



Rosario 2025

Reglamento y disposiciones generales:

REQUISITOS PARA LA INSCRIPCIÓN

Abonar la primer cuota antes del inicio del torneo.

Dejar un mail y número de whatsapp del delegado, los cuales serán los canal de comunicación de mucha importancia pudiendo o no ser la única vía de comunicación.

DOCUMENTACIÓN A PRESENTAR PARA QUE SE CONSIDERE HABILITADO UN JUGADOR

1- Certificado médico ORIGINAL estampillado de aptitud física y electro cardiograma con fecha del año en curso o con vigencia (teniendo en cuenta que el mismo vence a los 365 días según fecha de emisión.

2- Deslinde de responsabilidad firmado, ficha médica, ficha personal y fotocopia de DNI

JUGADOR QUE HAYA SIDO EXPULSADO DE LA LIGA O QUE HAYA INTEGRADO UN EQUIPO QUE HAYA SIDO EXPULSADO DE LA LIGA, **NO PODRÁ JUGAR, SIN EXCEPCIÓN.**

El equipo que no abone la cuota antes de la fecha de vencimiento se dará de baja del torneo y reemplazado por uno de lista de espera. El vencimiento será el jueves anterior a la fecha pactada según fixture.

FÚTBOL DE 8 JUGADORES – CATEGORÍAS “+24, +30, +36, +42, +48”:

CONDICIONES GENERALES:

01. Documentación para la inscripción:

- Lista de buena fe completa. (una vez que abonen la primera cuota se les envía un link para su carga).
- Certificado de aptitud física expedido por personal autorizado con electrocardiograma y ficha médica, estampillado. El mismo tendrá validez de un año.
- Hoja de deslinde de responsabilidad firmada (se descarga de la página web)
- Ficha personal (se descarga de la página web)
- Ficha médica (se descarga de la página web)

02. No presentación en cancha: aquel equipo que no se presente, perderá los puntos. En caso de que un equipo no se presente a tres partidos durante el año, será expulsado de la **Copa Zürich** y no podrá hacer ningún tipo de reclamo a la misma, ya sea de dinero o de alguna otra índole. **EN CASO DE QUE UN EQUIPO NO SE PRESENTE A JUGAR ALGUNA O LAS ÚLTIMAS CUATRO FECHAS DEL TORNEO EN CURSO, LA COPA ZÜRICH DECIDIRÁ SI ESTE EQUIPO CONTINÚA O NO EN EL PRÓXIMO TORNEO.**

03. Reprogramación: sólo se reprogramarán partidos por razones climáticas, incorporación tardía de algún equipo en el fixture y problemas inherentes a la **Copa Zürich**. **No será tenida en cuenta ninguna otra causa para la postergación de cualquier partido.**

04. Delegado: se deberá nombrar un delegado y un sub delegado e indicar dos números de teléfono y al menos una casilla de correo electrónico. Estas dos personas serán responsables del dinero adeudado de su equipo, además tendrá la obligación de hacerles llegar a sus compañeros el reglamento.





05. Jugadores a inscribir: mínimo 12 jugadores y máximo 20 jugadores. Las altas y bajas de los mismos serán solamente en las ventanas que serán abiertas culminada la fecha 3 y hasta el día miércoles a las 00:00 antes de la fecha 4, para los casos de torneos apertura y clausura se contará además con una 2da ventana una vez concluida la fecha 7 y hasta el miércoles a las 00:00hs antes de la fecha 9, aquel jugador que quiera jugar ya en la fecha 8 deberá ser inscripto antes del jueves siguiente a culminar la fecha 7 a las 00:00 (para poder tener toda la documentación controlada, cotejada y planillas ya impresas) Solamente se abrirá la ventana si un jugador sufre alguna lesión que lo margine por al menos 45 días y se deberá acompañar certificado médico para constatar la situación y el tribunal de disciplina lo evaluará. Queda expresado que cualquier miembro de la organización podrá participar en los torneos, dentro de la categoría que le corresponda.

