



# Reglamento 2024

## Inscripciones

---

**Art. 1:** La empresa ENVACO S.A, organiza el Torneo de Fútbol denominado COPA ENVACO 2024 en formato 5vs5 en el complejo Planeta de la ciudad de Mariano Roque Alonso.

**Art. 2:** El torneo se disputará en una sola categoría: Fuerza Libre

**Art. 4:** Para confirmar su participación, cada equipo deberá presentar la lista de buena fe accediendo así al sorteo de grupos. El sorteo se dará el 12 de septiembre en las instalaciones de la empresa.

**Art. 6:** Se dará inicio al torneo el 21 de Septiembre del 2024. (Podrá ser modificado)

**Art. 7:** Los partidos se disputarán los días sábados desde las 16:00 en adelante.

**Art. 8:** Cada equipo presentará obligatoriamente el formulario de inscripciones compuesto de:

- 1) Lista de buena fe con un máximo de 12 jugadores y un mínimo de 5 jugadores (con todos los campos completos).
- 2) En caso de utilizar uniformes con sponsors distintos a las marcas de las empresas, completar solicitud para aprobación de la organización. La organización rechazará toda solicitud de inscripción que no cumplan con todos estos requisitos.

**Art. 9:** Los jugadores representantes de cada equipo deberán tener una antigüedad mínima de 1 mes como funcionarios.

**Art. 10:** Las "LISTAS DE BUENA FE" podrán NO modificarse salvo por desvinculación.

Las planillas son previamente impresas en las oficinas de Área Deportiva y la inclusión de jugadores a puño y letra no está permitida (salvo error de carga por parte de la organización O AUTORIZACION DE RRHH).

## Equipos y Delegados

---

**Art. 11:** Los delegados serán los encargados de averiguar y mantener al tanto de la programación a sus equipos. La misma estará a disposición en los grupales.

**Art. 12:** La organización, además de publicar en cartelera, informará al responsable de cada equipo cualquier cambio de horario o programación al teléfono aclarado en la lista de buena Fe.

**Art. 13:** Solo la organización podrá declarar la suspensión de una jornada. **Estas NO se suspenden por lluvia a no ser que la organización crea necesario.**

**Art. 14:** En el caso de que la organización no se comunique con los representantes de cada equipo para avisar la suspensión de algún encuentro, se da por hecho que los partidos se desarrollaran normalmente según lo establecido.

## Forma de Disputa

---

**Art. 15:** El torneo contara de 2 etapas: Etapa de grupos y Liguilla Final.

### Etapa de Grupos:

2 grupos de 3 y 1 grupo de 4 equipos. Juegan todos contra todos. Suman 3 puntos por partido ganado, 1 por partido empatado y 0 por partido perdido.

**DESEMPEATES.** En caso que dos o más equipos finalicen en la misma ubicación al término de la fase de grupos del torneo o de una etapa del mismo, para el desempate se tendrán en cuenta los siguientes criterios y en este orden:

- 1) Mayor Puntaje
- 2) Mayor DG (diferencia de goles);
- 3) Mayor cantidad de GF (goles a favor);
- 4) Menor cantidad de GC (goles en contra)
- 4) Resultados entre ambos equipos;
- 5) Fair Play (menos cantidad de tarjetas), las rojas cuentan como 2 amarillas

**Si se dispusiera la realización de penales regirán las siguientes reglas:**

La definición a través de penales será mediante la ejecución de una serie de tres (3) tiros libres penales por equipo, en forma alternada y por jugadores que hayan terminado jugando el partido, resultando ganador el equipo que haya convertido más goles. De persistir la igualdad se ejecutara un (1) tiro penal alternadamente por cada equipo, siempre por jugadores/as que aún no hayan ejecutado el mismo, hasta que surja el ganador. Si persiste la igualdad habiendo ejecutado todos los jugadores/as los penales, continuarán ejecutando alternadamente un (1) tiro penal los jugadores/as que hayan ejecutado los penales inicial y posteriormente hasta que haya un ganador.

