Reglamento de Entrenamiento

Entrenamientos de Fútbol 7 · mayo 2022

Contenido

Capítulo I Disposiciones Generales

- Artículo 1 Objetivo
- Artículo 2 Ámbito de aplicación

Capítulo II De la convocatoria

Capítulo III De la puntualidad

Capítulo IV De la formación de los equipos

Capítulo V Consideraciones Generales

Capítulo VI Observaciones Finales

Capítulo VII Lista de responsables para el periodo 2021-2022

Capítulo I Disposiciones Generales

Artículo 1 Objetivo

1. Basados en los estatutos de Matadores FC se crea el Reglamento de Entrenamiento, documento que tiene como finalidad especificar los lineamientos y reglas en los entrenamientos auspiciados por el club. Este reglamento contribuirá a un adecuado ambiente deportivo y social entre todos los miembros y no miembros del club.

Artículo 2 Ámbito de aplicación

1. El presente Reglamento será de aplicación para todos los miembros del club, así como para los invitados a cualquier actividad deportiva organizada por el club.
2. El reglamento se hará efectivo en las instalaciones donde el Club practica sus actividades deportivas.
3. El responsable de aplicar el presente reglamento es el secretario de organización y la directiva del club, en ese orden.
4. El responsable de sancionar faltas al presente reglamento es el comité de disciplina y la asamblea del club, en ese orden.
5. Faltas por falta de acción del presente reglamento pueden ser llevadas al comité de disciplina.

Capítulo II De la convocatoria

a. Definición:
    i. Emisario es el responsable de enviar los mensajes por medio de **Spond** con la convocatoria y actualizar las convocatorias en caso de cambios o cancelaciones.
    ii. Convocador es la persona que organizará, en lo posible, a los equipos y llamará a jugadores extras en caso de necesidad.
b. La convocatoria a entrenamiento se hará vía **Spond** a todos los jugadores inscritos. Los jugadores que estén sancionados serán excluidos de la convocatoria.
c. La respuesta al mensaje será (dependiendo del idioma configurado en **Spond**) una de dos: “Iré” o “No iré”.
d. El mensaje se enviará el miércoles de la semana del entrenamiento, a las 12:00 y la respuesta del jugador deberá hacerse a más tardar a las 18:00 del jueves, hora a partir de la cual se cerrará la invitación para ese entrenamiento.
e. No enviar respuesta hasta las 18:00 del jueves del entrenamiento califica automáticamente a una respuesta negativa.
f. El tope máximo de jugadores será de 24. Las personas que se inscriban después de llegado el tope serán puestas automáticamente a una lista de espera en **Spond**. Los que estén en la lista de espera serán reemplazantes en caso de que un jugador se retire. Además, podrán ir el día del entrenamiento y participar en caso de que haya algún lesionado.
g. Basado en las respuestas llegadas hasta las 18:00 del jueves del entrenamiento, el convocador hará una cuenta de la cantidad de jugadores que atenderán el entrenamiento hasta ese momento. La cantidad de jugadores por equipo dependerá del tamaño del campo de juego. Serán 8 jugadores por

equipo en caso de campo de tamaño oficial (por ejemplo, Manglerud) o de 7 por equipo en caso de campos de menor tamaño (por ejemplo, la menor de Hasle-Løren).

h. El convocador decidirá si se invitará a otros jugadores basado en las siguientes reglas (ejemplo para campos de 8 jugadores por equipo):

Casos	Solución
Cantidad de jugadores es menor a 16	Se invitará a jugadores hasta llegar a la suma de 16 jugadores. Se harán 2 equipos de 8.
Si la cantidad de jugadores es 17	Se invitará a 1 jugador hasta llegar a la suma de 18 jugadores. Se harán 2 equipos de 8 con un cambio por equipo.
Si la cantidad de jugadores es 18	No se invitará a ningún jugador extra. Se harán 2 equipos de 8 con un cambio por equipo.
Si la cantidad de jugadores es 19	Se invitará a 2 jugadores hasta llegar a la suma de 21 jugadores. Se harán 3 equipos de 7.
Si la cantidad de jugadores es 20	Se invitará a 1 jugador hasta llegar a la suma de 21 jugadores. Se harán 3 equipos de 7.
Si la cantidad de jugadores es 21	No se invitará a ningún jugador extra. Se harán 3 equipos de 7.
Si la cantidad de jugadores es 22	Se invitará a 2 jugadores hasta llegar a la suma de 24 jugadores. Se harán 3 equipos de 8.
Si la cantidad de jugadores es 23	Se invitará a 1 jugador hasta llegar a la suma de 24 jugadores. Se harán 3 equipos de 8.
Si la cantidad de jugadores es 24	No se invitará a ningún jugador extra. Se harán 3 equipos de 8.

i. En caso no se puedan encontrar más jugadores para la fecha de entrenamiento, el convocador decidirá de mejor manera si hay posibilidad de jugar con 2 o 3 equipos, dependiendo de la cantidad de jugadores y arqueros.

