

FORMATO DE JUEGO

COPA TODOSHORTS

1. FORMATO Y ESTRUCTURA DEL TORNEO

Cuarta edición (Torneo que comienza el 13 de septiembre)

1.1. Fase de grupos

El torneo estará compuesto por un total de 32 equipos, divididos en cuatro zonas de ocho equipos cada una: Zona A, Zona B, Zona C y Zona D.

Dentro de cada zona, los equipos se enfrentarán entre sí mediante el sistema de todos contra todos, a una sola rueda. Por lo tanto, cada equipo disputará siete partidos durante la fase de grupos.

No se disputarán partidos interzonales durante esta etapa.

El sistema de puntuación será el siguiente:

- Tres puntos por partido ganado.
- Un punto por partido empatado.
- Cero puntos por partido perdido.

1.2. Criterios de desempate dentro de cada zona

En caso de que dos equipos finalicen la fase de grupos con la misma cantidad de puntos, las posiciones se definirán aplicando los siguientes criterios, en este orden:

1. Resultado del enfrentamiento directo entre ambos equipos.
2. Diferencia de gol general.
3. Mayor cantidad de goles a favor en toda la fase de grupos.
4. Fair play: menor cantidad de tarjetas recibidas.
5. Partido único de desempate.

En caso de que tres o más equipos finalicen igualados en puntos, el primer criterio será la diferencia de gol obtenida únicamente en los partidos disputados entre los equipos involucrados en la igualdad.

Si la igualdad entre tres o más equipos continúa, se aplicarán los siguientes criterios:

1. Mayor cantidad de goles a favor en toda la fase de grupos.
2. Fair play: menor cantidad de tarjetas recibidas.
3. Partido único de desempate, bajo la modalidad que determine la organización.

Una vez que uno o más equipos hayan quedado ubicados y la igualdad se reduzca a solamente dos equipos, el desempate entre esos dos volverá a resolverse desde el primer criterio establecido para la igualdad entre dos equipos, comenzando por el resultado del enfrentamiento directo.

1.3. Clasificación directa a la Copa de Oro

Los equipos que finalicen en el primer y segundo puesto de cada zona clasificarán directamente a los octavos de final de la Copa de Oro.

De esta manera, accederán directamente a la Copa de Oro:

- El primero y el segundo de la Zona A.
- El primero y el segundo de la Zona B.
- El primero y el segundo de la Zona C.
- El primero y el segundo de la Zona D.

En total, ocho equipos obtendrán la clasificación directa a la Copa de Oro y no deberán disputar la instancia de Play-In.

1.4. Clasificación directa a la Copa de Plata

Los equipos que finalicen en el séptimo y octavo puesto de cada zona clasificarán directamente a los octavos de final de la Copa de Plata.

De esta manera, accederán directamente a la Copa de Plata:

- El séptimo y el octavo de la Zona A.
- El séptimo y el octavo de la Zona B.
- El séptimo y el octavo de la Zona C.
- El séptimo y el octavo de la Zona D.

En total, ocho equipos obtendrán la clasificación directa a la Copa de Plata y no deberán disputar la instancia de Play-In.

1.5. Play-In

Los equipos que finalicen en el tercer, cuarto, quinto y sexto puesto de cada zona deberán disputar la instancia de Play-In.

Participarán 16 equipos y se disputarán ocho partidos eliminatorios.

Los cruces serán los siguientes:

Entre la Zona A y la Zona B:

- 3.º de la Zona A vs. 6.º de la Zona B.
- 4.º de la Zona A vs. 5.º de la Zona B.
- 3.º de la Zona B vs. 6.º de la Zona A.
- 4.º de la Zona B vs. 5.º de la Zona A.

Entre la Zona C y la Zona D:

- 3.º de la Zona C vs. 6.º de la Zona D.
- 4.º de la Zona C vs. 5.º de la Zona D.
- 3.º de la Zona D vs. 6.º de la Zona C.
- 4.º de la Zona D vs. 5.º de la Zona C.

Los ocho equipos ganadores del Play-In clasificarán a los octavos de final de la Copa de Oro.

Los ocho equipos perdedores del Play-In clasificarán a los octavos de final de la Copa de Plata.

Por lo tanto, ningún equipo quedará eliminado en la instancia de Play-In. El resultado de cada partido determinará únicamente en cuál de las dos copas continuará participando.

