



FUTBOL *AMATEUR*

REGLAMENTO CAMPEONATO FUTBOL

7 MASCULINO

1. Definición del torneo:

Fecha a fecha se confeccionará una “tabla de posiciones” que ubicará a los equipos en orden decreciente tomando como parámetros los siguientes puntos en forma progresiva:

1. Mayor cantidad de puntos
2. Mayor diferencia de goles
3. Mayor cantidad de goles a favor

Aquel equipo que al finalizar la última fecha de juego haya obtenido el mayor puntaje (publicado en el último informe de juego) clasificará como el mejor de la liga. Si dos o más equipos se encontraran igualados en puntos, la determinación del mejor se efectuara de la siguiente forma progresiva:

1. Mayor cantidad de puntos.
2. Mayor diferencia de gol.
3. Mayor cantidad de goles a favor.
4. Resultado del/los partido/s entre los equipos empatados, en caso de empate entre más de 2 equipos se conformará una tabla de posiciones con los resultados de los partidos entre los equipos empatados, el equipo con mayor cantidad de puntos en esta tabla será el campeón.
5. Partido definitorio. En este caso se jugara un partido entre los equipos empatados, si al término del mismo persistiera el empate, se pateara una serie de 5 (cinco) tiros de penal para cada equipo. Si aun así persistiera el empate, se patearan sucesivamente penales en series de 1(un) por equipo hasta lograr el desempate. En caso triple o más empates se jugara un torneo entre los equipos empatados (triangular, cuadrangular, etc.)

Participarán 10 (diez) equipos. Cada partido ganado se computará con tres puntos. En caso de empate se repartirá un punto para cada equipo y el equipo que pierda no recibirá ningún punto.

Los ocho equipos mejores clasificados accederán a la siguiente ronda (octavos de final). Los enfrentamientos serán: 1º vs 8º; 2º vs 7º; 3º vs 6º y 4º vs 5º. Se enfrentarán una vez y los equipos ganadores pasaran de ronda (cuartos de final, semifinales y final). Los equipos que hayan clasificado entre los primeros cuatro (4) puestos contarán con ventaja deportiva. Esta ventaja implica que en los encuentros de octavos de final con sólo empatar pasarán de ronda. La ventaja deportiva no regirá para cuartos de final, semifinal ni final. La final



FUTBOL *AMATEUR*

también será un partido único donde el equipo vencedor se consagrara campeón. A su vez, los equipos perdedores en las semifinales disputarán un encuentro para saber quién se alzaría con el tercer o cuarto puesto del torneo.

En la ronda eliminatoria si hay igualdad de goles se procederá a la ejecución de tiros penales hasta quebrar la igualdad, mediante la ejecución de una serie de tres penales y si persiste la igualdad mediante la serie de uno.

2.0 Responsabilidad del capitán:

2 Será el responsable de su equipo ante la Organización. Toda comunicación que realice la Organización, será a través del mismo.

2.1 Los equipos deberán contar con 2 capitanes alternativos, a quienes le caben las mismas responsabilidades.

2.2 Toda nota, reclamo, presentación, etc. deberá contar con la firma del capitán.

2.3 El capitán del equipo tiene el derecho de controlar y firmar la planilla del partido al término de este. No se admitirán ningún tipo de reclamos si este punto no es cumplimentado.

3- Tabla de Fair Play:

Toda tarjeta amarilla o tarjeta roja que EL EQUIPO obtuviere en el transcurso del campeonato se registrará en una Tabla de Fair Play que será actualizada en el informe de cada fecha de juego. Aquel equipo que, una vez finalizado el campeonato, se encuentre ubicado en el último puesto en esta tabla, tendrá su vacante para el siguiente torneo sujeta a disposición de La Organización y su permanencia dependerá de lo que esta decidiera.

4-El árbitro

4.1 Las funciones del árbitro comienzan en el momento en que este ingresa a la cancha momento en donde comienzan su autoridad y facultades para advertir a cualquier jugador o técnico que adopten conductas inconvenientes, incluso la de descalificar según la naturaleza de la infracción cometida.



FUTBOL **AMATEUR**

4.2 Las facultades y deberes de los árbitros son aplicar las reglas y decidir sobre cualquier situación originada durante el juego en sus aspectos técnicos y disciplinarios, las cuales son finales e inapelables en cuanto se relacionen con el partido y el resultado del mismo.

4.3 Todos los partidos serán dirigidos por árbitros designados por la organización los cuales tendrán la facultad de aplicar las normas del presente reglamento.

4.4 La llegada tardía del referí no será motivo suficiente para la suspensión del cotejo exceptuando que se supere el tiempo lógico de espera, en ese caso se reprogramaría el partido.

