BASES GENERALES

1RA COPA INTER-UNIVERSITARIA SPEED STICK

La Primera **Copa Inter-universitaria Speed Stick** es el primer torneo de fútbol 7, que busca reunir y reconocer al nuevo talento del fútbol peruano. Para poder inscribir a tu equipo deberás cumplir con las siguientes bases:

PREMIOS

El equipo campeón recibirá:

- Copa SPEED STICK
- **S/.10,000.00** por equipo.

El subcampeón recibirá:

- S/.5,000.00 por equipo.

* El premio podrá ser entregado mediante un cheque gerencia, y será previa coordinación con el equipo ganador (puede ser entregado a nombre del equipo o de un jugador que lo represente) en la oficina del GRUPORPP S.A.C., ubicada en Av. Paseo de la República N° 3866, distrito de San Isidro, provincia y departamento de Lima.

INSCRIPCIÓN

Las inscripciones se recibirán del 6 al 30 de Noviembre de 2017.

Las inscripciones se darán de acuerdo al siguiente detalle:

Paso 1:

Deberás enviar el voucher de depósito por S/ 400.00 (Cuatrocientos con 00/100 nuevos soles) al correo la10@canchasperu.com. Es el único pago a realizarse a lo largo del torneo. La cuenta a depositar es la siguiente:

DEPOSITO EN CTA. CTE. SOLES A NOMBRE DE GRUPORPP SAC

BANCO DE CREDITO N° 193-1976234-0-58

INTERBANCARIO N° 002-193-001976234058-16

Código bancario para diferenciar ingresos exclusivos para la Copa Speed Stick: N°600011

Paso 2:

Una vez confirmado su pago se les enviará un usuario y contraseña para que registren a los jugadores. Los jugadores deberán ser registrados como máximo hasta el domingo 30 de noviembre.

Paso 3:

El equipo deberá entregar antes de su primer partido 4 sachets de Speed Stick por jugador en un sobre cerrado

JUGADORES

Requisitos:

- Masculino.
- Menores de 25 años.
- * No deberán pertenecer a divisiones menores o clubes profesionales.
* No deberán ejercer el Fútbol Profesional en sus categorías Primera División Profesional, Futsal División de Honor y Superior.
(* Los equipos que incumplan estas normas serán eliminados del torneo.
- Los participantes deben ser estudiantes de una universidad o instituto.
- Cada jugador debe presentar su constancia de estudiante en la mesa de registro antes del inicio de cada partido (de preferencia carnet).

SEDES Y HORARIOS

- La Primera **Copa Inter-Universitaria Speed Stick** se desarrollará en 2 Sedes:
 - a. Cancha La 9, en el distrito de San Miguel, provincia de Lima, local que cuenta con 4 campos de Fútbol 7.
 - b. Cancha DeporZeta, en el distrito de Ate Vitarte (Estadio Monumental), provincia de Lima, local que cuenta con 4 campos de Fútbol 7.
- Se jugará los días Lunes y/o Martes entre 8 pm y 12 am.
- Fecha de inicio: 4 de Diciembre del 2017.
- Los horarios de cada partido serán fijados por sorteo una semana previa al inicio del torneo.

MODALIDAD DEL CAMPEONATO

- Jugadores inscritos: Máximo 14 por equipo.
- Se limitará la participación a un máximo de 32 equipos y 2 Sedes (16 equipos por Sede).
- La organización proporcionará chalecos para la distinción de los jugadores.
- Modalidad: Fútbol 7. Siete jugadores en campo, incluyendo el arquero.
- Tiempo: En cada partido se jugarán 2 tiempos de 20 minutos cada uno.
- Cambios: Ilimitados, se permite reingreso.
- Se aplicarán todas las reglas de Fútbol a excepción del Off Side.

- El sistema del campeonato será el siguiente:
 - a. Fase de grupos: En cada sede se formarán grupos de 4 equipos y jugarán todos contra todos.
 - i. Puntuación:
 1. 3 Puntos al Ganador
 2. 0 Puntos al Perdedor
 3. 1 Punto por Empata
 - ii. Ubicación en tabla de posiciones: Según la siguiente prioridad
 1. Mayor cantidad de Puntos
 2. Mayor Diferencia de Goles
 3. Mayor cantidad de Goles anotados
 4. Menor cantidad puntuada de tarjetas disciplinarias (Considerando Roja = 5, Amarilla =2)
 - b. Segunda Fase:
 - i. El 1° y 2° de cada grupo clasificarán a la Segunda Fase.
 - ii. Sistema de eliminación simple desde 4tos de Final hasta la Final.
 - iii. En Caso de empate se definirá por penales.
 1. 3 penales por equipo.
 2. En caso de igualdad se pateará un penal adicional por equipo hasta romper el empate.
 - iv. En esta fase se unificará la Sede.