

## **Reglas de juego Copa OEA 2013**

### **I. Acerca de los Jugadores y Jugadoras de los Equipos**

- Cada equipo deberá tener un máximo de dieciocho (18) jugadores inscritos para jugar el torneo. De ese total (18), todos los equipos deberán tener mínimo dos (2) mujeres inscritas.
- Todos los equipos participantes en el torneo tienen el aval de presentar por escrito sus respectivas planillas definitivas hasta un día antes de iniciar la segunda fecha del torneo en curso. Después de dicha fecha no se aceptarán cambios a las planillas de los equipos. Por consiguiente, los equipos que no acaten la norma anterior serán penalizados con la pérdida de los tres puntos y el resultado oficial del partido será dos a cero (2-0).
- La inscripción de Pasantes y Becarios nuevos en reemplazo de los mismos debe ser presentada por escrito veinticuatro (24) horas antes del partido a los organizadores del torneo.
- Con relación a las jugadoras, no se requiere que trabajen o hayan trabajado en la Organización de Estados Americanos (OEA).
- Como una medida para incentivar la igualdad de género, se permitirá el ingreso de mujeres en cualquier momento del campeonato.
- Los jugadores inscritos deben trabajar o haber trabajado en la OEA, es decir:
  - a) Personal que trabaje o haya trabajado en la OEA (Staff, CPR's, Becarios y Pasantes).
  - b) Personal que trabaje o haya trabajado en IBS, Gateway Development Foundation, las misiones ante la OEA y la Tienda Juan Valdez (Sede OEA, edificio GSB).

### **II. Acerca de los Jugadores y Jugadoras en el Terreno de Juego**

- El máximo de jugadores en el terreno de juego por cada equipo es seis (6) y el mínimo es cuatro (4). En cualquiera de los casos, cada equipo deberá tener como mínimo una (1) mujer en el campo.
- Por motivos de fuerza mayor, tan sólo una vez (1) se le permitirá a un equipo presentarse a un partido sin damas. En este caso, dicho equipo jugará con un mínimo de cuatro (4) jugadoras y un máximo de cinco (5) jugadores.
- Si un equipo reincide en la conducta descrita en el apartado anterior, perderá el juego por Walk Over (W.O.) y, por consiguiente, los tres puntos. El resultado oficial será dos a cero (2-0).
- De presentarse el hecho de que al momento del partido un equipo no tenga ninguna de sus jugadoras inscritas, se le permitirá jugar con otra mujer que esté dispuesta a hacerlo. No importa que pertenezca a otro equipo.

### **III. Acerca de los Uniformes e Implementos Deportivos**

- Cada equipo deberá presentarse en el terreno de juego con su respectivo uniforme. Por ejemplo, si el color de la camiseta del equipo es azul, todos los jugadores, sin excepción, deben tener ese mismo color de camiseta para poder jugar.
- No es necesario que los equipos estén completamente uniformados en cuanto a medias y pantalonetas. Aunque sí es indispensable que todos los equipos tengan su propio color de camisetas y que sus jugadores en el campo estén uniformados en este aspecto.

- Dado el caso en que dos equipos presenten el mismo color de camisetas en un partido, se definirá el impasse de acuerdo al calendario del torneo enviado a los delegados de los equipos. Es decir, el conjunto que figura como local (margen izquierda en cada una de las fechas del torneo) tendrá la ventaja sobre el equipo visitante (margen derecha) en este caso específico.
- Todos los jugadores en el terreno de juego deben tener guayos o botines de fútbol, al igual que espinilleras. Dichos implementos son estrictamente necesarios para jugar.
- Todos los equipos deben presentar un balón en cada partido.
- Está prohibido vestir o usar cualquier objeto que sea peligroso para la integridad de todos los jugadores. (Relojes, cadenas, anillos, pulseras).

