



REGLAMENTO

1) SISTEMA DE DEPÓSITO

1.1) Al comenzar el torneo cada equipo deberá abonar la suma de \$ 400 en concepto de depósito previo, el cual deberá ser abonado hasta la primera fecha del torneo y será devuelto en su totalidad el último partido que el conjunto intervenga en el torneo, siempre y cuando este cumpla con todos sus compromisos anteriores.

Motivos que acarrearán la pérdida total del depósito:

- Ausencia a un encuentro.
- No presentar el equipo en el terreno de juego y que el rival haga opción de los puntos.

Se deja constancia que no se programará al equipo que no tenga abonado el depósito previo posterior a la primera fecha.

1.2) El equipo que pierda el depósito por una de las causas anteriores, deberá reponerlo para poder ser programado la fecha siguiente a su ausencia.

1.3) El equipo que se encuentre presente en una de las situaciones mencionadas en el punto 1.1) , deberá abonar el arancel del partido, haciéndose con los puntos y pudiendo utilizar la cancha por el tiempo en el que iba a disputarse el encuentro.

2) EL VEEDOR DEL PARTIDO

2.1) La función del veedor será:

- Verificar la identidad de los jugadores con su respectiva huella digital o D.N.I antes de comenzar el encuentro. Se deja constancia que el jugador que no pueda acreditar su identidad no podrá participar del encuentro.
- Confeccionar la planilla del partido 15 minutos antes del inicio del encuentro, lo cual consiste en el registro y firma de los jugadores con su número dorsal.
- Es obligación del veedor registrar las tarjetas de los jugadores sacadas oportunamente por el árbitro a este. Como así también cualquier hecho de violencia o antideportivo.
- Se deja constancia que el veedor no puede modificar los fallos del árbitro, solo se limitará a facilitar el normal desarrollo del partido (Ej. Alcanzando las pelotas, avisando ante un hecho de violencia o antideportivo, solicitar asistencia médica, etc.)

3) EL ARBITRO DEL ENCUENTRO

3.1) 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, e incluso la de descalificar según la naturaleza de la infracción cometida.

3.2) 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.

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

3.4) La llegada tardía del árbitro no será motivo suficiente para la suspensión del cotejo exceptuando que se supere el tiempo lógica de espera, en ese caso se reprogramaría el partido.

4) LISTA DE BUENA FE

4.1) El equipo al momento de inscribirse presentará una lista de buena fe de por lo menos 10 jugadores y con un tope 14, la que debe completarse correctamente, no dando lugar a ninguna omisión, cualquier error en las listas de buena fe será responsabilidad del equipo.

4.2) Se permitirán cambios en la Lista de Buena Fe, los cuales podrán ser realizados hasta antes de comenzar la 3ra Fecha de la Primera Fase.

4.3) Se permitirá agregar por lesión, 1 solo jugador hasta antes de terminar la Primera Fase. Una vez empezada la Fase de Copas ya no se permitirán modificaciones.

4.4) Los jugadores que hayan participado en un equipo, no podrán participar para un equipo diferente en el mismo torneo.

4.5) Los jugadores no podrán participar en dos equipos distintos, inclusive si estos son de distinta categoría.

5) REGLAMENTO DE JUEGO

5.1) Los partidos tendrán una duración de 50 minutos, divididos en 2 tiempos de 25 c/u.

5.2) Se utilizará un balón No 4, de material sintético similar cuero que en todos los casos será provisto por los organizadores.

5.3) El equipo debe presentarse a la hora y día que ha sido citado por los Organizadores del torneo. (20 minutos antes del horario de inicio de partido que figura en la página web). Se entenderá que un equipo está habilitado para jugar cuando se encuentran 4 jugadores cambiados dentro del campo de juego.

5.4) Antes de comenzar el partido los jugadores deberán acreditar su identidad y firmarán la planilla respectiva. La acreditación se podrá hacer en cualquier momento durante los 50 minutos del partido. El jugador que ingrese al campo de juego sin haber firmado será

amonestado y el veedor deberá avisarle al arbitro sobre esta situación.

5.5) Para considerar presente a un equipo deberán estar cambiados dentro del terreno de juego tres (3) jugadores de campo y un (1) arquero.

5.6) No habrá tiempo de tolerancia. El tiempo del partido empezara a correr a la hora programada o a la hora de finalización del partido anterior, en el caso de que este se haya demorado por razones extraordinarias. En el caso de que un equipo no se haga presente en el campo de juego, el equipo que está en cancha (mínimo de cuatro jugadores) podrá reclamar los puntos si lo desea una vez transcurridos 5 minutos desde que empezó a correr el reloj, para adquirir los mismos el equipo presente deberá abonar \$ 400 y se le dará por ganado el partido por el resultado de 7-0 y se le otorgará la cancha para que pueda utilizarla durante el tiempo en el que debía desarrollarse dicho encuentro. En el caso de que quiera esperar al rival y disputar el encuentro, se jugara solamente el tiempo restante.