- **Clasificarán a la siguiente fase** los primeros 2(dos) de cada grupo y 2(dos) mejores 3eros de la general

### Liguilla Final

Cuartos de finales, semifinales y final se disputarán en un solo encuentro definitorio y en caso de producirse un empate en los mismos; acto seguido se tendrá la definición por vía de los penales. (3 (tres) ejecuciones por equipo)

**Observación:** El sistema de juego puede variar según la cantidad de inscriptos.

### La competencia

El torneo se regirá en las reglas establecidas por la International Board de la Federación Internacional de Asociaciones de Fútbol (F.I.F.A.) para el fútbol de campo con excepción de:

- Se jugará con la cantidad de jugadores 5 (en cancha) como indica el formato del torneo.
- No se sancionará posición adelantada.
- En la ejecución de los tiros libres la barrera protectora se formará a cinco (5) metros de distancia del lugar de la infracción.
- Los tiros libres penales se ejecutarán desde una distancia de seis (6) metros, más o menos, dependiendo de la marca dibujada del punto penal en el terreno de juego y del torneo en cuestión. El o los integrantes del Departamento de Deportes podrán aclarar y definir esto de acuerdo a los diferentes campos de juego.
- El cambio de jugadores será ilimitado y deberá realizarse con juego detenido y previa autorización del árbitro, por el centro de la cancha. El jugador que al realizarse el cambio ingrese por lugares no autorizados estará sujeto a amonestación con tarjeta amarilla.
- La reposición del saque de meta por parte de los arqueros se podrá realizar con las manos.
- No será válido el gol convertido por el arquero o jugador con saque de mano.
- El control del tiempo de juego y las tarjetas estarán exclusivamente a cargo de los árbitros.
- Los Ayudantes de campo como directores técnicos podrán ingresar al banco de suplentes en un máximo de 2 personas.

**Art. 17: Duración de los encuentros:** Los partidos tendrán una duración de 15 (Quince) minutos corridos por etapa, con descanso de 3 (tres) minutos.

**Art. 18: Indumentaria:** Los equipos, a la hora del inicio de los partidos, deberán presentarse correctamente uniformados con las camisetas totalmente idénticas, exceptuando el número y nombre del jugador, pantaloncitos de fútbol con el color predominante igual y medias largas de fútbol sin importar el color. Los jugadores no podrán utilizar los botines de fútbol, entiéndase taquillas altas o bajas. Si se podrán utilizar calzados “todo terrenos”.

Las camisetas deberán estar numeradas, correspondiendo un número diferente para cada jugador e, incluso el arquero, con la excepción de que un jugador de campo pase a ocupar la portería y viceversa.

Las disposiciones referentes a colores de camisetas y pantaloncitos no se aplicaran a los arqueros los que deberán utilizar indumentaria distinta a los demás integrantes del equipo y propia del puesto que ocupan. Queda terminantemente prohibida la utilización de botines con taquillas, shorts y buzos con bolsillos.

**SIMILITUD DE CASACAS.** Los jugadores que no reúnan los requisitos citados en los artículos anteriores no podrán ingresar al campo de juego.

Cuando la similitud de camisetas se prestara a confusión a criterio del árbitro, corresponderá el cambio al equipo que figure en primer término en el programa general de los partidos fijados para la fecha en disputa.

El Departamento de Deportes proveerá el juego de chalecos para procederse al cambio. El uso de esta indumentaria deportiva quedara reservado única y exclusivamente para el caso previsto precedentemente. (**no tendrá costo alguno**)

**Art. 19:** Cada equipo deberá abonar la **totalidad de las multas por los amonestados de la fecha anterior en su totalidad** (jueguen o no los amonestados) de manera a ser habilitado para el juego.

- a) **Amarilla:** 15.000 Gs.
- b) **Doble Amarilla:** 30.000 –.Suspendido un partido.
- c) **Roja Directa:** 50.000 – Suspendido un partido. (en caso de informes por agravantes, ya sea insultos o agresión física , la suspensión podría incrementarse o llegar inclusive hasta la expulsión del torneo según el detalle del informe del referee o veedor)
- d) En caso de que la organización detectase el incumplimiento de las sanciones por expulsión (suspensiones) los equipos serán pasibles de pérdida de puntos y un canon de multa (Gs.100.000).

