



FUNDAZIOA

XI.
EDIZIOA
EDICIÓN

MEMÓ

RIAL

JAVIER

URIA

2 0 1 4

EKAINAK 7 JUNIO
09:00-14:00

Lezamako instalazioetan
Instalaciones de Lezama

Informazio gehiago / Más información: www.athletic-club.net / 902 014 357

Laguntzailea /
colaborador:

Coca-Cola

Datos generales y reglamento de competición 2014

El Torneo se celebra en una sola jornada en las instalaciones deportivas de Lezama con un horario aproximado de 9:00 a 14:30 horas.

La competición es de fútbol 7: 6 jugadores de campo + 1 portero.

Los partidos tienen una duración de un solo tiempo de 12 minutos en su primera fase (liguilla) y 15 en la segunda (eliminotorias directas).

CHICOS nacidos en 2003

CHICAS alevín

(En la ficha de inscripción deberá especificarse la fecha concreta de nacimiento de los participantes quienes deberán poseer el DNI u otro documento que pueda acreditar su edad ante cualquier reclamación por parte de la organización).

Los equipos estarán formados por un máximo de 12 jugadores y 3 técnicos.

A lo largo del partido se podrán hacer cuantos cambios se estimen oportunos.

En los 2 últimos minutos de cada partido no se podrán realizar cambios.

Las faltas e infracciones serán todas libres directos.

Primera fase masculina : 4 grupos de 3 equipos , disputan una liguilla. Los dos primeros clasificados de cada grupo pasan directamente al cuadro de honor y el peor clasificado al cuadro de consolación.



REGLAMENTO MEMORIAL JAVIER URIA 2014

Datos generales y reglamento de competición

Primera fase: 4 grupos de 3 equipos disputan una liguilla. Los dos primeros clasificados de cada grupo pasan directamente al cuadro de honor y el peor clasificado al cuadro de consolación.

Criterios de clasificación:

- 1º) Puntos totales (3 victoria, 1 empate y 0 derrota).
- 2º) Mejor coeficiente general entre goles marcados y encajados.
- 3º) Mayor número de goles a favor.
- 4º) Sorteo.

NOTA: El reglamento deportivo general será el utilizado por la Federación bizkaina de fútbol en las competiciones de f-7.



Datos generales y reglamento de competición

Segunda fase:

Los cuadros son a eliminatoria directa, resolviéndose los hipotéticos empates mediante 1 x 1 en muerte súbita.

La organización se reserva el derecho a realizar cuantos cambios estime oportunos en el reglamento según las necesidades y especiales circunstancias.

Podrán ser expulsados automáticamente del Torneo aquellos jugadores o equipos que no cumplan con el imprescindible espíritu FAIR PLAY del Torneo.

CUADRO FINAL: 8 EQUIPOS

CUADRO CONSOLACIÓN: 4 EQUIPOS.

En consecuencia cada equipo jugará un mínimo de 3 PARTIDOS y un máximo de 5 PARTIDOS.



Cuadro de competición

Primera fase: 4 grupos de 3 equipos disputan una liguilla.

Los dos primeros clasificados de cada grupo pasan directamente al cuadro de honor y el peor clasificado al cuadro de consolación (ya eliminatorias directas).

Criterios de clasificación:

1º) Puntos totales (3 ptos victoria, 1 pto empate y 0 ptos derrota).

2º) Mejor coeficiente general entre goles marcados y encajados.

3º) Mayor número de goles a favor.

4º) Sorteo.

