

I Torneo de fútbol sala informático

Fecha: Semana del 27 al 30 de marzo, en horarios de 16:00 a 19:00.

Lugar: Pabellón Universitario.

Precio de inscripción. Ninguno.

Categoría: Mixta.

Se realizará una competición de fútbol sala, donde las normas principales serán las siguientes:

- + 9 equipos.
- + 20 minutos por parte, con un descanso de 5/10 minutos entre estas.
- + Se realizará una fase grupo con 3 grupos de 3 equipos, donde los primeros se clasificarán de forma directa a unas semifinales, y el 4 clasificado saldrá del considerado "mejor 2º".
- + Los partidos de la fase de grupos se realizarán por la tarde, en el pabellón de la Universidad, en horarios de 16:00 a 19:00; la semifinal y final se realizarán el día 30 de marzo, en horarios de 16:00-17:00 y 18:00-19:00.

Bases del torneo

Reglas de juego: Las reglas por defecto son las establecidas por la RFEF con relación al fútbol Sala. Cualquier jugador que reciba una tarjeta roja será expulsado y no podrá jugar el resto de partido.

Participantes: El torneo está abierto a todos los estudiantes del Grado en Ingeniería Informática, Máster Universitario en Ingeniería Informática, y Profesorado universitario de la UCLM. Cada equipo debe estar compuesto por un mínimo de cinco y un máximo de diez jugadores. Los estudiantes universitarios de la UCLM externos al Grado o Máster de Informática no podrán inscribirse.

Formato del torneo: Se realizará una fase grupo con 3 grupos de 3 equipos, donde los primeros se clasificarán de forma directa a unas semifinales, y el 4 clasificado saldrá del considerado "mejor 2º".

Duración del partido: Cada partido tendrá una duración de dos tiempos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 5-10 minutos entre los tiempos.

Empate: Si un partido termina en empate después de los dos tiempos regulares, se procederá a una tanda de penaltis para determinar al ganador del partido.

Árbitros: Cada partido será dirigido por un árbitro, quien tendrá la autoridad para tomar decisiones y sancionar cualquier infracción de las reglas.

Uniformes: Cada equipo debe presentarse con un uniforme propio. En caso de que los uniformes de ambos equipos sean similares, el equipo visitante debe cambiar su uniforme.

Juego limpio: Se espera que todos los equipos participen en el torneo con un espíritu deportivo y de "juego limpio". Cualquier equipo que no cumpla con estas expectativas podrá ser descalificado del torneo.

Premios: Se otorgará un trofeo al equipo campeón del torneo, así como también se intentará otorgar 8 medallas a los jugadores del equipo ganador.

Tiempo muerto: Cada equipo tendrá derecho a un tiempo muerto por partido, que podrá ser solicitado en cualquier momento durante el propio partido. El tiempo muerto tendrá una duración de un minuto y se permitirá la entrada de entrenadores y/o jugadores durante este tiempo.

Cesiones: Se permitirán las cesiones al portero, pero no podrá utilizar las manos para recibir el balón si ha sido cedido por un compañero de equipo. Si el portero toca el balón con las manos después de una cesión, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde el portero tocó el balón.

Portero jugador: Los equipos podrán utilizar la táctica de portero jugador, en la que un jugador de campo se convierte en portero y utiliza sus manos dentro de su propia área. Si el portero jugador comete una infracción fuera de su área, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde ocurrió la infracción. Además, si el portero jugador recibe una tarjeta roja, no podrá ser reemplazado y el equipo deberá jugar con un jugador menos durante el resto del partido.

Penaltis: Se tirará una tanda de penaltis final para poder desempatar con criterios de empate a puntos.

Organizador

Participantes:

- JAVAlies*
- Drink Team*
- Jugones*
- Leyendas FC*
- Casa Tarradellas*
- Tiburores FS*
- Grinderdemilan*
- Rumaneta F.C*
- CD Socios*

Organizador

Adrián Rodríguez López, con correo Adrian.Rodriguez18@alu.uclm.es