



REGLAMENTO DE LA COPA PICO DEPORTES

1. Tiempo de Juego:

- 25 y 25, con 5 minutos de descanso, con la posibilidad de pedir un tiempo muerto.
- Tolerancia: 10 minutos, desde la hora de programación.

2. Jugadores:

- Máximo: 8 Mínimo: 5. Suplentes: Toda la plantilla
- Hasta cuando pueden firmar jugadores y suplentes?. En cualquier momento del partido.
- Los suplentes deberán estar mas allá del alambrado perimetral.
- Solo podrá ingresar 1 DT debidamente identificado.

3. Indumentaria:

- Zapatillas o calzado de F-5. No se puede usar calzado con taponos intermedios o largos.
- Casaca o buzo debidamente numerado, pantalón corto y medias.
- Cinta de Capitán obligatoria.
- Ante irregularidades en la indumentaria, el equipo sufrirá el cómputo de 3 faltas.
- En el caso de ausencia de cinta de Capitán, se computará 1 falta.

4. Joyas:

- Prohibidas las que sean peligrosas para los otros (relojes, anillos, etc) .
- Permitidas las que sean peligrosas para si mismo (aros, piercings, cadenas, etc), **bajo responsabilidad de quien la use.**

5. Saque de Salida:

- Distancia: 3 metros, excepto que el lanzador juegue rápido.
Cada cual en su campo (flexible).

6. Saque de meta:

- Con la mano o con el pié, tal como se realiza en el fútbol. Elige el equipo.
- Si se optara por jugar con el pie, los adversarios no pueden bloquear el lanzamiento . Deben dejar libre la dirección a la portería adversaria, hasta la mitad de cancha Si lo hiciese, será sancionado con TLI.
- Con balón en juego, el arquero puede poner el balón en el piso y jugarlo libremente con el pie.
- Con balón fuera de juego, el guardameta no podrá jugar el balón 2 veces seguidas (ponerla al piso y jugarla con el pie). Si lo hiciera: TLI desde el borde del área o desde el lugar de la infracción, según corresponda.
- Cuando el balón está en juego, el guardameta puede “bolearlo” de aire? SI.

7. Saque de Banda:

- Con la mano. Distancia: 2 mts .



- El balón puede ir directamente al área? Si.
- En el caso de principiantes, la sanción del mal saque será flexible (muy mal sacados).

8. Saque de Esquina:

- Con el pie.
- Distancia: 7 metros.
- El balón puede ir directamente al área? Si.

9. Tiros Libres:

- Distancia: 7 metros.
- Igual que en fútbol (TLD o TLI de acuerdo a la naturaleza de la falta).
- Todas las faltas se acumulan.
- Si se aplica la “ventaja”, una vez que se detenga el juego se debe acumular la falta.

10. Penales:

- Con carrera.
- Los adversarios deberán ubicarse a una distancia prudencial del punto penal, de modo de no molestar al ejecutor.

11. Acumulación de faltas - sanciones:

- El árbitro anotará todas las faltas inmediatamente o mas tarde, de acuerdo a su conveniencia por reanudar o retener el juego.
- **Penal** por acumulación:
 - A la 7º falta.
 - A la 12º falta.
 - A la 15º falta.
 - A cada falta.
 - Si, por ejemplo, la 7º falta se comete dentro del área, se sancionará penal por la infracción cometida, pasando el penal por acumulación a la 8º falta.

12. Barrida – Ida al piso – Tackle con desliz (entrada).

- Las 3 acciones están terminantemente prohibidas, **EN ACCIÓN DE DISPUTA.**
- Si se cae accidentalmente no es infracción.
- Si se cae accidentalmente y disputa el balón desde el piso: infracción.
- No puede participar del juego apoyando en el piso 3 partes de su cuerpo:
 - * Glúteos y manos.
 - * Glúteos y pies.
 - * Rodillas y pies.
 - * Manos y pies.
 - * Manos y rodillas, etc



Excepción: El arquero dentro de su propia área puede ir o jugar desde el piso.

- Puede un jugador barrer para salvar un gol? SI
- Puede un jugador barrer para marcar un gol? SI
- Puede un jugador barrer para salvar un saque de banda, meta o esquina? SI
- Puede un jugador barrer para bloquear un remate? SI.
- **EL LÍMITE ES LA DISPUTA. NO SE PUEDE DISPUTAR EL BALÓN, YENDO AL PISO O JUGANDO DESDE EL PISO.**
- Sanción: Tiro libre indirecto.

