REGLAMENTO DE COMPETICIÓN – MICFootball PUNTA CANA '27

1. COMITÉ ORGANIZADOR

El **MICFootball Punta Cana 2027** está organizado por GST GROUP SRL (Global Sports Tournaments) y se regirá según las reglas de juego y normas la FIFA.
El presente reglamento describe las modificaciones de las normas y reglamentos anteriormente detallados, adaptando este a la competición MICFootball Punta Cana'27.

2. CATEGORÍAS

U16 | Cadete (F·11) Jugadores nacidos después del 01.01.2011

U15 | Cadete (F·11) Jugadores nacidos después del 01.01.2012

U14 | Infantil (F·11) Jugadores nacidos después del 01.01.2013

U13 | Infantil (F·11) Jugadores nacidos después del 01.01.2014

U12 | Alevín (F·7) Jugadores nacidos después del 01.01.2015

U11 | Benjamín (F·7) Jugadores nacidos después del 01.01.2016

F16 | Cadete (F·11) (Femenino) Jugadoras nacidos después del 01.01.2011

3. EXCEPCIONES

En las categorías U16, U15, U14, U13 y F16 se permite inscribir hasta un máximo de 2 jugadores nacidos el año anterior a la categoría en cuestión.
En las categorías U12 y U11 se permite inscribir hasta un máximo de 1 jugador nacido el año anterior a la categoría en cuestión.
Todas las categorías (menos F16) pueden ser mixtas.

4. DOCUMENTACIÓN

Antes del inicio de la competición todos los jugadores y staff técnico deben estar debidamente acreditados y registrado en la plataforma de la competición.
Durante la competición solo los miembros del equipo que estén debidamente acreditados podrán situarse en la zona del área técnica asignada.
No es posible el registro o modificación de jugadores y staff técnico una vez empezada la competición.

El responsable de cada equipo recibirá de la organización copias del listado de jugadores. Treinta minutos (30') antes de cada partido una de estas listas deberá entregarse al director o subdirector de campo indicando el número de dorsal que los jugadores llevaran durante el encuentro.
Todos los jugadores deberán identificarse con ID, pasaporte u otro documento oficial acreditativo

de la edad con fotografía actual. Todos los equipos están obligados a llevar consigo en cada partido la documentación de todos los miembros del equipo que acredite identidad (ID, pasaporte, etc.)
La correspondiente revisión de documentación se realizará antes del inicio de la competición, aunque también si las circunstancias lo requieren la organización podrá repetirla en cualquier otro momento.

5. NÚMERO DE JUGADORES & ALINEACIÓN

No hay limitación máxima en el número de jugadores inscritos por partido.
Está permitido alinear un jugador en diversos equipos de un mismo club siempre que el equipo donde se alinee el jugador sea de una categoría distinta y superior. En ningún caso se podrá alinear un jugador en otro equipo de la misma categoría o categoría inferior a la que está registrado independientemente de su edad.
Para las categorías de fútbol 11, el mínimo de jugadores que se debe inscribir es de 14. Para las categorías de fútbol 7, el mínimo de jugadores a inscribir son 9.
En ningún caso un jugador podrá jugar la competición con dos clubs diferentes o dos equipos del mismo club que participen en la misma categoría.
Para poder ser alineado correctamente deben haber pasado 5 horas entre la finalización de un partido y el inicio de otro. Siempre con la previa autorización de la organización.

6. SUSTITUCIONES

Los cambios son libres sin necesidad de detener el juego, siempre bajo previa autorización del director, subdirector de campo o del árbitro.
Solo se detendrá el juego si el jugador sustituido es el portero, o si el árbitro o director de campo lo ven conveniente.
Todo jugador substituido podrá volver a entrar.
Todas las sustituciones deben realizarse por el centro del terreno de juego. El jugador que ingresa al terreno de juego deberá hacerlo una vez el director o subdirector de campo le den la aprobación.

7. INSTALACIONES & TERRENOS DE JUEGO

Todos los campos son de césped natural de máxima calidad.
Está prohibido el uso de tacos metálicos en todos los terrenos de juego.