06. Categorías:

+24: desde 24 años cumplidos en adelante. (hasta 3 menores de 24 años pero mayores de 20 años)

+30: desde 30 años cumplidos en adelante. (hasta 3 menores de 30 años pero mayores de 26 años)

+36: desde 36 años cumplidos en adelante. (hasta 3 menores de 36 años pero mayores de 32 años)

+42: desde 42 años cumplidos en adelante. (hasta 3 menores de 42 años pero mayores de 38 años)

+48: desde 48 años cumplidos en adelante. (hasta 3 menores de 48 años pero mayores de 44 años)

En cualquier categoría se podrá tener un menor más como excepción y este podría ser menor que la edad mínima establecida, pero dependerá de la edad del resto de los jugadores habilitados del equipo en el sistema.

07. Duración de los partidos: dos tiempos de 25 minutos con un descanso de 5 minutos entre el primer tiempo y el segundo tiempo.

08. Cambios: durante el transcurso del primer tiempo podrán disputar cada equipo hasta dos (2) ventanas con cambios ilimitados en cada una; en el segundo tiempo hasta tres (3) ventanas con cambios ilimitados en cada una y durante el descanso los cambios serán libres.

09. Mínimo de jugadores para comenzar un encuentro: cinco (5).

10. Indumentaria: es obligatorio el uso de **camisetas numeradas** de todos los jugadores asistentes (titulares y suplentes). El equipo designado como local deberá cambiar sus camisetas en caso de similitud de colores (en el caso de no tener camisetas suplentes, la **Copa Zürich** deberá encargarse de proveer pecheras en concepto de préstamo). **Es obligatorio el uso de canilleras** durante el partido (en caso de no tenerlas, el árbitro lo sancionará con tarjeta amarilla). Está prohibido el uso de botines con taponos de aluminio. Se prohíbe también el uso de otra indumentaria (zapatos, jeans, camisas, etc.). Un jugador con yeso, con anteojos, aparatos que puedan dañar o dañarse a sí mismos, accesorios en las orejas, manos y otros, no podrá jugar. No está permitido jugar con gorro o similar a excepción del arquero. No podrán jugar aquellos jugadores con algún tipo de hemorragia, en caso de que ocurriera durante el transcurso de un partido, el jugador deberá salir del campo de juego y ser atendido por el personal médico, una vez detenida la misma el jugador podrá volver a ingresar si el médico lo autoriza y el jugador está dispuesto.

11. Sanciones: las sanciones a jugadores y/o equipos son emitidas por el tribunal de disciplina de la **Copa Zürich**, teniendo en cuenta los informes arbitrales, de los veedores designados (estos últimos no tendrán incidencia en ningún acontecimiento ordinario o extraordinario que ocurriera durante los partidos, el árbitro es la única autoridad durante el partido), personal del staff y/o personal de seguridad.

12. Horario: el horario del partido será estricto, con una tolerancia máxima de diez minutos (10'), vencido este plazo, el o los equipos, que lleguen tarde serán sancionados en la tabla de Fair Play como "Tardanza", de



llegar el/los equipo/s con 20 minutos de tardanza o más, perderán los puntos y deberá pagar una multa de pesos diez mil (\$10.000). **AQUEL EQUIPO QUE EN UN MISMO TORNEO LLEGUE TRES (3) VECES TARDE, SERÁ SANCIONADO CON LA QUITA DE 3 PUNTOS UNA VEZ FINALIZADO EL TORNEO.**

Los horarios serán publicados en la página web oficial. Una vez dado los horarios no podrán ser modificados bajo ningún concepto.

Cada equipo debe arbitrar los medios necesarios para participar en cualquiera de los horarios designados por la **Copa Zürich** y nunca se le garantizara un horario a ningún equipo.

