

ACTIVIDAD 1 - DISEÑO Y OPERACIONES CRUD EN BASES DE DATOS NOSQL

JEFERSON BARRETO SANCHEZ

**PROFESOR:
WILLIAM RUIZ**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA
FACULTAD DE INGENIERIA
INGENIERIA DE SOFTWARE VIRTUAL
BOGOTÁ - COLOMBIA
2023**

REGLAMENTO TORNEOS RELÁMPAGO

DISPOSICIONES GENERALES

Art. 1) Este Reglamento se cumplirá estrictamente y cualquier situación no contemplada en el mismo será resuelta por los organizadores, cuyo fallo será inapelable. LA ORGANIZACIÓN se reserva el derecho de admisión y permanencia sin ser obligación la explicación de la causa.

Art. 2) LA ORGANIZACIÓN no se responsabiliza por lesiones que puedan sufrir los jugadores dentro de los predios, las que corren por cuenta de quien las sufra, no implicando ello ningún tipo de responsabilidad para LA ORGANIZACIÓN.

Art. 3) La ORGANIZACIÓN se reserva la posibilidad de modificar el reglamento en cualquier instancia del torneo.

Art. 4) La participación en el torneo implica el total conocimiento y aceptación de este Reglamento y es responsabilidad y obligación de los capitanes hacer conocer el contenido de este a sus jugadores.

Condiciones de inscripción

Art. 5) Requisitos para la inscripción a las Copas Relámpago

A- Cada equipo deberá presentar una LISTA, con un mínimo de 5 jugadores y un máximo de 8. Consignando Capitán. Se exige a los capitanes entregar las listas completas.

B- Fotocopia del DNI de cada uno de los jugadores

C- APTO MÉDICO. Será necesario presentar el certificado firmado por médico que acredite la aptitud para practicar deporte. Caso contrario la ORGANIZACIÓN no se hace responsable de los daños que pueda sufrir el jugador que no cumpla con el chequeo médico correspondiente. El certificado tendrá una vigencia de un año desde la fecha en que es extendido por el facultativo.

D Pago de la inscripción con una antelación de una semana previa a la copa.

Art. 6) Indumentaria

A) Cada equipo deberá contar, al momento de iniciarse el Torneo, con un juego de camisetas iguales y numeradas para permitir su correcta identificación.

B) No se podrá jugar con pantalones largos (salvo el arquero), relojes, accesorios y/o botines con tapones metálicos. Se recomienda la utilización de canilleras y protector bucal.

C) El jugador que no cumpla con los requerimientos en cuanto a su vestimenta no podrá jugar.

Art. 7) PAGOS

A- Comprometerse al pago de la inscripción.

B- El pago debe haberse completado en forma íntegra una semana antes de la fecha del campeonato para hacer reserva del cupo pertinente. El cierre del cupo es avisado por La Organización desde la primera comunicación e invitación a participar.

C- Cerrado el cupo, el equipo que por la razón que sea no pueda presentarse a jugar la copa, perderá el monto completo de la inscripción. En cambio, si una vez pagada la inscripción el equipo solicita la devolución por no poder jugar la copa, antes de que cierre el cupo, se le devolverá el monto de la inscripción que haya pagado.

D- El pago se demuestra SOLO mediante la presentación del recibo correspondiente o comprobante de depósito bancario.

SISTEMA DE JUEGO

Art. 8) SISTEMA DE JUEGO

A- Se armarán la cantidad de zonas necesarias para asegurar un mínimo de tres partidos a cada equipo. En cada zona los equipos jugarán todos contra todos, partidos de un tiempo de 15' cada uno. Finalizado cada partido de la zona, ganará el que haya anotado más goles, y no habrá definición en caso de empate.

B- Una vez disputados todos los partidos de la zona, ganará el equipo que cuente con más puntos.

C- En caso de empate por puntos se definirá por diferencia de goles. Si estuvieran igualados en esa diferencia, se medirá por el resultado del partido disputado entre ambos equipos.

D- En las siguientes instancias los partidos tendrán eliminación directa. Tendrán una duración de 2 tiempos de 10'. Si hubiera empate habrá primero un alargue de 10 minutos definiéndose con gol de oro. Si siguieran empatados se definirá por penales, tirando cada equipo una primera tanda de 5 penales cada uno. Si finalizada esa etapa continuara el empate, cada uno tirará 1 penal hasta que alguno falle, dando por ganador, al contrario.

Art. 9) Puntajes

A) Por partido ganado: 3 puntos

B) Por partido empatado: 1 punto

C) Por partido perdido: 0 puntos

D) Walkover: en caso de no presentarse un equipo, al contrario, se le asignarán 3 puntos y 3 goles a favor, como si lo hubiese ganado. Al que faltase se lo penalizará con 3 goles en contra. Aun habiendo faltado a uno o más partidos, de presentarse, el equipo podrá jugar los partidos restantes de la zona.

Art. 10) SELECCIÓN DE HORARIOS Y CANCHAS

La designación de los horarios y las canchas será rotativa entre todos los equipos.

Art. 11) PLANILLAS DEL PARTIDO

A) El capitán o representante de cada equipo deberá antes del partido completar la planilla con todos los datos requeridos y firmarla. Al finalizar el partido y luego del informe del árbitro, deberá corroborar los datos y firmar nuevamente para su conformidad. De no hacerlo, toda la información vertida en la planilla será tomada como válida.

Art. 12) Cambios

Cada equipo podrá realizar cambios en forma libre durante todo el partido.

Art. 13) Premios

Habrán premios para el 1° y 2° Puesto que serán promocionados por la Organización en particular desde la primera comunicación que se haga del evento.

Art. 14) JUEGO LIMPIO:

La Organización descalificará a cualquier equipo que atente contra la paz del evento. O sea que si un jugador, dentro o fuera de la cancha; o un espectador tuviese intenciones de agresión o lo hiciese, automáticamente el equipo quedará fuera de la competencia.

Art. 15) Las demás situaciones no contempladas por este Reglamento serán resueltas según las Reglas del Reglamento de Fútbol 7 para los Torneos Apertura y Clausura.