1.6. Conformación de la Copa de Oro

La Copa de Oro estará compuesta por 16 equipos:

- Ocho equipos clasificados directamente por haber finalizado primeros o segundos en sus respectivas zonas.
- Ocho equipos clasificados mediante la victoria en el Play-In.

La Copa de Oro se disputará mediante eliminación directa y contará con las siguientes instancias:

1. Octavos de final.
2. Cuartos de final.
3. Semifinales.
4. Final.

En los octavos de final, los equipos clasificados directamente enfrentarán a los equipos provenientes del Play-In. La organización determinará el orden definitivo de los cruces respetando la posición obtenida durante la fase de grupos y evitando, siempre que sea posible, enfrentamientos inmediatos entre equipos provenientes de una misma zona.

1.7. Conformación de la Copa de Plata

La Copa de Plata estará compuesta por 16 equipos:

- Ocho equipos clasificados directamente por haber finalizado séptimos u octavos en sus respectivas zonas.
- Ocho equipos provenientes de la derrota en el Play-In.

La Copa de Plata se disputará mediante eliminación directa y contará con las siguientes instancias:

1. Octavos de final.
2. Cuartos de final.
3. Semifinales.
4. Final.

En los octavos de final, los equipos clasificados directamente enfrentarán a los equipos provenientes del Play-In. La organización determinará el orden definitivo de los cruces respetando la posición obtenida durante la fase de grupos y evitando, siempre que sea posible, enfrentamientos inmediatos entre equipos provenientes de una misma zona.

TABLA GENERAL DE LA 4ª EDICIÓN

Al finalizar la fase de grupos se confeccionará una tabla general compuesta por los 32 equipos del torneo.

La tabla general se utilizará para ordenar el rendimiento de todos los participantes y para determinar la conformación inicial de las dos categorías de la quinta edición.

Los equipos serán ordenados aplicando los siguientes criterios:

1. Mayor cantidad de puntos obtenidos.
2. Mejor diferencia de gol general.
3. Mayor cantidad de goles a favor.
4. Fair play: menor cantidad de tarjetas recibidas.
5. Método de desempate determinado por la organización.

La tabla general quedará cerrada al finalizar la fase de grupos. Los resultados obtenidos posteriormente en el Play-In, la Copa de Oro y la Copa de Plata no modificarán los puntos, la diferencia de gol ni las posiciones de dicha tabla.

QUINTA EDICIÓN

A partir de la quinta edición, la competencia quedará dividida en dos categorías de 16 equipos cada una.

La categoría superior estará conformada por:

- Los cuatro semifinalistas de la Copa de Oro.
 - El campeón de la Copa de Plata.
- Los equipos mejor ubicados en la tabla general hasta completar un total de 16 participantes.

Si alguno de los cuatro semifinalistas de la Copa de Oro o el campeón de la Copa de Plata ya se encontrara dentro de las mejores posiciones de la tabla general, su lugar no se duplicará. En ese caso, se continuará descendiendo en el orden de la tabla general hasta completar los 16 cupos.

Los 16 equipos restantes pasarán a integrar la segunda categoría.

Esta clasificación será utilizada únicamente para conformar por primera vez ambas categorías. A partir de la finalización de la quinta edición comenzará a aplicarse el sistema regular de ascensos, descensos y Promoción.

1.10. Formato de las categorías desde la quinta edición

Cada categoría estará compuesta por 16 equipos, divididos en dos zonas de ocho.

Dentro de cada zona, los equipos jugarán todos contra todos a una sola rueda, disputando siete partidos durante la fase de grupos.

En cada categoría:

- Los equipos ubicados del primer al cuarto puesto de cada zona clasificarán a los cuartos de final de la Copa de Oro.
- Los equipos ubicados del quinto al octavo puesto de cada zona clasificarán a los cuartos de final de la Copa de Plata.

También se confeccionará una tabla general independiente para cada categoría, compuesta por sus 16 equipos. Dicha tabla quedará cerrada al finalizar la fase de grupos y será utilizada para definir los descensos y la Promoción.

1.11. Descensos desde la categoría superior

Los equipos que finalicen en los puestos 15.º y 16.º de la tabla general de la categoría superior descenderán directamente a la segunda categoría para la edición siguiente.

El equipo que finalice en el puesto 14.º no descenderá de manera directa, pero deberá disputar un partido de Promoción para conservar su lugar.