13. Visitantes: los acompañantes de los jugadores que deseen ingresar al predio, deberán abonar una entrada, que deberán conservar durante la jornada porque podrá ser requerida para constatar su ingreso. Los Visitantes NO podrán estar en los laterales de las canchas para ver los partidos, sólo podrán hacerlo detrás de los arcos.

14. La **Copa Zürich** exige el buen comportamiento de los participantes y visitantes, dentro de los límites del campo de deportes, ya sea durante los partidos, como así también, antes y después de los mismos.

15. Cualquier caso de agresión a árbitros, veedores, personal de seguridad, personal médico, alcanza pelotas, personal de mantenimiento, dirigentes o cualquier otro integrante de la **Copa Zürich**, será sancionado con 99 fechas de sanción en el Torneo **Copa Zürich**. Corresponderá la misma sanción en caso de sanción grave a un rival y para todo tipo de desórdenes graves.

16. Los jugadores deberán presentarse a horario en la mesa de los veedores (según corresponda a la cancha donde disputará el partido), con camiseta a la vista y con su correspondiente documento de identidad en tiempo y forma. En caso contrario el jugar no será habilitado para jugar ese partido.

17. La entrega de premios se hará en fecha programada por la organización con posterioridad a la finalización del torneo. Los premios serán entregados únicamente a los equipos que no registren deuda alguna en estos torneos o anteriores. La cantidad de camisetas o shores a entregar será de un mínimo de 16. Los premios estipulados por la **Copa Zürich** no serán canjeables ni negociables por otros de mayor o menor valor, en ningún caso.

18. Los jugadores podrán ingresar al predio con la presentación del carnet otorgado por la **Copa Zürich**. Aquellos jugadores que no cuenten con el mismo, deberán abonar la entrada al predio como si fuera un visitante.

19. La **Copa Zürich** se reserva el derecho de admisión y/o permanencia dentro del campo de deportes.

20. Turnos de los partidos: los partidos se jugarán en cuatro horarios, primer turno 13:30 hs., segundo turno 14:30hs., tercer turno 15:30hs., el cuarto turno es a las 16.30 hs. y el quinto turno será a las 17:30 hs. (los horarios pueden variar según la estación del año).

21. Lista de buena fe: la lista de buena fe debe estar completa y sin contemplar apodos. Cualquier error en la misma será responsabilidad del equipo. Cabe aclarar que un jugador sólo podrá estar inscripto en un solo equipo por categoría; no podrá jugar simultáneamente en dos equipos bajo ningún concepto dentro de la misma categoría.

22. Definición de la valla menos vencida: si al concluir el torneo dos o más arqueros terminan igualados en esta tabla, el ganador será quien posea menor cantidad de puntos, según tabla de **Fair Play**. En caso de seguir igualados, quien tenga mejor diferencia de gol con su equipo y si persigue la igualdad quien tenga más goles a favor.



23. Definición del goleador: en caso de que dos o más jugadores terminaran con la misma cantidad de goles convertidos, el goleador va a ser quien posea menor cantidad de puntos según tabla de **Fair Play** (del equipo al que esté jugando). En caso de seguir igualados será el goleador aquel cuyo equipo hubiere convertido más goles, de persistir igualdad, será goleador aquel cuyo equipo se encuentre en mejor posición en la tabla de posiciones.

24. Tabla de Fair Play: el equipo que termine en la primera posición (menor cantidad de sanciones) obtendrá los mismos premios que el equipo que sea campeón en su zona. Los puntajes/sanciones serán los siguientes: por cada tarjeta amarilla: 2 puntos, por cada tarjeta roja: 5 puntos, por cada tardanza (horario estipulado para comenzar el partido): 3 puntos, por cada advertencia a un jugador o equipo: 4 puntos, por faltar a un encuentro (con o sin aviso): 10 puntos y por suspensión de un partido (disturbios, por ejemplo): 15 puntos.