Capítulo III De la puntualidad

a. El horario de llegada al entrenamiento es a las 17:30.

b. El inicio del entrenamiento es a las 17:45. Esto significa que el jugador debe de estar vestido y listo para el entrenamiento a las 17:45.

c. Todo jugador que llegue después de las 17:45 es considerado impuntual y corre el riesgo de ser reemplazado por un jugador que este en la lista de espera o que se haya apersonado aun no esté en la lista de espera.

d. Habrá un encargado de contabilizar a los jugadores que se presenten al entrenamiento. Cada jugador está en la obligación de apersonarse a esta persona y anunciar su llegada antes de las 17:45. El que no se presente, aun haya llegado antes de las 17:45, será considerado como impuntual o faltante. El encargado llevará una lista con los jugadores que se hayan presentado.

e. Entre las 17:45 y las 18:00 se escogerán los equipos, repartirán las camisetas y, eventualmente, se harán los precalentamientos. El responsable de recepción designará a los capitanes responsables (2

o 3, dependiendo de la cantidad de equipos) de cada equipo. Se usará la lista actualizada en el punto **III.d.**

f. El inicio del primer partido será a las 18:00.

g. Un jugador que se movilice en transporte público o privado tiene la posibilidad de llegar hasta las 17:55 sin ser considerado impuntual, siempre y cuando cumpla estos 2 requisitos:

   i. Haya retrasos extraordinarios en los servicios públicos o haya congestionamiento inusitado en las vías de acceso al entrenamiento.

   ii. Llamé con antelación (hasta las 17:30) a uno de los encargados (ver la lista al final del documento), confirmando su llegada a más tardar a las 17:55. Los encargados comunicarán la tardanza justificada a la mesa de recepción (**III.d.**).

h. Los entrenamientos son de 2 horas exactas. Así como se inicia a las 18:00 horas, el entrenamiento termina a las 20:00 para todos los participantes. El que se retiré antes de tiempo no serán invitados para posteriores entrenamientos (sanción definida por el Comité de Disciplina). Casos de excepción pueden ser tomados en cuenta, como por ejemplo lesión durante el partido o causas familiares de emergencia.

i. Si un jugador es reincidente en las tardanzas (punto **III.g.**) o abandone el campo de juego (punto **III.h.**), puede ser excluido de posteriores entrenamientos, dependiendo de la resolución a que llegue el Comité de Disciplina.

j. La puntualidad es la base del respeto mutuo en nuestro club. Cualquier falta de puntualidad que no esté contemplada en este reglamento, será sancionada de acuerdo con la resolución del Comité de Disciplina.

Capítulo IV De la formación de los equipos

a. Los capitanes asignados por la mesa de recepción (punto **III.e.**) se encargarán de armar los equipos a partir de las 17:45, teniendo en cuenta los siguientes requisitos:

   i. Los capitanes deberán elegir cada uno a sus jugadores uno por uno y turnándose la elección del jugador.

   ii. Cada equipo debe de estar adecuadamente balanceado. En caso de tener un árbitro en el entrenamiento, este deberá detener el partido para que los capitanes concuerden como hacer el rebalanceo de los equipos en los siguientes casos:

      (1) En caso de haber una desproporción mayor en la repartición de los jugadores se deberá nivelar en la segunda parte del entrenamiento.

      (2) En caso de que haya reemplazo por lesión. En caso haya un reemplazante, este tendrá prioridad como reemplazante.

      (3) En caso haya jugadores convocados impuntuales, deberán esperar hasta que alguno de los jugadores puntuales quiera descansar y puedan hacer el cambio con este jugador. Cuando el jugador puntual considere que ya ha descansado lo suficiente, puede reclamar su puesto al jugador con el que cambió, sin objeciones de ninguna índole.

b. Al iniciar el primer partido y luego de la formación de los equipos se pueden presentar los siguientes casos (en todos aplica el punto **IV.a.** arriba mencionado):