Solo la organización será la voz oficial para disipar cualquier duda o consulta en el horario de 9:00 a 18:00, los veedores/planilleros no tienen autoridad de emitir informes o sobreponer las reglas.

**Art. 20:** Los equipos deberán presentarse al campo de juego con un máximo de **5 (cinco)** jugadores y un mínimo de **4 (cuatro)** jugadores a la hora fijada para la iniciación del encuentro programado. Se admitirá una tolerancia máxima de **10 (diez)** minutos desde la hora establecida en el fixture para cada partido.

En caso de que uno o ambos equipos no se presentaren a la disputa del partido programado, el árbitro aplicará a uno o ambos equipos el WO correspondiente.

El WO significara 3 (tres) goles a favor para el equipo ganador y otro tanto igual en contra para el equipo perdedor.

**Art. 21:** Si por cualquier causa uno de los equipos quedara durante el encuentro en inferioridad numérica (con 3 o menos jugadores), se suspenderá el partido, perdiendo el equipo afectado los puntos en juego, y se mantendrá el resultado del mismo en caso de serle favorable al equipo ganador en el momento de la suspensión. En el caso de que el resultado en ese momento este empatado o a favor del equipo que queda con inferioridad numérica, se considerará un WO.

**Art. 22:** Los equipos que no se hayan presentados a sus partidos (Walk Over) deberán abonar una multa de Gs. 100.000.- y en caso de tener 2 (Walk Over) consecutivos o tres alternados, quedaran automáticamente eliminados del torneo y sin la posibilidad de participar del siguiente torneo organizado por Area Deportiva.

## Planillas de Juego

---

### **Art. 23: En la planilla de juego se hará constar cuanto sigue:**

- Nombres, apellidos
- Números. de Cedula
- Firmas de los jugadores
- Número de camiseta
- Tarjetas de amonestaciones, expulsados y goles
- Las observaciones que hicieren los capitanes de equipo

**Art. 24: Plazo de firmas:** Para dar inicio al partido, la planilla de juego deberá estar firmada por un mínimo de **4 (cuatro)** jugadores por cada equipo dejando manifestado quién será el capitán de equipo. Se deberá presentar al planillero o veedor del encuentro obligatoriamente la cédula de identidad, pasaporte o registro automotor (en dónde figure el número de C.I. del jugador en cuestión). En caso de extravió o robo solo servirá como documento válido la denuncia policial o la contraseña respectiva. No se aceptarán documentos vencidos ni copias de documentos en ninguno de los casos y mucho menos fotos en celular de los documentos. Los jugadores no podrán ingresar al campo de juego sin haber firmado la planilla y tendrán tiempo de ingresar al mismo hasta antes del inicio del 2do tiempo, una vez iniciado ya no podrán firmar la planilla de juego.

**Solo podrán ingresar al campo de juego 1 o máximo 2 DT (director técnico) siendo debidamente identificados por el veedor,** dejando en planilla nombre y número de documento. En caso de expulsión del DT. La sanción será de 1 partido además de una multa de Gs50.000.

En cancha se destinará un lugar especialmente preparado para que se ubiquen los jugadores suplentes, técnico, si hubiere, y Delegado. Los autorizados para ocupar el banco de suplentes deberán conducirse en todo momento correcta y respetuosamente. El Delegado y/o Capitán de Equipo será solidariamente responsable de cualquier inconducta en que incurrieren los ocupantes del banco de suplentes o sus inmediaciones y estarán sujetos a las sanciones previstas en el **Art. 37** del presente reglamento a ser aplicados por el Tribunal de Justicia Deportiva.

**Art. 25:** Las planillas de juego no podrán ser tachadas, raspadas o mutiladas, debiendo salvarse toda omisión o error en el recuadro de observaciones por el planillero o veedor del encuentro. Finalizado el encuentro, el árbitro y el veedor cerrarán con su respectiva firma las planillas de juego. En caso de que algún jugador realice un escrito en el casillero erróneo o no se coloque el número de camiseta, el planillero o veedor dejara una constancia de salvedad y se aplicara una multa de 30.000 al equipo infractor (en ningún caso será posible de pérdida de puntos).