25. Definición de la tabla de Fair Play: ante la igualdad de puntos en la tabla de **Fair Play** se determinará como ganador al equipo que tenga menos apercibimientos, de continuar con la igualdad quien tenga menor cantidad de tarjetas rojas, sucesivamente el criterio será: al que tenga menos tardanzas, por último, el que esté más arriba en la tabla de posiciones.

26. Definición de cada torneo: si al culminar el torneo dos o más equipos terminaran con igualdad de puntos, el campeonato se definirá de la siguiente manera: 1° será campeón el equipo que ocupe mejor posición en la tabla de **Fair Play**. Si siguen igualados, 2° quien haya ganado el partido entre ambos. Si éste fuera un empate, 3° sucesivamente quien tenga mayor diferencia de gol y por último la mayor cantidad de goles a favor (todas las posiciones se definen con el mismo criterio).

27. Delegados: una vez concluido el partido, cada delegado, subdelegado o capitán del equipo tiene el derecho de ir a cotejar las incidencias del partido y firmar la planilla donde figurarán las mismas, en caso de no hacerlo no tendrá derecho después a reclamar algún error u omisión por parte de la organización. **El delegado es la única persona que se atenderá personalmente, por vía mail o WhatsApp.**

28. Autorización en publicaciones: la participación de los jugadores en los partidos y su correspondiente inclusión en las planillas de juego de los equipos, implican su aceptación por parte de estos de que sus datos e imagen sean publicados en cualquier medio perteneciente a la **Copa Zürich**.

29. En partidos suspendidos: cuando un equipo gana los puntos sin disputar el encuentro, el resultado será de dos a cero y los goles no serán computados a ninguno de los participantes.

30. Lesión dentro del campo de juego: cuando un jugador se lesione dentro del campo de juego será atendido en primera instancia por el médico y de ser necesario se llamará a la ambulancia para el mejor cuidado del jugador. En ambos casos el árbitro decidirá si es necesario adicionar tiempo al reglamentario. En el caso de que el jugador es atendido por la ambulancia, éste no podrá volver a ingresar a jugar el partido, no así cuando sea atendido por el médico de campo.

31. Redes sociales: si algún jugador o equipo realiza cualquier tipo de comentario agresivo en las redes sociales hacia la organización de la **Copa Zürich**, tribunal de disciplina, rival, etc. El mismo será sancionado en la tabla de **Fair Play** con un apercibimiento hacia su equipo y podrá ser expulsado de la **Copa Zürich** si así lo considera el tribunal de disciplina.

32. Tribunal de disciplina: los de este tribunal estarán regidos por el **reglamento de transgresiones y penas** del Consejo Federal vigente al día 1 de abril de 1994 y las modificaciones a sus artículos que a continuación se detallan:

Los fallos emitidos por el tribunal de disciplina serán inapelables dentro y fuera del ámbito de la **Copa Zürich**, quedando a criterio del mismo la posibilidad de un tratamiento especial.





Queda expresamente prohibido a todas las personas humanas o ideales que participen en la **Copa Zürich** recurrir los fallos de este tribunal ante cualquier ente externo al mismo.

Aquel jugador que acumule cuatro (4) tarjetas amarillas durante un torneo será sancionado con una (1) fecha de suspensión, si llegara a 8 se sancionará con dos (2) fechas de suspensión y así sucesivamente duplicando la pena en cada caso de reincidencia. Una vez finalizado el torneo, las tarjetas dejarán de computarse. Las fechas de suspensión deben ser cumplidas a partir de la fecha siguiente a su expulsión hasta cumplir con la totalidad de las mismas. Si al culminar un torneo, un jugador se encuentra sancionado (inhabilitado para jugar por expulsión), deberá cumplir las fechas al torneo siguiente, ya sea dentro del mismo año o al año siguiente.

Si un jugador es expulsado dos (2) veces en un mismo torneo podrá recibir una advertencia, y a la tercera vez será sancionado con la expulsión de la **Copa Zürich**.