#### **IV. Acerca de la Duración de los Partidos**

- Si un equipo no se presenta a la hora fijada para el partido, el árbitro esperará quince (15) minutos. Si al cabo de dicho tiempo no se presenta al menos con el mínimo de jugadores permitidos para jugar, perderá el partido por Walk Over (W.O.) En este caso se le otorgaran los tres puntos al equipo rival y el resultado oficial será dos a cero (2-0).
- Los partidos tendrán dos periodos de treinta (30) minutos. Entre cada tiempo habrá un descanso de diez (10) minutos.
- El árbitro tendrá la facultad de adicionar minutos en cualquiera de los dos tiempos, siempre y cuando considere que haya habido pérdida deliberada de tiempo por alguno de los equipos, o demasiadas interrupciones en el juego.

#### **V. Acerca del Desarrollo de los Partidos**

- Las anotaciones (goles) serán válidas desde cualquier parte del terreno de juego.
- Cada que haya una anotación el árbitro deberá reiniciar el partido desde la mitad de la cancha.
- Será completamente válido el gol de mitad de cancha para iniciar o reiniciar el juego, sin necesidad previa de que el anotador haya tocado el balón a un compañero de equipo.
- Antes de iniciar todos los partidos, el delegado o capitán de cada equipo debe presentar al árbitro su respectiva planilla de jugadores.
- No habrá límite de cambios ni de reingresos de jugadores durante un mismo partido.
- Los cambios de jugadores en un partido deben ser autorizados por el árbitro del juego.
- No se sancionará el fuera de lugar.
- El saque de banda se hará con las manos.
- El tiro de esquina se hará con los pies.
- En caso de lluvia, los partidos se suspenderán con 24 horas de anticipación (viernes en la tarde), previa decisión de la mayoría de los delegados. Si el clima no está acorde para que se juegue, se cancelarán todos los partidos y se corre la fecha.
- Si por motivos exclusivamente laborales un equipo no cuenta con más del 50% de los jugadores, el partido se cancelará. Dicho partido deberá ser jugado máximo entre las dos semanas posteriores a la programación inicial del juego.
- Si se presenta el caso de que hubiese el 50% de los jugadores de un equipo, el partido deberá ser jugado tal y como está programado.
- La petición para aplazar un partido programado debe ser presentada por escrito cuarenta y ocho (48) horas antes del partido. La misma debe ser presentada al equipo rival y a los organizadores del torneo.

## **VI. Acerca de las Sanciones**

- Las faltas y expulsiones de los jugadores durante un partido serán exclusivamente a criterio del árbitro.
- El árbitro podrá sacar tarjeta amarilla, doble amarilla o roja directa a un jugador, dependiendo de la infracción cometida.
- Los jugadores expulsados en un partido no podrán ser reemplazados.
- Un jugador que sea expulsado de un partido (tarjeta roja directa o dos amarillas y posteriormente la roja) recibirá como mínimo una fecha de sanción, la cual deberá pagar en el partido inmediatamente posterior.
- Un jugador que reciba tres (3) tarjetas amarillas será castigado con una fecha de sanción, la cual deberá pagar en el partido inmediatamente siguiente. Las tarjetas amarillas son acumulativas.
- Dado el caso de que un equipo presente un jugador en el campo que no esté inscrito o que no pertenezca a la OEA, perderá automáticamente el partido. En este caso se le otorgaran los tres puntos al equipo rival y el resultado oficial será dos a cero (2-0).
- Equipo que no se presente a dos (2) partidos o pierda por Walk Over (W.O.) ambos encuentros automáticamente será descalificado del torneo. Como consecuencia, los puntos de los partidos (jugados y pendientes) de dicho equipo serán sumados a sus respectivos rivales y el marcador oficial será dos a cero (2-0).
- Equipo que se retire del campeonato deliberadamente y sin justa causa no podrá participar en el torneo inmediatamente siguiente. Como consecuencia, los puntos de los partidos (jugados y pendientes) de dicho equipo serán sumados a sus respectivos rivales y el marcador oficial será dos a cero (2-0).
- Las fechas de sanción de los jugadores expulsados serán determinadas por el árbitro de acuerdo a la gravedad de la falta cometida.
- Un jugador podrá ser expulsado definitivamente del torneo, si la agresión cometida es sumamente grave. Esta determinación se decidirá por mayoría en una reunión de delegados.
- No se permitirán las discusiones ni recriminaciones al árbitro durante ni después de los partidos.
- Si un jugador toca intencionalmente el balón con la mano en su área, se sancionará penalti y el árbitro tendrá la facultad de amonestarlo.
- El penalti será cobrado desde la mitad de la cancha y con el arco libre (vacío).
- Cuando el tiro penal sea ejecutado, todos los jugadores en el terreno de juego deben estar detrás de la línea del balón.
- Esta terminante prohibido tirarse al piso ('barrerse') para despojar del balón al rival e impedir su paso o traslado a otro lugar del terreno de juego.
- Las únicas 'barridas' aceptadas en el torneo son aquellas sólo tienen como finalidad la interceptación del balón, y no la del jugador rival. Este tipo de barridas son a criterio del árbitro.
- Las reclamaciones presentadas tras la conclusión de un partido deberán ser sometidas a la consideración del Comité de Delegados de los equipos a más tardar el martes en la tarde después de efectuado el partido. En caso de que se tratase de un partido reprogramado, el reclamo se deberá presentar máximo dos días después de efectuado el partido.