Finalizado el encuentro, el árbitro y el Organizador cerrarán con su respectiva firma las planillas de juego.

**Art. 26:** Las planillas de juego son documentos que hacen plena fe, salvo prueba en contrario. Por ello, se imprimirán nombres y números de cedulas de jugadores, de acuerdo a la lista de buena fe.

## Protestas, Penas y Recursos

---

**Art. 27:** La tramitación de las protestas y recursos, como así también la aplicación de sanciones y penas a equipos, jugadores y personas estará a cargo del Tribunal de Justicia Deportiva del Torneo.

**Art. 28:** El tribunal de Justicia Deportiva del Torneo estará integrado por tres miembros de la organización del torneo.

**Art. 29:** Los Fallos del Tribunal de justicia serán inapelables e irrevocables

**Art. 30: Forma de Protesta:** El escrito de la protesta en la planilla de juego contendrá:

- a) La explicación de los hechos en que se funda sin ofensas de cualquier índole que puedan herir susceptibilidades y honor de las personas.
- b) La **disposición reglamentaria que la ampara y la firma del delegado titular.** No se dará curso a la protesta que no reuniese los requisitos establecidos en este reglamento y la misma se tendrá por no presentada.
- c) La Firma del delegado y el veedor del torneo
- d) La hora de la protesta

**Art. 31: Plazos y condiciones:**

- a) Se podrá asentar el derecho de protesta en la planilla de juego correspondiente hasta 30 (Treinta) minutos después de finalizado el encuentro en cuestión y abonar el monto correspondiente (**registrar la hora en dicha planilla junto a la firma del capitán o delegado de equipo y la firma del veedor**)
- b) La formalización o ampliación de la protesta, se realizará nota mediante o correo electrónico (deportes@areadeportiva.com.py), hasta 24 horas hábiles de finalizado el partido de referencia en las oficinas de Área Deportiva.
- c) El equipo que se considere con derecho a protestar, deberá cumplir con lo solicitado en **art.30 y Art.31**, además de abonar la suma de 150.000 (ciento cincuenta mil) guaraníes en el día del partido para la validez y estudio por parte del Tribunal, de lo contrario la protesta no será válida.
- d) En caso de protesta por indumentaria se deberá realizar una observación en la planilla de juego antes de la finalización del encuentro, ver condiciones y forma de protesta **Art.30**.
- e) En caso de protesta por la participación antirreglamentaria de algún jugador, el equipo afectado deberá presentar en el periodo establecido, la prueba de la falta al reglamento. Tanto la Lista de Buena Fe, como la planilla firmada, o las anotaciones del planillero serán los documentos a tener en cuenta. El equipo afectado, luego de la resolución del tribunal, tendrá 24hs. para apelar la protesta. La apelación de la protesta se tiene que basar únicamente en el hecho en cuestión, y no podrá ser una contra protesta.

**Art. 32:** En casos de duda en protestas, el tribunal optará por la confirmación del resultado deportivo registrado en el campo de juego. En caso de que el equipo ganador en cancha pierda por protesta, se considerará al otro equipo como ganador de los puntos y se dará el tratamiento similar Al WO.

#### **Amonestaciones**

---

**Art. 33:** En caso de la acumulación de 3 (tres) tarjetas amarillas durante el certamen, la suspensión será para el jugador por el término de 1 (uno) partido; pudiendo sustituir su pena abonando la suma de 40.000 guaraníes.

**Art. 34:** En caso de expulsión por doble amonestación, la suspensión para el jugador será de 1 (un) partido; y el pago del canon establecido para el efecto de 30.000 guaraníes.

**Art. 35:** En caso de expulsión por roja directa, la suspensión para el jugador será de 1 (un) partidos y el pago del canon establecido para el efecto de Gs. 50.000.-.

**Art. 36:** Se establece que toda multa establecida para un jugador, deberá ser abonada por el equipo antes de la iniciación de un encuentro.