5-Lista de buena fe

5.1 El equipo al momento de inscribirse presentará una lista de buena fe de por lo menos diez (10) jugadores y con un tope de catorce (14), la que debe completarse con letra clara y de imprenta no dando lugar a ninguna omisión, cualquier error en las listas de buena fe será responsabilidad del equipo. No se admiten apodos.

5.2 Los jugadores federados no podrán participar de la Liga. Aclaración: No se aceptarán jugadores que hayan sido anotados en la lista de buena fe de algún club durante el 2013.

5.3 Los cambios en la lista de buena fe podrán efectuarse durante la primera etapa, en la etapa eliminatoria no se admitirán cambios.

6-Reglamento de juego

6.1 Los partidos tendrán una duración de 50 minutos, divididos en 2 tiempos de 25 c/u, con un descanso de 5 minutos entre ellos.

6.2 Se utilizará un balón número 5 que en todos los casos será provisto por los organizadores.

6.3 El sistema de puntuación será el siguiente:



FUTBOL **AMATEUR**

* Partido ganado: 3 puntos.

* Partido empatado: 1 punto.

* Partido perdido: 0 puntos

6.4 Para considerar presente a un equipo deberán estar cambiados dentro del terreno de juego tres (4) jugadores de campo y un (1) arquero, los cuales pasado el tiempo de tolerancia deberán comenzar a jugar el partido.

6.5 Los integrantes de los equipos deberán presentarse con camisetas del mismo color y distinta numeración, a excepción del arquero. Los jugadores deben contar con canilleras.

6.6 El equipo debe presentarse a la hora y día que ha sido citado por “Liga 3G” (30 minutos antes del horario de inicio de partido que figura en la página). Se entenderá que un equipo está habilitado para jugar cuando se encuentran cinco jugadores cambiados dentro del campo de juego.

6.7 Antes de comenzar el partido los jugadores deberán presentar sus credenciales o documento que acredite su identidad y firmarán la planilla respectiva. Después del partido, el capitán deberá firmar la planilla de juego a continuación del informe del árbitro, tomando de esta forma conocimiento del contenido de la misma. La ausencia de firma será interpretada como conformidad a lo expresado en la planilla. (Si no firma la planilla no tendrá derecho a reclamo sobre los errores de los árbitros).

-Podrán presentar descargo (En caso de expulsión, disconformidad con el arbitraje, etc.).

-Los reclamos sólo se considerarán si se presentan por escrito y con la firma del capitán

6.8 La tolerancia es de 15 minutos, pasado dicho lapso el equipo que está en cancha (mínimo de cinco jugadores) podrá reclamar los puntos si lo desea, para adquirir los mismos el equipo presente deberá abonar el 60% del arancel correspondiente y se le dará ganado el partido por el resultado de 2-0 y se le otorgará la cancha para que pueda utilizarla durante el tiempo en el que debía desarrollarse dicho encuentro. De lo contrario se reprogramará el partido.

6.9 Al equipo faltante se lo multará con el 50% del arancel correspondiente (esto es por costos operativos, cancha, árbitro, fiscal y no por beneficio económico) independientemente de la reprogramación del encuentro.



FUTBOL *AMATEUR*

7.0 Los delegados de los equipos tendrán tiempo hasta el viernes a primera hora para comunicar alguna dificultad en el armado de su equipo (0336) 154583325 o (011) 1533999136, sin que esto implique la modificación del horario o fecha del partido. No tendrá validez para la reprogramación la comunicación de alguna dificultad durante el fin de semana, exceptuando que sea en caso de accidente, paro, muerte, o algo fuera de lo habitual siempre y cuando sea comprobable. Aquellos equipos que no puedan disputar la fecha, con previa notificación, se les dará por perdido el encuentro por 0-2.

7.1 Los cambios, previo consentimiento del árbitro actuante, serán tres como máximo por tiempo.

7.2 No se permitirá el cambio posicional o sustitución del arquero en caso de incurrir en tiro penal, salvo el caso de lesión grave verificada por el árbitro.

7.3 El gol será válido desde cualquier posición de la cancha.

7.4 El gol de arquero será válido desde cualquier posición de la cancha.

7.5 El saque de arco será efectuado por el arquero con las manos, ya sea saque de fondo o pelota retenida en juego. El saque de arquero con la mano no podrá pasar la mitad de la cancha.

7.6 El gol en contra producido por saque lateral directo (no la toca ningún jugador) no será válido.

7.7 El córner será efectuado sin limitaciones y desde el nacimiento del ángulo de la esquina. Serán válidos el gol olímpico y gol en contra.