- Las medidas adoptadas para la resolución de estas reclamaciones deberán ser aprobadas por la mitad más uno de todos los delegados de los equipos que conforman el Comité de Delegados. En este sentido, será necesario que exista quórum previo.

### **VII. Acerca de Casos de Empate en la Tabla de Posiciones**

- Si se llegase a presentar la situación en que dos o más equipos queden empatados en puntos, se definirá el pase a la siguiente ronda de acuerdo al orden mencionado a continuación:

- a) Mayor diferencia entre el total de goles a favor y el total de goles en contra.
- b) Ganador del partido jugado entre los equipos en disputa.
- c) Si los equipos quedaron empatados en el partido que jugaron entre si, se recurrirá a un partido extra.
- d) En el partido de desempate se jugarán dos tiempos de treinta (30) minutos. Si persiste el empate se jugarán dos periodos suplementarios de diez (10) minutos. De continuar la igualdad, se definirá mediante los cobros de tiro penal (inicialmente cinco por equipo, o hasta que haya un ganador).

### **VIII. Acerca del Trofeo de Campeón de la Copa OEA**

- El trofeo de Campeón de la Copa OEA es de carácter rotativo y exclusivamente para los equipos ganadores del torneo.

- Los equipos que queden campeones en cada una de las versiones del torneo tienen el derecho a permanecer con el trofeo hasta una semana antes de iniciar el siguiente campeonato.

- El equipo que obtenga el título de campeón cuatro (4) veces, consecutivas o no, se le otorgará una réplica de la copa original del torneo.

### **IX. Acerca de la utilización de los arcos**

- Los delegados de los equipos que juegan a primera son los encargados de sacar los arcos y armas las canchas donde se jugará la respectiva fecha del torneo.

- Los delegados de los equipos que juegan a segunda hora son los responsables de desarmar las canchas y llevar los arcos al lugar donde regularmente se guardan.

- Los equipos que quieran usar los arcos durante la semana deberán avisar con antelación a los organizadores del torneo para poder utilizar los mismos y así informar al personal de seguridad para sacar los arcos.

- Si no se informa del uso de los arcos, el personal de seguridad no los dejará sacar del lugar donde están ubicados

- La anterior medida se toma con la única finalidad de hacer responsables a las personas que solicitan los arcos y, de esta manera, conservarlos el mayor tiempo posible en buen estado.

### **Nota Aclaratoria**

Los delegados de cada equipo deberán dar a conocer el presente reglamento a los integrantes de sus respectivos conjuntos antes de comenzar el torneo.

Lo anterior, con la finalidad de que todos los participantes en el certamen tengan las reglas de juego claras y, por consiguiente, evitar reclamos innecesarios posteriores.