**Art. 37: Se aplicara las siguientes penas según sanción del tribunal que considere:**

- Amonestación a jugadores o equipos
- Suspensión de jugadores
- Expulsión de jugadores/DT/Ayudantes técnicos
- Multas (ver sección canon o multas)
- Eliminación de equipos
- Pérdida de puntos

**Art. 38:** Causales de Pérdidas de puntos para los equipos:

- La participación efectiva de un jugador en forma antideportiva que no sea de la empresa.
- La participación de un jugador que se halle inhabilitado por suspensión.
- La falta de firma en las planillas.
- La utilización de indumentarias en contravención a lo dispuesto en el **Art.18** del reglamento.

**Art. 39: Agresión al Árbitro, Jueces y planilleros; mal comportamiento de las hinchadas.**

**El jugador que:**

- a) Agrediere de palabra al Árbitro, Jueces, Planilleros o Veedores, quedará automáticamente suspendido por 2 (dos) partidos.
- b) Agrediere de hecho al árbitro, jueces, planilleros o veedores, quedará automáticamente expulsado del torneo y el equipo no contará con él ni con otro en su reemplazo por el resto del torneo.
- c) La hinchada del equipo que agrediere al Arbitro, Jueces, Planilleros o Veedores, y/o al equipo o la hinchada contraria, tendrá como consecuencia será automáticamente eliminado del Torneo.
- d) La hinchada del equipo que agrediere de palabra al Arbitro, Jueces, Planilleros o Veedores, y/o al equipo o la hinchada contraria serán pasible de multas económicas y la prohibición de acceso a estos hinchas al predio de Fanáticos en caso de reincidencia previo análisis del tribunal podrá llegar a ser causal de pérdida de puntos.
- e) El Árbitro es la máxima autoridad dentro y fuera del campo de juego, tendrá toda potestad de labrar informe o inclusive expulsar, ya sea a jugadores, técnico o público del predio de Fanáticos Futbol si estos llegaran a faltarle el respeto, inclusive una vez finalizado el encuentro.
- f) En caso de gresca generalizada involucrando a más de 3 jugadores o hinchada por equipo serán expulsados del torneo previo análisis del tribunal si así lo considerase, **sin posibilidad de apelación alguna ni reembolso de inscripciones.**

**EBRIEDAD:** El jugador que se presentare en evidente estado de ebriedad e ingresare al campo de juego para integrar su equipo será expulsado y sancionado con suspensión hasta cinco (5) partidos.

**CAUSAS ATENUANTES.** Son causas atenuantes:

1. Haber sido objeto de agresión o provocación previa que pudieran producir ofuscación e irritación intensas que hicieren perder la natural serenidad;
2. Buena conducta anterior.

**CAUSAS AGRAVANTES.** Son causas agravantes:

1. Ser capitán de un equipo y/o delegado;
2. Haber portado arma o haber hecho uso de objeto contundente contra otra persona;
3. Haber sido penado por otra falta en un mismo campeonato;
4. La reincidencia en un mismo campeonato;

---

**Disposiciones Finales**

**Art. 40: Reconocimiento Implícito:** La participación en el Torneo lleva implícito el acabado conocimiento del reglamento de AREA DEPORTIVA, reglamento de la Liga Empresarial y la obligación de respetarlo.

**Art. 41: Ingreso y permanecía:** está completamente prohibida la comercialización de cualquier tipo de productos en el local, **tampoco se podrán ingresar bebidas (agua, isotónicos o cervezas), que no sea las adquiridas en el local.** En caso de incumplimiento por parte de jugadores, hinchada o afines, los equipos serán pasibles de sanciones económicas por parte de la organización.

**Art. 42:** La organización del Torneo se reserva el Derecho a realizar modificaciones al presente reglamento y se compromete a comunicarlo por escrito a los delegados antes del inicio del torneo.

**Aranceles**

Inscripción:	0.-
Walk over:	100.000.-
Retiro del equipo antes del final de un partido: (a no ser por lesión)	50.000.-

**Tarjetas**

Tarjeta amarilla:	15.000.-
Peña sustitutiva por acumulación de 3 tarjetas amarillas:	40.000.-
Roja por doble amonestación	30.000.-
Roja directa (habilitación una vez cumplida la sanción):	50.000.-
Derecho a protesta:	150.000.-