13. Sustituciones (Cambios):

- El jugador que sale, puede reingresar libremente.
- 6 ventanas de cambios por partido (6 interrupciones). El descanso y el minuto no cuentan como ventana, ya que no hubo interrupción.
- Con balón fuera de juego.
- Con autorización del árbitro.
- Los cambios se harán por la puerta.

14. Tarjetas disciplinarias:

- Amarilla y Roja: Igual que en el fútbol.
- Quien reciba una tarjeta amarilla, quedará excluido 3 minutos, y su equipo jugará temporalmente con un jugador menos.
- Quien reciba una tarjeta roja, no podrá ser reemplazado
- Azul:
- Implica la exclusión temporal del jugador. El equipo quedará en inferioridad numérica durante 10 minutos. Es una tarjeta preventiva y no computable, para evitar una segura expulsión. Ejemplos: rencillas entre jugadores que no lleguen a consumarse. Jugadores que protesten en demasía. Un mismo jugador, puede recibir mas de una tarjeta azul sin ser expulsado.
- A quienes vayan a molestar y no jugar; que carguen, protesten en demasía, o provoquen constantemente a árbitros o rivales.
- Podrá volver a participar del partido, cuando el árbitro le indique.
- Qué controla el tiempo de las exclusiones? El árbitro.

15. D.O.G.S.O (Ultimo Recurso):

- Azul en todos los casos

16. Áreas:

- Las áreas son consideradas de meta.
- TLI a favor del equipo atacante: Desde el borde del área.
- TL a favor del equipo defensor: desde cualquier lugar de la misma.

17. Obstaculizar la vista del arquero en Tiros Libres:

- Ningún delantero podrá obstaculizar la vista del arquero, **DENTRO DEL ÁREA**, durante la ejecución de un tiro libre, hasta que el balón esté en juego.
 - Fuera del área no tendrá ningún impedimento.



- El árbitro le avisará al infractor antes de dar la orden.
- Si un jugador obstaculiza la visión del arquero luego que el árbitro de la orden, pero antes que el balón se ponga en juego, será sancionado con TLI.
- Una vez que el balón está en juego, los movimientos son libres.

18. Cargas:

- Cargas por la espalda con embestida: **Prohibido.**
- Cargas menores por la espalda (contactos leves sin embestida): **Permitido**
- Carga hombro con hombro. **Permitido** en la mayor parte del Terreno de Juego.
- Carga hombro con hombro, cerca de las redes de contención: **Prohibido**, en la medida que ocasione un riesgo al adversario.
- Las cargas prohibidas se sancionarán con tiro libre directo.

19. Capitán:

- Tiene derecho a hablar respetuosamente con el Árbitro .
- Si el Capitán no se dirige respetuosamente y lo hace en actitud de protesta, el Árbitro podrá computarle una falta y/o tomar medidas disciplinarias.
- Cuando otros Jugadores intenten protestar, hablar en demasía o presionar al Árbitro, se les podrá computar una falta.
- La falta se le computa dando público aviso. No se sanciona técnicamente, excepto que el balón esté en juego. Si el balón estuviera en juego: TLI.

20. Definición en partidos eliminatorios, en caso de empate:

- Cinco ***penales*** por equipo.

FAIR PLAY Y BUENA CONDUCTA:

- Seremos muy estrictos en la conducta de los jugadores y público.
- Independientemente de las tarjetas mostradas, todo jugador o equipo que observe mal comportamiento, puede ser excluido del torneo.
- Consideramos que excluyendo a equipos y jugadores conflictivos, sumaremos mas equipos de los que perderemos.
- Cuál es el perfil del jugador buscado? El que viene a divertirse, y no aleja a las esposas y a los hijos del resto de los participantes.
- En ninguna circunstancia, un equipo puede requerir la devolución del costo de la inscripción.
- Nos reservamos el derecho de admisión antes y durante el torneo.
- Ante expulsión de jugadores y equipos, nos reservamos el derecho de no admitirlos por un tiempo prolongado o definitivamente.

QUE DEBO HACER ANTE ERRORES ARBITRALES?

- Los árbitros gozan del total respaldo de la organización. Sus errores son esperables.



- En caso de desconocimiento de las reglas o mala aplicación de las mismas, deberán enviar un e-mail a picodeportespdp@gmail.com o a gustavoditella@gmail.com para su corrección y, eventualmente, su sanción.
- Se responderán los e-mails, previa averiguación, en caso de inconducta o desconocimiento. No se responderán los reclamos subjetivos sobre la valoración de las faltas o sanciones disciplinarias.