7.8 En los tiros libres, la barrera deberá ubicarse a una distancia de 5 (cinco) pasos.

7.9 En el tiro penal, el arquero no podrá adelantarse, caso contrario el penal se ejecutara nuevamente.

8.0 La ley de ventaja quedará a criterio del juez en su correcta aplicación e interpretación.

8.1 En el caso de que un equipo estuviera jugando con cinco jugadores y se expulsara a un jugador o alguno tuviera que retirarse por algún otro motivo el



FUTBOL *AMATEUR*

partido quedará automáticamente terminado dándole por partido ganado al equipo oponente que esté presente en cancha, resultado que se ajustará a las siguientes consideraciones y a saber:

- Si el equipo que está en cancha fuera ganando el partido se dará por terminado con el resultado que se registra hasta el momento de su suspensión.
- Si fuera perdiendo el resultado del partido será de 2-0 a favor del equipo que quede presente en cancha.

8.2 De encontrarse un jugador mal incluido, la sanción para el equipo será la siguiente: en todos los partidos que se haya incluido dicho jugador se le darán por perdidos para el caso que lo hubiere ganado o empatado por el resultado 2-0 en contra, si hubiere perdido se le restaran los goles a favor si hubiera convertido alguno y deberá pagar la multa correspondiente.

8.3 El arquero no podrá tomar con las manos la pelota proveniente de un pase con el pie de un jugador del mismo equipo.

REGLAMENTO DISCIPLINARIO

FALTA	SANCIÓN
1) Agresión verbal entre jugadores.....	1 a 2 fechas.
2) Agresión verbal al árbitro y/o veedor.....	2 a 4 fechas.
3) Agresión verbal desmedida/racismo.....	6 fechas a ET.
4) Juego brusco leve.....	1 a 2 fechas.
5) Juego brusco grave.....	2 a 4 fechas.
6) Agresión física entre jugadores (1 por equipo).....	4 fechas a ET.
7) Agresión física entre equipos (2 o más jugadores).....	ET.
8) Codazo intencional no consumado.....	2 fechas.
9) Codazo intencional consumado.....	5 fechas a ET.
10) Repeler agresión.....	3 fechas a ET.
11) Jugador que proteste fallos en forma desmedida.....	1 a 2 fechas.
12) Disturbios en el club.....	ET.
13) Agresión física al árbitro o veedor.....	ET.
ET: Expulsión del Torneo.	

*Las sanciones a tomar surgirán de la gravedad del acto en sí mismo, de la intencionalidad, de los antecedentes de/los infractor/es y del principio de acción y reacción. Aquellos equipos que sean expulsados, que decidan no disputar más el torneo no podrán pedir el costo de la inscripción que ya habían abonado. . A su vez, con el fin de tener previsto los gastos ante la eventualidad



FUTBOL **AMATEUR**

de que en un equipo no se presente cierta fecha determinada, cada equipo debe abonar un cánon de \$180 (varia según la categoría, 7m, 7f, 11m) con anticipación. Cada equipo tiene tiempo para hacerlo hasta la fecha nº 3. Se tomará a modo de depósito, lo que implica que en caso de que el equipo no falte nunca se utilizará para la última fecha que el equipo juegue en el campeonato. Es preciso señalar que el último partido no deben abonar el cánon si se presentó con anterioridad el depósito.

8.4 Aquellos jugadores que acumulen 4 (cuatro) tarjetas amarillas durante la etapa clasificatoria serán penados con 1 (un) partido de suspensión. Durante las fases de eliminación directa, las amarillas de la etapa clasificatoria no tienen validez.

8.5 El jugador expulsado con tarjeta roja no podrá permanecer en el perímetro del campo de juego, caso contrario su equipo será pasible de pérdida de puntos dándose por finalizado el encuentro oficial. El jugador expulsado queda automáticamente suspendido para la fecha siguiente.

8.6 No se permite jugar con aritos, cadenitas, anillos, anteojos, relojes o botines con tapones metálicos.

8.7 Podrán ser sancionados los jugadores que adopten antes, durante o después del partido conductas indebidas y contrarias a las reglas de convivencia a la moral y a las buenas costumbres. Serán pasibles de sanción en jugadores, entrenadores y/o terceros acompañantes (por los que responderá el equipo) el exceso verbal o agresión a miembros de la organización, médicos y árbitros. Los simpatizantes o acompañantes de un equipo podrán ser desalojados de las sedes si así lo manifestara personal de la organización. Si estos no se retirasen, el partido se suspenderá automáticamente y la sanción recaerá en el equipo.