QUEDA PROHIBIDO EL INGRESO, AL CAMPO DE DEPORTES, BEBIDAS ALCOHÓLICAS, PIROTECNIA, BANDERAS AGRESIVAS Y ELEMENTOS AJENOS A LA PRÁCTICA DE FÚTBOL.

Aquel equipo que ingrese bebidas alcohólicas será multado con el equivalente a diez vasos de fernet, según costo de venta en el buffet del predio al momento de aplicar la sanción, más apercebimiento en la tabla de Fair Play.

La multa deberá ser abonada durante las próximas 96 hs. al hecho. En caso contrario el equipo multado será expulsado del torneo.

Cuando un jugador o equipo es expulsado de la **Copa Zürich** no tendrá derecho a reclamar que se le devuelva suma de dinero alguna en concepto de aranceles, inscripción o cuota.

Los descargos sólo serán aceptados si se presentan por escrito y dentro de las 48 horas hábiles posteriores al día de los incidentes que hubiesen generado la sanción:

RESUMEN DE INFRACCIONES:

01. Tocar la pelota con la mano (art. 207 inc. 1).
02. Demorar el juego (art. 207 inc. B, C y G).
03. Tomar a un adversario del cuerpo (art. 207 inc. A).
04. Sumar cuatro amonestaciones (art. 208) – tarjetas amarillas –.
05. Doble amonestación por sanción leve (art. 207 inc. M).
06. No guardar la distancia reglamentaria (art. 207 inc. L).

SANCIÓN: UNA (1) FECHA DE INHABILITACIÓN.

07. Protestar los fallos del árbitro (art. 186).
08. Insultar a sus propios compañeros (art.209).
09. Insultar a los adversarios.

SANCIÓN: de UNA (1) A CUATRO (4) FECHAS DE INHABILITACIÓN.

10. Insulto al árbitro.
11. Insulto a colaboradores de la **copa Zürich**.

SANCIÓN: de CUATRO (4) a diez (10) FECHAS DE INHABILITACIÓN.





12. Juego brusco (art. 200, 201, 202, 203 y 204).

13. Agresiones a rivales.

SANCIÓN: de dos (2) a quince (15) fechas de inhabilitación.

14. Lesiones graves a un adversario (art. 198 y 199)

15. Intento de agresión.

Sanción: de cinco (5) a expulsión del torneo.

16. Agresión a un árbitro.

17. Agresión a dirigentes de la **Copa Zürich**.

18. Desordenes graves.

19. Jugador inhabilitado (art. 212, 213, 214, 215 y 216).

Sanción: expulsión de la Copa Zürich (art.21 y 183).

El presente listado es sólo ejemplificativo, no abarcando la totalidad de las sanciones que pudieran aplicarse.

ANEXOS AL REGLAMENTO:

Anexo 1:

Cada equipo deberá disputar todos los partidos que fije el fixture correspondiente a la zona asignada. En caso de que un equipo se retire de la **Copa Zürich**, sea dado de baja o por cualquier otra causa, éste será reemplazado y el nuevo equipo que ocupe su lugar disputará los partidos que queden pendientes. Por lo tanto, si esto ocurre en la primera mitad del torneo, el nuevo equipo sumará puntos (desde cero, o sea, no se tendrán en cuenta los puntos obtenidos por el equipo sustituido) y los partidos ya disputados quedarán con el resultado ya obtenido. En cambio si sucediera dentro de la segunda mitad del torneo en curso el equipo reemplazante (definitivo u ocasional) no sumará puntos y se le dará por ganado el partido por dos a cero al equipo que viene jugando, sin importar el resultado obtenido en cada juego. Cabe aclarar que los dos goles no serán dados a ningún jugador.

Esta resolución es obligatoria, siendo los partidos de **carácter oficial** y por lo tanto ningún equipo podrá negarse a disputarlos. De no cumplir con esta regla, el equipo perderá los puntos, y deberá de pagar una multa de \$20.000 durante las 72hs. hábiles siguientes.