8. BALONES

Todos los partidos se jugarán con balones homologados por la FIFA (Categorías Fútbol-11 talla número 5 y las categorías de Fútbol-7 talla número 4).
La organización no dejará balones para calentar antes de los partidos. Se recomienda a los equipos que lleven sus propios balones.

9. EQUIPACIÓN

Cada club está obligado a traer, al menos, dos uniformes de juego numerados o una equipación y un juego de petos numerados. Todas las camisetas deberán estar debidamente numeradas y los números deberán coincidir con el acta del partido. Se recomienda que el jugador lleve el mismo dorsal durante toda la competición.

Los equipos vestirán la primera equipación oficial del club designada antes del inicio de la competición. Si las equipaciones de ambos equipos coinciden en color o el árbitro determina que se pudiera producir confusión, cambiará de equipación el equipo que ejerza la condición de visitante (mencionado en segundo lugar en el calendario de la competición).

Todos los jugadores que disputen el partido están obligados a usar espinilleras.
Los jugadores que realicen tareas de precalentamiento durante el transcurso del partido deberán situarse en la zona establecida previamente por el Director de Campo utilizando un peto/chaleco que no coincida en color con ninguno de los equipos en juego.

10. PROGRAMA DE JUEGO

El comité organizador se reserva el derecho de hacer cambios en el programa de juego tanto en lo que se refiere a horarios como campos de juego. La información de los cambios se comunicará al responsable del equipo.

11. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Todos los partidos serán de dos partes de 25 minutos.
En la media parte habrá un descanso de dos (2) minutos, destinado exclusivamente al cambio de campo y a la hidratación de los equipos. En las finales del torneo, el descanso se ampliará a tres (3) minutos.
El comité del torneo está autorizado a alterar la duración y el horario si las circunstancias así lo requieren.

12. PUNTUALIDAD

Los equipos deberán presentarse en el campo entre 1hora y 30 minutos antes del inicio previsto de la competición. Treinta minutos (30') antes del inicio del partido, el equipo debe estar preparado en el campo de juego.

13. SISTEMA DE COMPETICIÓN

El Sistema de Competición está compuesto por tres (3) fases

1. FASE DE CLASIFICACIÓN
   Los equipos se distribuirán en grupos formados por 4 equipos cada uno.
   En esta fase todos los equipos jugarán entre sí en un formato de liguilla a un partido.
2. FASE ORO
   Disputarán esta fase los mejores equipos clasificados en el grupo correspondiente a la "Fase Clasificación".
   Esta fase se disputará según sistema de copa (play-off) y en caso de empate se decidirán sin prorroga por penaltis según las normas FIFA.
3. FASE PLATA
   Disputarán esta fase los equipos que no se clasifiquen para la "Fase Oro".
   Esta fase se disputará según sistema de copa (play-off) y en caso de empate se decidirán sin prorroga por penaltis según las normas FIFA.

*El sistema de competición podrá variar en función del número de equipos participantes. En caso de

que en alguna categoría haya grupos con diferente número de equipos se calcularán las posiciones según el coeficiente de puntos y partidos jugados. El coeficiente es el resultado de la división entre los puntos conseguidos y los partidos jugados.

En caso de empate en el coeficiente entre dos o más equipos, se aplicarán los mismos criterios de clasificación, considerando el coeficiente basado en los partidos disputados por cada equipo.

14. PUNTUACIÓN PARA LA LIGA DE FASE DE CLASIFICACIÓN

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado: 1 punto.
- Partido perdido: 0 puntos.

CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN

En caso de empate entre dos equipos

1. Golaveraje particular.
2. Golaveraje general.
3. Número de goles a favor.
4. Equipo más joven.

En caso de empate entre más de dos equipos*

1. Puntos conseguidos en los partidos jugados entre los equipos implicados.
2. Golaveraje de los partidos jugados entre los equipos implicados.
3. Número de goles a favor en los partidos jugados entre los equipos implicados.
4. Golaveraje general.
5. Número de goles a favor en la clasificación general del grupo.
6. Equipo más joven.