Los equipos ubicados entre el 1.º y el 13.º puesto mantendrán su lugar en la categoría superior.

Los resultados obtenidos posteriormente en la Copa de Oro o en la Copa de Plata no modificarán las posiciones de la tabla general ni anularán un descenso directo ya determinado.

1.12. Ascensos desde la segunda categoría

El campeón y el subcampeón de la Copa de Oro de la segunda categoría ascenderán directamente a la categoría superior para la edición siguiente.

El campeón de la Copa de Plata de la segunda categoría obtendrá el derecho a disputar el partido de Promoción.

De esta manera, se producirán obligatoriamente dos ascensos y dos descensos directos por edición, con la posibilidad de un tercer movimiento mediante la Promoción.

1.13. Partido de Promoción

El partido de Promoción será disputado por:

- El equipo que finalice en el puesto 14.º de la tabla general de la categoría superior.
 - El equipo campeón de la Copa de Plata de la segunda categoría.

La Promoción se disputará a partido único, en cancha y horario determinados por la organización.

El ganador participará en la categoría superior durante la edición siguiente.

El perdedor participará en la segunda categoría.

En caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario, la definición se realizará mediante tiros desde el punto penal.

1.14. Incorporación de equipos nuevos

A partir de la creación de las dos categorías, todo equipo nuevo que se incorpore a la Copa TODOSHORTS deberá comenzar su participación en la segunda categoría.

Un equipo nuevo no podrá ingresar directamente a la categoría superior, salvo que ocupe formalmente el lugar de otro equipo y la organización autorice expresamente dicha incorporación por una situación extraordinaria.

La organización tendrá la facultad de cubrir las vacantes producidas por renunciaciones, expulsiones o falta de confirmación, respetando, siempre que sea posible, el mérito deportivo y el orden de prioridad establecido en la competencia.

2. INSCRIPCIÓN ECONOMICA

Costo de inscripción: \$90.000 por equipo (pago único, cubre toda la participación en el torneo). Con un plus por partido de \$90.000 por equipo

- El 50% (\$45.000) de la inscripción debe estar abonado antes del inicio del torneo.
 - El saldo restante puede abonarse hasta la Fecha 2 inclusive.
- Si al cierre de la Fecha 2 el equipo no completó el pago, comenzará a jugar sin sumar puntos hasta regularizar su situación. Los puntos correspondientes a los partidos disputados durante ese período no se otorgan retroactivamente, aun cuando el pago se complete posteriormente.

Desde la fecha 3, el valor a pagar aumentará un 10% hasta ser saldada. Aumentará 10% por cada fecha que pase

3. INSCRIPCIÓN DE JUGADORES

Cada equipo debe completar una planilla oficial de jugadores antes del inicio del torneo.

- *Se permiten modificaciones a la planilla (altas y bajas) hasta la Fecha 3 inclusive.*
- *A partir de la Fecha 4, la planilla queda cerrada definitivamente: no se pueden agregar ni quitar jugadores bajo ninguna circunstancia.*
- *Un jugador solo puede pertenecer a un único equipo durante todo el torneo. Está prohibido figurar en la planilla o disputar partidos con más de un equipo.*
- *Para poder jugar un partido, el jugador debe figurar en la planilla previamente entregada a la organización. No se permite la incorporación de jugadores el mismo día del partido una vez*

cerrada la planilla.

- *Se puede anotar un máximo de 15 jugadores en total*
- *En instancia de Play In y octavos se pueden agregar 3 jugadores a la lista*

4. REGLAS DE JUEGO

REGLAS DE JUEGO

4.1. Formato del partido

- *Los partidos se disputarán bajo la modalidad de fútbol 7. Cada equipo jugará con siete futbolistas en cancha: seis jugadores de campo y un arquero.*
 - *Cada partido tendrá la siguiente duración:*
 - *Dos tiempos de 20 minutos cada uno.*
 - *Un entretiempo de cinco minutos.*
 - *Los cambios serán libres, rotativos e ilimitados durante el desarrollo del partido.*
 - *Cuando resten cinco minutos para la finalización del encuentro, el árbitro lo anunciará expresamente. A partir de ese aviso, no se permitirá realizar más cambios. Por lo tanto, cada equipo deberá efectuar su última modificación antes de que el árbitro anuncie el comienzo de los cinco minutos finales.*