REGLAMENTO DE LA COPA PICO DEPORTES. -Fútbol 6-

1. Tiempo de Juego:

- 20 y 20, con 2 ó 3 minutos de descanso, con la posibilidad de pedir un tiempo muerto.
- Tolerancia: 10 minutos, desde la hora de programación.

2. Jugadores:

- Máximo: 6 Mínimo: 3. Suplentes: Toda la plantilla
- Hasta cuando pueden firmar jugadores y suplentes?. En cualquier momento del partido.
 - Los suplentes deberán estar mas allá del alambrado perimetral.
- Solo podrá ingresar 1 DT debidamente identificado.

3. Indumentaria:

- Zapatillas o calzado de F-5. No se puede usar calzado con tapones intermedios o largos.
- Casaca o buzo debidamente numerado, pantalón corto y medias.
- Cinta de Capitán obligatoria.
- Ante irregularidades en la indumentaria, el equipo sufrirá el cómputo de 3 faltas.
- En el caso de ausencia de cinta de Capitán, se computará 1 falta.

4. Joyas:

- Prohibidas las que sean peligrosas para los otros (relojes, anillos, etc) .
- Permitidas las que sean peligrosas para si mismo (aros, piercings, cadenas, etc), **bajo responsabilidad de quien la use.**

5. Saque de Salida:

- Distancia: 3 metros, excepto que el lanzador juegue rápido.
Cada cual en su campo (flexible).

6. Saque de meta:

- Con la mano .
- Puede pasar la mitad de cancha.
- Con balón en juego, el arquero puede poner el balón en el piso y jugarlo libremente con el pie.
- Con balón fuera de juego, el guardameta no podrá jugar el balón 2 veces seguidas (ponerla al piso y jugarla con el pie). Si lo hiciera: TLI desde el borde del área o desde el lugar de la infracción, según corresponda.
- El guardameta puede “bolearlo” de aire? NO. Si lo hiciera: Saque de banda desde la mitad de la cancha.

7. Saque de Banda:

- Con la mano.



- Distancia: 2 mts .
- El balón puede ir directamente al área? Si.
- En el caso de principiantes, la sanción del “mal saque” será flexible. Se sancionarán los saques muy mal ejecutados.

8. Saque de Esquina:

- Con el pie.
- Distancia: 5 metros.
- El balón puede ir directamente al área? Si.

9. Tiros Libres:

- Distancia: 5 metros.
- Igual que en fútbol (TLD o TLI de acuerdo a la naturaleza de la falta).
- Todas las faltas se acumulan.
- Si se aplica la “ventaja”, una vez que se detenga el juego se debe acumular la falta.

10. Penales:

- Fútbol femenino: 1 metro de carrera.
- Fútbol masculino: Sin carrera.
- Los adversarios deberán ubicarse a una distancia prudencial del punto penal, de modo de no molestar al ejecutor.

11. Acumulación de faltas - sanciones:

- El árbitro anotará todas las faltas inmediatamente o mas tarde, de acuerdo a su conveniencia por reanudar o retener el juego.
- **Penal** por acumulación:
 - A la 7º falta.
 - A la 12º falta.
 - A cada falta.
 - Si, por ejemplo, la 7º falta se comete dentro del área, se sancionará penal por la infracción cometida, pasando el penal por acumulación a la 8º falta.

12. Barrida – Ida al piso – Tackle con desliz (entrada).

- Las 3 acciones están terminantemente prohibidas, **EN ACCIÓN DE DISPUTA.**
- Si se cae accidentalmente no es infracción.
- Si se cae accidentalmente y disputa el balón desde el piso: infracción.
- No puede disputar el balón, apoyando en el piso 3 partes de su cuerpo:
 - * Glúteos y manos.
 - * Glúteos y pies.
 - * Rodillas y pies.
 - * Manos y pies.
 - * Manos y rodillas, etc

Excepción: El arquero dentro de su propia área puede ir o jugar desde el piso.



- Puede un jugador barrer para salvar un gol? SI
- Puede un jugador barrer para marcar un gol? SI
- Puede un jugador barrer para salvar un saque de banda, meta o esquina? SI
- Puede un jugador barrer para bloquear un remate? SI.

EL LÍMITE ES LA DISPUTA. NO SE PUEDE DISPUTAR EL BALÓN, YENDO AL PISO O JUGANDO DESDE EL PISO.