***Si el empate entre más de dos equipos en algún punto pasa a ser de dos equipos, entonces se considerará "empate entre dos equipos" y se deberá desempatar según los criterios oportunos.**

15. LANZAMIENTO DE PENALTIS PARA DESHACER EMPATES EN PLAY-OFF

Se realizará de acuerdo con las reglas de juego FIFA. Los equipos lanzarán una tanda de penaltis, de uno en uno alternativamente (5 penaltis en las categorías de Fútbol-11 y 3 en las categorías de Futbol-7). Si se mantiene la igualdad, se pasará a la muerte súbita. Los equipos lanzarán un penalti alternativamente hasta que uno marque y el otro falle.

Solamente los jugadores que están en el campo al final del partido pueden participar en el lanzamiento de penaltis. Cada penalti será ejecutado por un jugador diferente. Sólo después de que cada uno de los integrantes del equipo haya tirado un penalti (incluido el portero), podrán los jugadores lanzar una segunda pena máxima.

16. NORMAS PARA UNA TANDA DE PENALTIS

Un guardameta que sufra una lesión clara y evidente, contrastada por el equipo médico de la organización presente en el campo, durante la ejecución de la tanda de penaltis y no pueda seguir jugando podrá ser sustituido.

Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de la tanda de penaltis.
Si al finalizar el partido y antes de comenzar a la ejecución de los tiros desde el punto penal un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario y el responsable del equipo deberá comunicar al director de campo y al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido.
Así, todo jugador excluido no podrá participar en el lanzamiento de tiros desde el punto penal.

Todos los jugadores disponibles, según las normas, para ejecutar la tanda de penaltis deberán situarse en el centro del campo, a excepción de ambos porteros y el jugador que ejecute el penal. El resto de los jugadores y cuerpo técnico deberá permanecer en el área técnica asignada.

17. COMITÉ DE COMPETICIÓN DEL MIC PUNTA CANA

El Comité de Competición será designado por la entidad organizadora del MICFootball Punta Cana'27.
Dicho comité estará formado por tres personas, entre ellos, dos miembros de la entidad organizadora y un miembro del Comité Técnico de Árbitros.

Los asuntos de protestas y reclamaciones los tramitará el Comité de Competición y sus resoluciones por escrito no se podrán apelar ni cambiar.

18. SANCIONES

Si un equipo alinea un jugador sancionado o que no cumpla con los requisitos que marca el reglamento, perderá el partido en cuestión por 3 a 0.
Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o expulsión, será penalizado conforme a la naturaleza del hecho según informe arbitral y bajo los parámetros de sanción detallados en el reglamento y reglas de juego.
Se usará la tarjeta amarilla para comunicar una amonestación. El jugador que sume dos amonestaciones con tarjeta amarilla en el mismo partido será expulsado del mismo sin poder volver a participar en dicho encuentro.
La tarjeta roja se utilizará para comunicar una expulsión.

Durante el transcurso de la competición NO estará vigente ni tendrá validez el uso de la tarjeta azul.

No serán penalizadas con sanción las expulsiones, previamente comprobadas y revisadas por el Comité de Competición, en los siguientes casos:

- Ser expulsado tras impedir con mano un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área de penalti).
- Ser expulsado tras una infracción leve por ser último jugador en una jugada manifiesta de gol.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido, siendo esta de carácter leve y sin repercusiones posteriores.

Las expulsiones de carácter grave serán sancionadas por el Comité de Competición y podrán acarrear la suspensión de una o más jornadas, en los siguientes casos:

- Juego brusco grave
- Escupir a un adversario o cualquier otra persona
- Conducta violenta
- Emplear leguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o humillantes
- Conducta agresiva y/o antideportiva
- Todas las acciones que el Comité de Competición considere de carácter grave

Todos los casos de expulsión grave serán reportados a la federación nacional del país del jugador afectado.
Las conductas antideportivas, independientemente que puedan suceder dentro o fuera del terreno de juego, podrían suponer la exclusión de un jugador o equipo de la competición.

19. ASUNTOS DISCIPLINARIOS

Todas las incidencias y expulsiones que puedan acontecer durante el transcurso de la competición (dentro o fuera del terreno de juego) serán reportadas al Comité de Competición.
Será el Comité de Competición el único responsable de aplicar las sanciones disciplinarias correspondientes. Al final de cada jornada se comunicarán las sanciones a los equipos afectados
Las sanciones impuestas por el comité de competición y sus resoluciones por escrito no se podrán apelar ni cambiar.