● **4.2. Puntualidad y tolerancia**

- *Cada partido tendrá un día y horario determinado por la organización. Esta información será comunicada previamente en el grupo oficial de capitanes y publicada en las diferentes plataformas del torneo.*
- *Los equipos deberán presentarse con tiempo suficiente para comenzar el encuentro en el horario informado. Se establece una tolerancia máxima de 10 minutos.*
 - *En caso de demora, se aplicarán las siguientes sanciones:*
 - *Cumplidos 10 minutos desde el horario pactado, el equipo que no esté en condiciones de comenzar el partido empezará perdiendo 1 a 0.*
 - *Cumplidos 15 minutos, comenzará perdiendo 2 a 0.*
 - *Cumplidos 20 minutos, comenzará perdiendo 3 a 0.*
 - *Cumplidos 30 minutos, el partido se dará automáticamente por perdido.*
- *Estas sanciones se aplicarán al equipo que no se encuentre en cancha y en condiciones de disputar el partido.*

● **4.3. Reanudaciones del juego**

● **Laterales**

- *Los laterales se ejecutarán con la mano, utilizando la técnica reglamentaria: con ambas manos y pasando la pelota por encima de la cabeza.*
 - *Estará permitido realizar el lateral directamente hacia el área rival.*
- *Si el lateral se ejecuta de manera incorrecta, el árbitro sancionará lateral mal realizado y la posesión pasará al equipo contrario. Pases del arquero con la mano*
 - *El arquero no podrá lanzar la pelota con la mano más allá de la mitad de la cancha. Tiene que picar antes obligatoriamente*
 - *Saque largo del arquero con el pie*
 - *El arquero no podrá realizar un saque de volea.*
 - *Para jugar la pelota con el pie, deberá colocarla o dejarla caer primero sobre el piso. Una vez que la pelota haya tocado el suelo, podrá jugarla normalmente con los pies.*
 - *Habilitación con la cabeza*

- *En el saque de arco, antes de que el arquero pueda dejar la pelota en el piso y continuar la jugada con los pies, la pelota deberá haber sido tocada con la cabeza por otro jugador.*
 - *4.4. Disciplina dentro de la cancha*
 - *Durante todos los partidos regirán las tarjetas amarilla y roja conforme a las reglas generales del fútbol y al criterio del árbitro encargado del encuentro.*
 - *La acumulación de dos tarjetas amarillas dentro de un mismo partido equivaldrá a una tarjeta roja. En consecuencia, el jugador será expulsado del encuentro.*
 - *Tanto la expulsión por doble tarjeta amarilla como la expulsión mediante tarjeta roja directa implicarán, como mínimo, una fecha de suspensión.*
 - *La cantidad definitiva de fechas de suspensión será determinada por la organización de acuerdo con la gravedad de la infracción y lo informado por el árbitro.*
 - *La sanción correspondiente será evaluada durante la semana y posteriormente comunicada al capitán del equipo.*

4.5. Sanciones posteriores al partido

- *No será necesario que un jugador haya recibido una tarjeta roja para que pueda ser sancionado por la organización.*
- *Si la organización observa una conducta inapropiada o recibe un informe del árbitro sobre insultos, amenazas, agresiones verbales, faltas de respeto, provocaciones o cualquier otro comportamiento antideportivo, podrá aplicar una suspensión aunque dicha conducta no haya sido sancionada con una expulsión durante el partido.*
- *La organización podrá evaluar lo sucedido a partir del informe arbitral, de lo observado directamente, de registros audiovisuales o de cualquier otra evidencia disponible.*
- *La decisión de aplicar una sanción y la cantidad de fechas correspondientes quedarán exclusivamente a criterio de la organización y serán comunicadas al capitán del equipo durante la semana.*

■

○ 5. INDUMENTARIA

- *Permitido: botines de pasto sintético (suela tipo multitaco / sintético).*
- *No permitido: botines de pasto natural (tapones de aluminio o tipo cambiables).*
- *Cada equipo debe presentarse con camisetas del mismo color o juego de pecheras que permitan diferenciarlo del rival. En caso de coincidencia de colores, el equipo que figure como visitante deberá cambiar o usar pecheras.*
- *Será obligatorio que todos los equipos se presenten con indumentaria uniforme. Se priorizará el uso de camisetas oficiales del equipo; en caso de no contar con ellas, todos los jugadores deberán vestir prendas del mismo color y diseño similar, evitando diferencias que dificulten la identificación dentro del campo de juego. Asimismo, se permitirá el uso de pecheras o camisetas confeccionadas específicamente para el equipo, siempre que mantengan uniformidad entre todos sus integrantes.*