Las sanciones aplicadas en esos partidos serán iguales a las aplicadas en todos los partidos que la **Copa Zürich** organice. De esta manera la **Copa Zürich** tratará de garantizarle a cada equipo la cantidad de partidos dispuestos en cada fixture.

Anexo 2:

No serán admitidas las inscripciones agregadas a mano al final de cada planilla. Obligatoria-mente deben ser autorizadas por la mesa de control y/o la comisión directiva antes del comienzo de cada partido con la firma del responsable. Por lo expresado anteriormente **no serán permitidas ninguna inscripción parcial o diaria.**

Anexo 3:

Si un jugador es expulsado y no presentó su D.N.I. al momento de disputar el partido, la fecha siguiente el equipo deberá pagar en forma obligatoria la multa de \$10.000, juegue o no juegue dicho jugador,



cualquiera haya sido la cantidad de fechas de suspensión, se le dará por perdido el partido y se le descontarán 3 puntos al finalizar el torneo.

Anexo 4:

En el caso de que un equipo presente jugadores inhabilitados, dicho equipo deberá pagar una multa de \$10.000, se le quitarán los 3 puntos al equipo y se sancionará al jugador en cuestión (con fechas sin poder jugar). Quedará a criterio del tribunal de disciplina de la **Copa Zürich** cualquier otro tipo de sanción aplicable al equipo o al propio jugador. (Expulsión de la **Copa Zürich**, quita de puntos, otras multas, etc.).

Anexo 5:

Todos los equipos que ganen premios deben presentarse a jugar todos los partidos programados, en caso contrario no podrán reclamar ningún premio. Ejemplo: Si un equipo sale campeón dos fechas antes de la culminación del torneo, deberá presentarse a jugar la última fecha para poder obtener/reclamar el premio obtenido, en caso de no presentarse el premio no será entregado.

RESUMEN DEL REGLAMENTO DE F.I.F.A. PARA FÚTBOL 8 JUGADORES:

Regla 1: Número de jugadores:

Máximo de ocho (8), uno de ellos será el guardameta.

Mínimo de cinco (5) jugadores.

Regla 2: Árbitros asistentes:

Su servicio será optativo para los organizadores o el árbitro principal.

Regla 3: Duración de juego:

Dos tiempos iguales de veinticinco (25) minutos con un descanso de cinco (5) minutos

Regla 4: El fuera de juego:

Sin efecto

Regla 5: Tiros libres:

Distancia de barrera cinco metros y cincuenta centímetros (5,50 metros) que es el equivalente a 6 yardas.

Regla 6: Tiro penal:

Se concederá un tiro penal contra el equipo defensor que cometa cualquiera de las faltas sancionables como tiro libre directo dentro de su propia área de meta-penal. El tiro penal se arrojará desde la marca del penal conforme a la regla (o a un metro de la línea del área).

Regla 7: Saque de banda:

El arquero **sí será sancionado** con tiro libre indirecto si recibe con sus manos el saque de banda ejecutado por un compañero.

Regla 8: Saque de meta:

Será ejecutado únicamente por el arquero por sus manos desde el interior de su área de meta-penal.



Nota aclaratoria: el arquero **no** podrá ejecutar el saque de meta con sus pies, el saque se repetirá conforme a la regla, en caso de repetirse esta acción durante un partido, será sancionado con tarjeta amarilla y se repetirá el saque. El arquero **sí** podrá usar sus pies si durante el juego toma con sus manos la pelota y la saca fuera del área.

TODO EQUIPO POR MEDIO DE SU DELEGADO QUE LOS REPRESENTA, AL INSCRIBIRSE APTAN TODOS LOS TERMINOS Y CONDICIONES DE LA COPA ZURICH

FIRMA

ACLARACION

D.N.I.:

 COPAZURICH@GMAIL.COM

 COPA.ZURICH



COPA ZURICH



+54 9 341 555-7175



EX LIGA BAIGORRIENSE



WWW.COPAZURICH.COM.AR