadas con el cambio de posesión del balón al equipo contrario, que lo repondrá en juego mediante un saque de banda, desde el punto más cercano donde ocurrió la infracción. En el supuesto del apartado g), será sancionado el jugador que hubiese tocado el balón en último lugar al cumplirse el tiempo indicado.

- Los organizadores tienen total libertad de decisión en los conflictos que se ocasionen durante el torneo. Toda casuística que se presente y no esté recogida en estas normas, se deberá de resolver bajo el criterio que marquen los organizadores. Todo el que desobedezca las decisiones que se den desde la organización, se les dará el partido por perdido con un resultado de tres a cero.

5. Código de ética deportiva

- Tener espíritu deportivo es, en primer lugar y por encima de todo, observar estrictamente las reglas. Es procurar no cometer nunca deliberadamente una falta.

- Tener espíritu deportivo es respetar al árbitro. La presencia del árbitro resulta esencial en la realización de todas las competiciones. El árbitro tiene un papel difícil que cumplir, merece el total respeto de todos.

- Tener espíritu deportivo es aceptar todas las decisiones del árbitro sin poner en cuestión su integridad.

- Tener espíritu deportivo es reconocer con dignidad la superioridad del adversario en la derrota.

- Tener espíritu deportivo es competir en igualdad con un oponente. Es contar sólo con el propio talento y la propia habilidad para tratar de obtener la victoria.

- Tener espíritu deportivo es mantener la dignidad en cualquier circunstancia, demostrar que tenemos control sobre nosotros mismos y negarnos a que la violencia física o verbal se apodere de nosotros.

- Tener espíritu deportivo es dar lo mejor de ti mismo en la competición, aunque sientas que se te escapa la victoria.

- Tener espíritu deportivo es jugar tranquilo la competición y no dejarte arrastrar hacia actos irreflexivos.

6. Contexto

El contexto social, cultural y de festejo influye decisivamente en el desarrollo del torneo por la vinculación a las fiestas lustrales de dicho municipio.

Recursos humanos, materiales y de instalaciones

Se contará con los medios humanos y materiales, así como de instalaciones necesarias para el desarrollo y funcionamiento del Torneo. Habrá una persona de organización por cada 4 equipos, que serán los encargados de dirigir y organizar al grupo.

La organización pondrá a disposición 10 balones para dicho torneo, 5 en pista y 5 para el calentamiento de los equipos.

Para este torneo se contará con 3 árbitros, 1 en pista, 1 en mesa y otro de reserva. A la finalización de un partido, el árbitro de pista pasara a descansar, mientras que el de mesa entrara en la pista. El árbitro que estaba descansado pasara a la mesa.

Se pondrá un cronómetro grande para que los participantes que estén jugando puedan saber el tiempo de partido que queda.

Seguros

La organización tiene contratado un seguro privado de RC y accidentes, que cubre lesiones y accidentes durante la realización del torneo.