20. PARTIDO SUSPENDIDO

Si un partido es suspendido por cualquier incidente y/o incidencia, el Comité de Competición decidirá sobre los siguientes parámetros, teniendo en cuenta el motivo de la suspensión.

- El partido se vuelve a jugar desde el comienzo.
- El partido se sigue jugando desde el minuto cuando fue suspendido.
- El resultado del partido al suspenderlo se fija como resultado final.
- Uno de los equipos gana 3-0.
- Los dos equipos pierden el partido (0-3).

21. ÁRBITROS

Los árbitros del MICFootball Punta Cana pertenecen a Comités Internacionales de Árbitros y serán designados por el Comité Técnico. Sus decisiones son inapelables y en ningún caso serán motivo de reclamación.

22. RECLAMACIONES

Las protestas o reclamaciones se deberán entregar por escrito al Director de Campo o Responsable de la Organización junto con la tasa de reclamación de $100, que será devuelta en caso de resolución favorable.
Estas reclamaciones deben ser presentadas con un máximo de 30 minutos después del término del partido en cuestión.

Las reclamaciones serán aceptadas solo si son entregadas por el delegado o responsable del equipo debidamente acreditado y por escrito.
No se aceptarán reclamaciones por decisiones arbitrales.
Las resoluciones por escrito del comité organizador no se podrán apelar ni cambiar.

REGLAS DE ORDEN

Los delegados son responsables de sus jugadores en caso de daños en los vestuarios, hoteles, autobuses u otras instalaciones.
Debe respetarse el silencio en los hoteles entre las 23'00 y las 8'00 horas. Deben respetarse los horarios de las comidas establecidos por los responsables de los hoteles. Queda prohibido viajar en el transporte de la organización sin camiseta. Queda prohibida la entrada de alcohol u otras sustancias no permitidas para los menores de 18 años en las habitaciones. El incumplimiento de alguna de estas reglas por parte de algún jugador, técnico o acompañante puede ser motivo de expulsión del torneo.

23. RESPONSABILIDADES Y SEGUROS

Todos los clubes/equipos deben tener asegurados a sus jugadores dentro y fuera de los terrenos de juego. Todos los participantes deberán disponer de tarjeta sanitaria, un seguro privado propio o de la ficha federativa en vigor. GST GROUP SRL (Global Sports Tournaments) no se hace responsable de los posibles daños y perjuicios de los participantes como la pérdida de objetos personales (por robo u otras circunstancias) o las lesiones. Tampoco se responsabilizará de las medidas tomadas por las autoridades públicas o empresas de transporte como huelgas, cancelaciones, etc. El club, en el momento de solicitar su inscripción, manifiesta que sus jugadores están físicamente aptos para el evento. La organización declina toda responsabilidad de los daños que los participantes puedan ocasionar durante y después de la competición tanto a ellos mismos como a terceros.

24. BASE DE DATOS

Todos los participantes inscritos en la plataforma oficial del torneo están obligados a rellenar el formulario de protección de datos, hacerlo firmar por sus representantes legales y entregarlo a la organización antes del torneo. A través de éste dará el consentimiento para el tratamiento de los datos. La participación en el evento autoriza a GST GROUP SRL (Global Sports Tournaments) a utilizar cualquier reproducción gráfica de los participantes durante el torneo.
Los jugadores y/o clubs que no presenten la autorización de derechos de imagen antes del inicio de la competición no podrán participar en el MICFootball Punta Cana'27.

25. MODIFICACIÓN

Cualquier circunstancia que no haya quedado reflejada en el reglamento es competencia exclusiva de los responsables de la organización, siendo sus decisiones inapelables, reservándose el derecho de añadir, modificar, interpretar y aplicar las reglas según sus criterios y las necesidades de cada torneo. GST GROUP SRL (Global Sports Tournaments) se reserva el derecho a modificar estas normas en beneficio de la competición.
Todas las modificaciones que se realicen al presente reglamento se comunicarán por escrito al responsable del club | equipo participante.