Competición 2003 alevines MASCULINO - CAMPO

Grupos

GRUPO 1: DANOK BAT - GERNIKA - C.D.LAUDIO

GRUPO 2: ESKOLA ARABA - SANTUTXU - A.ONDARROA

GRUPO 3: BARAKALDO - C.D.PAMPLONA - DEUSTO

GRUPO 4: CHANTREA - LOYOLA INDAUTXU - BASKONIA



Cuadro de competición 2003 - CAMPO 4

9:00 - DANOK BAT - C.D.LAUDIO (ZONA A)

9:00 - LOYOLA INDAUTXU - BASKONIA(ZONA B)

9:20 - C.D.PAMPLONA - DEUSTO (ZONA A)

9:20 - ESKOLA ARABA - SANTUTXU (ZONA B)

9:40 - GERNIKA - C.D.LAUDIO (ZONA A)

9:40 - CHANTREA - LOYOLA INDAUTXU (ZONA B)

10:00 - C.D.PAMPLONA - BARAKALDO (ZONA A)

10:00 - ESKOLA ARABA - ONDARROA(ZONA B)

10:20 - GERNIKA - DANOK BAT (ZONA A)

10:20 - CHANTREA - BASKONIA (ZONA B)

10:40 - BARAKALDO - DEUSTO (ZONA A)

10:40 - SANTUTXU - ONDARROA (ZONA B)



11:00 - 11:15 Descanso, entrega de hamaiketako y bebidas

Nota :

Todo el Torneo se disputará en campos de hierba artificial excepto la final del cuadro de honor que será en hierba natural.

Campo 4: Hierba artificial arriba



REGLAMENTO MEMORIAL JAVIER URIÁ 2014

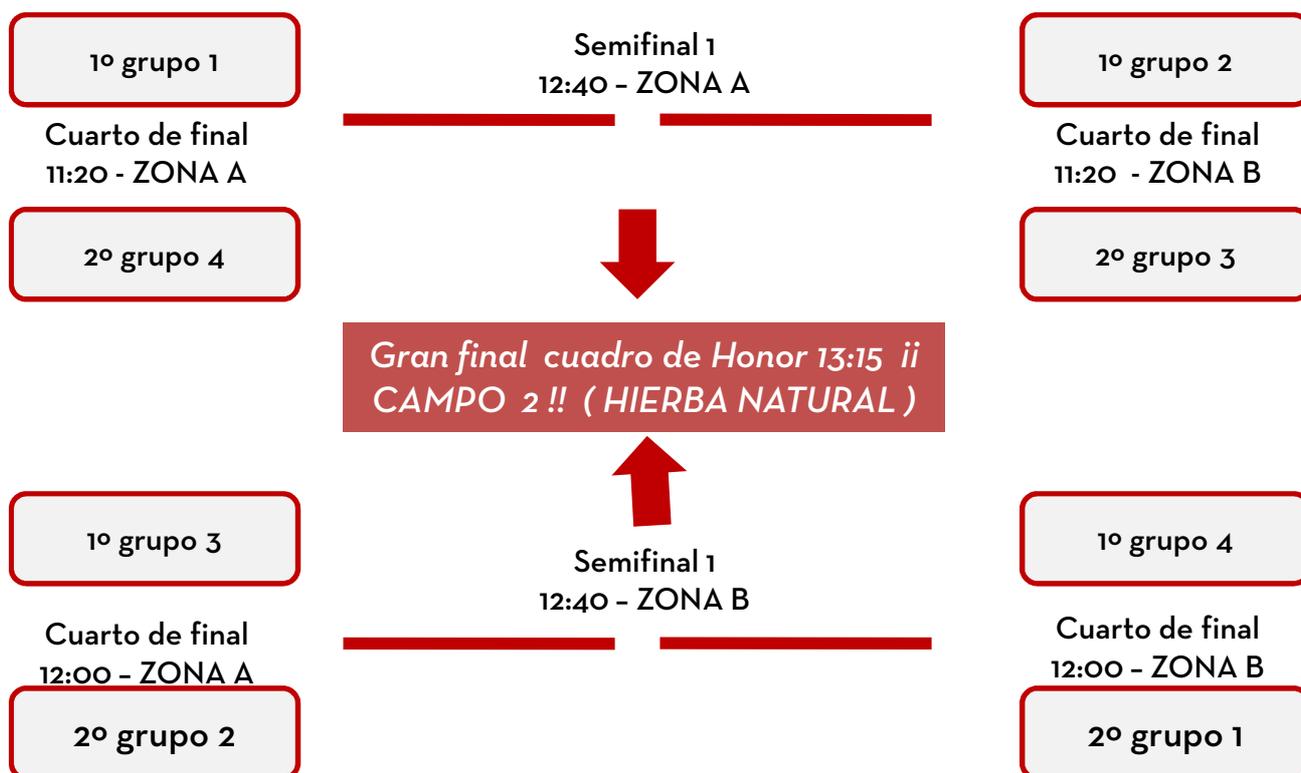
Segunda fase:

Los cuadros son a eliminatoria directa, resolviéndose los hipotéticos empates mediante 1 x 1 en muerte súbita.

La organización se reserva el derecho a realizar cuantos cambios estime oportunos en el reglamento según las necesidades y especiales circunstancias.

CUADRO FINAL: 8 EQUIPOS / CUADRO CONSOLACIÓN: 4 EQUIPOS.

Cuadro final HONOR - Campo 4



Competición año 2003

Cuadro consolación - Campo 4

3º grupo 1

Semifinal
11:40 ZONA A

3º grupo 4

Cuadro de consolación
CAMPO 4 - ZONA A
12:20

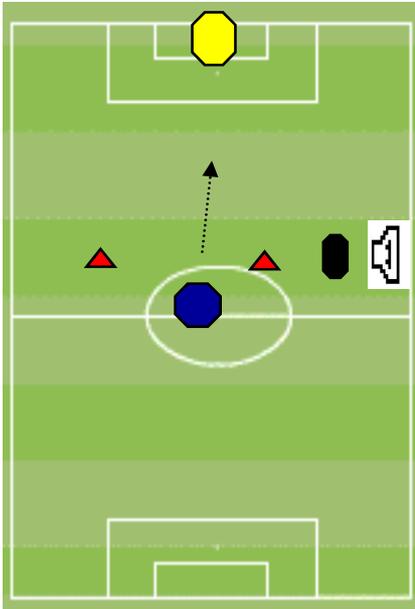
3º grupo 2

Semifinal
11:40 ZONA B

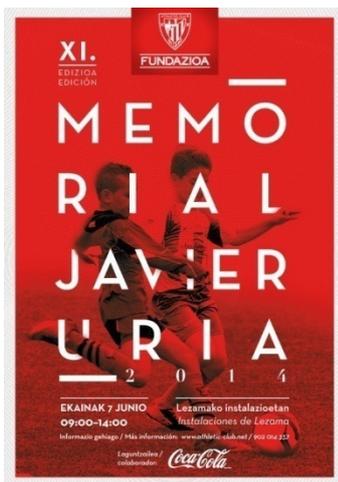
3º grupo 3



Anexo 1x1



7" segundos en total



1. La posición de partida de la acción, será de 15 - 20 metros respecto al punto central del terreno de juego dentro de la propia mitad.

2. Se fijará una línea imaginaria delimitada por dos pivotes o picas .

El jugador deberá situarse detrás de la línea a la altura que desee.

3. La posición de partida del portero será la línea de gol.

4. Desde el pitido inicial hasta el final , el jugador dispondrá de 7 segundos para realizar la acción.

5. El pitido final tendrá un carácter similar a la bocina de baloncesto, siendo válida cualquier acción cuyo último toque sea antes del bocinazo. La acción será invalidada si el último toque es posterior o coincidente con el pitido.

6. Se puede rematar cuantas veces se pueda o se quiera dentro del tiempo reglamentario.

7. Toda falta, juego peligroso, penalti, mano fuera del área o infracción reglamentaria del portero se considera GOL.

8. Todo fuera de banda (independientemente de quien sea el último en tocar), corner, falta del jugador o despeje mas allá de la línea de medio campo se considera PARADA y final de la acción.

EN DEFINITIVA, QUIEN COMETE UNA INFRACCIÓN ANTES DEL TIEMPO PIERDE

REGLAMENTO MEMORIAL JAVIER URIBIA 2014