8.8 Los acompañantes de cada equipo no son personas ajenas al evento. En caso de mal comportamiento y falta de colaboración con las autoridades, el equipo será pasible de sanción. El mismo es solidario de la gente que trae, teniendo que ser identificados si personal de la organización así lo solicitase, quedando reservada la facultad y el derecho de admisión y permanencia por TÁNDEM. El jugador o simpatizante que rompiere instalaciones o material de la organización será pasible de sanción hasta de la expulsión del torneo y se cargará el monto de la reparación al equipo en su totalidad.



FUTBOL **AMATEUR**

8.9 En caso de tumulto general, (se entiende por tumulto a la participación de más de dos personas ya sea discutiendo o con intento o peligro de agresión general), antes, durante o después del partido quedará la sanción a disposición de la organización y las penas pueden ser desde la aplicación de fechas de suspensión hasta la expulsión del torneo, según la gravedad del caso como así también la quita de puntos.

9 En el caso de que simpatizantes del equipo provocaran disturbios la pena se le aplicará al equipo de su simpatía. Los equipos deberán identificar a sus invitados si la mesa así lo requiriera. El acceso al complejo de juego es autorizado para los jugadores inscriptos en la lista de buena fe. Para los invitados, jugadores o personas ajenas a los equipos, la organización se reserva el derecho de admisión y permanencia.

9.1 El jugador que dañara instalaciones o material de la organización, será pasible de sanciones que pueden ir de 2 (dos) a 6 (seis) fechas más el monto de la reparación que en caso de no ser satisfecho por este se le cargará al equipo en su totalidad.

9.2 Si por algún motivo el juez del partido suspende el encuentro por falta de garantías la organización evaluará el tema y emitirá su fallo dentro de las 48 hs.

9.3 Está terminantemente prohibido el consumo de bebidas alcohólicas por los jugadores dentro de los complejos, antes o durante los partidos.

9.4 La Organización se reserva el derecho de admisión y permanencia de las personas o equipos durante el desarrollo del torneo.

9.5 La Organización no se responsabiliza por las lesiones que pudieran sufrir los participantes o personas ajenas al torneo. Cada jugador para participar en los torneos organizados por TÁNDEM, asume en forma exclusiva la responsabilidad por su aptitud psicofísica, asumiendo los riesgos que lleva aparejada toda práctica deportiva.

9.6 Durante el transcurso de la semana la información del torneo podrá ser chequeada en nuestra página de Internet (www.liga3g.com.ar), o sino por el Facebook: <https://www.facebook.com/Liga3G>

9.7 Dentro del perímetro de juego no podrán permanecer personas ajenas al equipo, solo están autorizados a permanecer dentro del mismo los suplentes



FUTBOL **AMATEUR**

de los equipos y la posibilidad de contar con una persona designada como DT. Por ningún motivo o circunstancia se permitirá el ingreso al campo de juego de simpatizantes u otra persona ajena al partido.

9.8 El arancel del partido tendrá que ser abonado en su totalidad antes del inicio del partido al miembro de la organización que se encuentre presente.

9.9 En el caso de la expulsión de un equipo del torneo los puntos en juego de cada uno de sus partidos que debió disputar, serán para sus rivales, siendo el resultado de 2-0 para todos sus adversarios. Los partidos en los que se hubiera obtenido un triunfo se le darán por ganados al rival por el resultado de 2-0.

10 “3 G” estará facultado para reemplazar a un equipo si este abandona el torneo o es expulsado. El equipo que lo reemplace comenzará a jugar con la cantidad de partidos goles y puntos que el anterior conjunto poseía.

10.1 En principio si llueve el día anterior a la fecha se suspende. Asimismo, la organización tendrá tiempo hasta las nueve (9) del sábado para comunicar mediante su página (www.liga3g.com.ar) si se suspende o no siempre y cuando las condiciones climáticas sean adecuadas para disputar la fecha y que la cancha se encuentre en condiciones.

10.2 Si una fecha se suspendiera durante su realización por factores climáticos, la misma se reprogramará para una fecha que le asigne la organización.

10.3 En el caso de presentarse un fin de semana largo se disputará fecha con normalidad y será comunicado mediante notas, la programación y desarrollo de la misma, salvo comunicación expresa de la organización suspendiendo la fecha.

10.4 La Organización se reserva el derecho de modificar en todo o en partes el reglamento y el desarrollo del torneo siempre que lo entienda necesario para el normal desarrollo del mismo.

10.5 El presente reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia.

10.6 Los comunicados emanados por “Liga 3G” formarán parte del presente reglamento.