6. AUSENCIAS E INASISTENCIAS

○ 6.1. Aviso obligatorio

- *Si un equipo no puede presentarse a disputar un partido, deberá comunicarlo a la organización con un mínimo de 24 horas de anticipación respecto del horario establecido.*

- La ausencia será contabilizada independientemente del motivo o justificativo presentado por el equipo.
 - 6.2. Primera ausencia con aviso
- Si se trata de la primera ausencia del equipo y esta fue comunicada con al menos 24 horas de anticipación:
 - El equipo perderá los puntos correspondientes al partido.
 - Los puntos serán otorgados al equipo rival.
 - No deberá abonar el costo de la cancha.
 - Podrá continuar participando del torneo, pero quedará en su última oportunidad.
 - 6.3. Primera ausencia sin aviso
 - Si el equipo no informa su ausencia con al menos 24 horas de anticipación:
 - Perderá los puntos correspondientes al partido.
 - Los puntos serán otorgados al equipo rival.
 - Deberá abonar el costo total de la cancha.
 - El pago de la cancha será obligatorio para continuar participando. Si el equipo no abona el importe dentro del plazo establecido por la organización, será expulsado del torneo.
 - 6.4. Segunda ausencia
- La segunda ausencia de un equipo implicará su expulsión automática y definitiva del torneo.
 - Esta medida se aplicará aunque el equipo:
 - Haya avisado con más de 24 horas de anticipación.
 - Presente un justificativo.
 - Haya abonado el costo de la cancha.
 - Manifieste su intención de continuar participando.
 - La expulsión por una segunda ausencia no admitirá excepciones.
 - 6.5. Consecuencias de la expulsión
 - En caso de expulsión, el equipo perderá definitivamente su lugar en el torneo y no tendrá derecho a la devolución total ni parcial de ningún monto abonado en concepto de inscripción, partidos u otros conceptos.
 - 6.6. Incorporación de un equipo reemplazante
- La organización podrá incorporar un nuevo equipo para ocupar el lugar dejado por el equipo expulsado.
 - El equipo reemplazante comenzará su participación desde cero y no heredará los puntos, goles a favor, goles en contra, tarjetas, resultados ni ningún otro registro deportivo del equipo anterior.
 - Al momento de ingresar, el nuevo equipo comenzará con:
 - Cero puntos.
 - Cero goles a favor.
 - Cero goles en contra.
 - Cero tarjetas.
- Su participación comenzará a contabilizarse a partir del primer partido que dispute oficialmente en el torneo.

7. DISCIPLINA Y CONDUCTA

El torneo tiene una postura estricta en materia disciplinaria, dentro y fuera de la cancha.

- Ante cualquier agresión física, el o los involucrados quedan expulsados del torneo de forma automática e inapelable, sin importar el argumento o la justificación.
- No se tolera ningún tipo de violencia, verbal o física, ya sea contra rivales, árbitros, organizadores, asistentes o público presente.
- Los insultos graves, amenazas o conductas antideportivas reiteradas pueden derivar en sanciones que van desde fechas de suspensión hasta la expulsión del torneo, a criterio de la organización.
- El capitán de cada equipo es el único habilitado para dirigirse al árbitro durante el partido y es responsable de la conducta de su equipo.
- Si una agresión proviene de personas vinculadas al equipo (suplentes, allegados, hinchada), el equipo será sancionado y, en casos graves, podrá ser expulsado del torneo.

8. DISPOSICIONES FINALES

La organización del torneo es la única autoridad para resolver cualquier situación no prevista en este reglamento. Sus decisiones son inapelables.

- La inscripción al torneo implica la aceptación total de este reglamento por parte de todos los jugadores, capitanes y responsables de cada equipo.
- Cualquier modificación al reglamento durante el transcurso del torneo será comunicada oficialmente y por escrito a todos los equipos.
- Los reclamos o protestas deben presentarse por escrito por el capitán del equipo dentro de las 48 horas posteriores al hecho que los motiva. Reclamos verbales o presentados fuera de plazo no serán considerados.