13. Sustituciones (Cambios):

- El jugador que sale, puede reingresar libremente.
- 6 ventanas de cambios por partido (6 interrupciones). El descanso y el minuto no cuentan como ventana, ya que no hubo interrupción.
- Con balón fuera de juego.
- Con autorización del árbitro.
- Los cambios se harán por la puerta.

14. Tarjetas disciplinarias:

- Amarilla y Roja: Igual que en el fútbol.
- Quien reciba una tarjeta amarilla, quedará excluido 2 minutos, y su equipo jugará temporalmente con un jugador menos.
- Quien reciba una tarjeta roja, no podrá ser reemplazado
- Azul:
- Implica la exclusión temporal del jugador. El equipo quedará en inferioridad numérica durante 7 minutos. Es una tarjeta preventiva y no computable, para evitar una segura expulsión. Ejemplos: rencillas entre jugadores que no lleguen a consumarse. Jugadores que protesten en demasía. Un mismo jugador, puede recibir mas de una tarjeta azul sin ser expulsado.
- A quienes vayan a molestar y no jugar; que carguen, protesten en demasía, o provoquen constantemente a árbitros o rivales.
- Podrá volver a participar del partido, cuando el árbitro le indique.
- Quién controla el tiempo de las exclusiones? El árbitro.

15. D.O.G.S.O (Ultimo Recurso):

- Azul en todos los casos

16. Áreas:

- Las áreas son consideradas de meta.
- TLI a favor del equipo atacante: Desde el borde del área.
- TL a favor del equipo defensor: desde cualquier lugar de la misma.

17. Obstaculizar la vista del arquero en Tiros Libres:

- Ningún delantero podrá obstaculizar la vista del arquero, **DENTRO DEL ÁREA**, durante la ejecución de un tiro libre, hasta que el balón esté en juego.
- Fuera del área no tendrá ningún impedimento.
- El árbitro le avisará al infractor antes de dar la orden.
- Si un jugador obstaculiza la visión del arquero luego que el árbitro de la orden, pero antes que el balón se ponga en juego, será sancionado con TLI.
- Una vez que el balón está en juego, los movimientos son libres.

18. Cargas:

- Cargas por la espalda con embestida: **Prohibido.**



- Cargas menores por la espalda (contactos leves sin embestida): **Permitido**
- Carga hombro con hombro. **Permitido** en la mayor parte del Terreno de Juego.
- Carga hombro con hombro, cerca de las redes de contención: **Prohibido**, en la medida que ocasione un riesgo al adversario.
- Las cargas prohibidas se sancionarán con tiro libre directo.

19. Capitán:

- Tiene derecho a hablar respetuosamente con el Árbitro .
- Si el Capitán no se dirige respetuosamente y lo hace en actitud de protesta, el Árbitro podrá computarle una falta y/o tomar medidas disciplinarias.
- Cuando otros Jugadores intenten protestar, hablar en demasía o presionar al Árbitro, se les podrá computar una falta.
- La falta se le computa dando público aviso. No se sanciona técnicamente, excepto que el balón esté en juego. Si el balón estuviera en juego: TLI.

20. Definición en partidos eliminatorios, en caso de empate:

- Cinco **penales** por equipo.

FAIR PLAY Y BUENA CONDUCTA:

- Seremos muy estrictos en la conducta de los jugadores y público.
- Independientemente de las tarjetas mostradas, todo jugador o equipo que observe mal comportamiento, puede ser excluido del torneo.
- Consideramos que excluyendo a equipos y jugadores conflictivos, sumaremos mas equipos de los que perderemos.
- Cuál es el perfil del jugador buscado? El que viene a divertirse, y no aleja a las esposas y a los hijos del resto de los participantes.
- En ninguna circunstancia, un equipo puede requerir la devolución del costo de la inscripción.
- Nos reservamos el derecho de admisión antes y durante el torneo.
- Ante expulsión de jugadores y equipos, nos reservamos el derecho de no admitirlos por un tiempo prolongado o definitivamente.

QUE DEBO HACER ANTE ERRORES ARBITRALES?

- Los árbitros gozan del total respaldo de la organización. Sus errores son esperables.
- En caso de desconocimiento de las reglas o mala aplicación de las mismas, deberán enviar un e-mail a picodeportespdp@gmail.com o a gustavoditella@gmail.com para su corrección y, eventualmente, su sanción.