Casos	Solución
Llegan 12 jugadores o menos	Se juega con en la mitad de la cancha con los jugadores disponibles.
Llegan 13 jugadores	Se juega con en la mitad de la cancha. Se arman 2 equipos de 6. El jugador extra jugará medio tiempo en cada equipo. Los capitanes deciden quien pasa al otro equipo, antes de iniciar el entrenamiento.
Llegan 14 jugadores	Se arman 2 equipos de 7 c/u. Los equipos se mantienen como están hasta el final del entrenamiento, salvo en el caso IV.a.ii.1
Llegan 15 jugadores	Se arman 2 equipos de 7. El jugador extra jugará medio tiempo en cada equipo. Los capitanes deciden quien pasa al otro equipo, antes de iniciar el entrenamiento.
Llegan 16 jugadores	Se arman 2 equipos de 8 c/u. Los equipos se mantienen como están hasta el final del entrenamiento, salvo en el caso IV.a.ii.1
Llegan 17 jugadores	Se arman 2 equipos de 8. El jugador extra jugará medio tiempo en cada equipo. Los capitanes deciden quien pasa al otro equipo, antes de iniciar el entrenamiento.
Llegan 18 jugadores	Se arman 2 equipos de 8 c/u. Los 2 jugadores extras se elegirán suplentes, 1 para cada equipo.
Llegan 19 jugadores	Se arman 2 equipos de 6 y uno de 7. Los equipos de 6 se prestan un arquero en el tiempo que les toque jugar. Siempre el jugador prestado deberá entrar como arquero para el equipo incompleto. Esto para evitar desequilibrios en los equipos.
Llegan 20 jugadores	Se arman 2 equipos de 7 y uno de 6. El equipo de 6 se presta un arquero en el tiempo que le toque jugar. Siempre el jugador prestado deberá entrar como arquero para el equipo incompleto. Esto para evitar desequilibrios en los equipos.
Llegan 21 jugadores	Se arman 3 equipos de 7 c/u.
Llegan 22 jugadores	Se arman 2 equipos de 7 c/u y uno de 8. Los equipos de 7 se prestan un arquero en el tiempo que les toque jugar. Siempre el jugador prestado deberá entrar como arquero para el equipo incompleto. Esto para evitar desequilibrios en los equipos.
Llegan 23 jugadores	Se arman 2 equipos de 8 y uno de 7. El equipo de 7 se presta un arquero en el tiempo que le toque jugar. Siempre el jugador prestado deberá entrar como arquero para el equipo incompleto. Esto para evitar desequilibrios en los equipos.
Llegan 24 jugadores	Se arman 3 equipos de 8 c/u.

Capítulo V Consideraciones Generales

a. La edad mínima para ser parte de los entrenamientos de mayores del club es de 16 años.

b. Todos nos meremos respeto, unos a otros dentro y fuera de la cancha.

c. El árbitro también se merece respeto. Aun éste se equivoque basado en un criterio subjetivo. Una decisión del árbitro no da lugar a discusiones y tratar de cambiar la decisión del árbitro. Aceptamos la decisión y seguimos jugando, así estemos 100% seguros de que fue una decisión errónea.

d. Parte importante de la experiencia deportiva es la humildad y honestidad entre los miembros del club. Todos los que participan en las actividades deportivas vienen a pasar un momento agradable de confraternidad y amistad. Cualquier falta en estos puntos serán discutidas por el Comité de Disciplina y su resolución será informado a los implicados y hecha de conocimiento al club en general.

e. La hora de encuentro ideal en la cancha es a las 16.30.

f. Tenemos que estar cambiados, con los equipos y suplentes ya listos para empezar a jugar exactamente desde las 17:00.

g. No podemos perder el tiempo discutiendo en la cancha, si se presenta alguna jugada polémica y no se llega a ningún acuerdo en medio minuto (siempre y cuando no haya árbitro), se tirará el balón al aire y se seguirá jugando.

h. Si dos o más jugadores se faltan el respeto y llegan a las manos dentro y/o fuera del campo, serán expulsados del entrenamiento inmediatamente. La falta es sumamente grave y serán sancionadas por el Comité de Disciplina de acuerdo con las Reglas de Disciplina, siendo sancionado el que dio el primer golpe. Si el golpe fuera respondido por uno o más jugadores, estos también serán sancionados por el Comité de Disciplina de acuerdo con las Reglas de Disciplina.

i. Si uno o más jugadores salen del campo, antes del fin de partido, reclamando (por ejemplo, tirando la camiseta al piso) serán sancionados por el Comité de Disciplina de acuerdo con las Reglas de Disciplina.

j. Si hay reincidencia en el punto **V.g.** y **V.h.**, el comité de disciplina tomará cartas en el asunto y decidirá la sanción correspondiente.

k. Si jugásemos sin árbitro solo podrán hablar los capitanes de cada equipo, ellos discutirán la jugada mientras que los demás guardarán silencio.

Capítulo VI Observaciones Finales

c. Jugadores que no hayan jugado antes y quieran probar jugar con nosotros, tienen derecho a un partido de prueba sin necesidad de pago.

d. En caso de que no haya suficientes jugadores, el convocador comunicará a todos los jugadores para que estos recomienden a un invitado a jugar (ver punto **II.g.**). El que recomienda al invitado es responsable de él (hacerle saber las reglas y se responsabiliza del pago)

e. No habrá “auto invitados”. Es decir, todos los invitados deberán llegar por recomendación de algún jugador inscrito y serán registrados en **Spond**.

f. Nadie podrá compartir su inscripción.

g. Los que están en la lista de la convocatoria final (ver punto **III.c.**) son los que efectivamente jugarán.

h. En caso de sanción o expulsión no se devolverá el dinero de la inscripción.

i. Un jugador que se sienta afectado y/o acosado por otro deberá dirigirse al comité de disciplina.

Capítulo VII Lista de responsables para el periodo 2021-2022

Nombre	Cargo	Número de teléfono
	Presidente	

	Secretario de Organización
	Secretario de Economía