5.7) Los integrantes de los equipos deberán presentarse con camisetas numeradas del mismo color y distinta numeración, a excepción del arquero. No se permitirá jugar al equipo o jugador que no presente la indumentaria correspondiente.

5.8) No se permite jugar con aritos, cadenitas, anillos, anteojos, relojes, medias que no sean de futbol y botines con taponés metálicos.

5.9) Los cambios son libres e indistintos, previo consentimiento del árbitro actuante. Los cambios se realizarán cuando el balón este fuera de juego.

5.10) 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.

5.11) El gol será válido desde cualquier posición de la cancha, no así desde el saque lateral

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

5.13) El saque de arco será efectuado por el arquero con las MANOS, ya sea saque de fondo o pelota retenida en juego. La pelota no podrá cruzar la línea de la mitad de cancha antes de picar en el campo del equipo que está realizando el saque de arco, si podrá cruzar la mitad de cancha sin picar en su propio campo en el caso en que el arquero embolse la pelota de una situación de juego.

5.14) En el saque de arco, el arquero NO podrá soltar la pelota y salir jugando por su cuenta, para hacerlo deberá entregar el balón a un compañero y recibirla nuevamente para poder salir jugando con la pelota en sus pies. Tampoco podrá en el saque de arco patear la pelota de sobre pique. Si podrá realizar estas acciones cuando el balón se encuentre en situación de juego.

5.15) El saque lateral se efectuará con los pies. El gol en contra producido por saque lateral directo (no la toca ningún jugador) no será válido.

5.16) El córner será efectuado con los pies y desde el nacimiento del ángulo de la esquina. Serán válidos el gol olímpico y gol en contra. Los jugadores del equipo que está defendiendo deberán ubicarse por lo menos en la línea del área penal a modo de preservar una distancia prudencial.

5.17) Los tiros libres serán en todos los casos INDIRECTOS. La barrera deberá ubicarse a una distancia de 3 (tres) pasos y ningún jugador que este defendiendo podrá ubicarse por delante de la línea de la barrera hasta que el balón no se encuentre en juego. Si algún jugador del equipo que está defendiendo desea ubicarse por delante de la línea de la barrera este no podrá participar de la primera jugada. El equipo que está atacando tendrá 5 (cinco) segundos para realizar el tiro libre.

5.18) El tiro penal se ejecutará sin carrera. El arquero no podrá adelantarse, caso contrario el penal se ejecutara nuevamente. Los demás jugadores de ambos equipos deberán ubicarse en una línea imaginaria tres pasos detrás del punto penal.

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

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

5.21) Se computará como tiro libre en forma automática y tarjeta amarilla, tirarse sobre los pies del adversario para recuperar el balón. Salvo el arquero dentro del área penal. Tirarse al suelo estará permitido solo en los casos en que el jugador se encuentre solo, o a una distancia prudencial con respecto al rival, la cual quedara a criterio y consideración del árbitro del encuentro.

5.22) Si la acción de tirarse sobre los pies del adversario ocurre dentro del Área penal, la falta, en lugar de tiro libre se computara como tiro desde el punto del penal.

5.23) En el caso de que un equipo estuviera jugando con 4 jugadores y se expulsara a un jugador o alguno tuviera que retirarse por algún otro motivo el partido quedará automáticamente terminado dándole por ganado al equipo oponente que esté presente en cancha, resultado que se ajustará a las siguientes consideraciones 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 o empatando, el resultado del partido será de 2-0 a favor del equipo que quede presente.

5.24) De encontrarse un jugador mal incluido, 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 7-0 en contra. Si hubiere perdido se le restaran los goles a favor si hubiera convertido alguno.

5.25) En los casos que un partido se compute con el resultado de 7-0 por cualquier motivo, el equipo ganador podrá elegir a que jugador se le asignan los goles con un tope de 3 goles por jugador.

6) REGLAMENTO DISCIPLINARIO

Los árbitros contarán con 3 (tres) tipos de tarjetas, amarilla, azul y roja, con las cuales Podrán amonestar, retirar en forma obligatoria o expulsar.

6.1) Tarjeta Amarilla

- La suma de 2 tarjetas amarillas en el mismo partido representa la sustitución obligatoria para el jugador amonestado. Se mostrará tarjeta azul.
- La suma de 4 tarjetas amarillas representara una fecha de suspensión.
- En los casos en que en un partido un jugador vea una tarjeta azul a raíz de dos tarjetas amarillas, se acumulara solo 1 tarjeta, quedando a consideración del tribunal de disciplina la sanción o no del jugador que vio la tarjeta azul según el informe del árbitro del encuentro.

6.2) Tarjeta azul

- La tarjeta azul representará un cambio obligatorio, por el jugador sancionado.
- Si el arbitro considera una jugada como de ultimo recurso, el jugador que cometió la falta deberá ser sancionado con tarjeta Azul.
- La tarjeta azul podrá representar o no, el mínimo de una fecha de suspensión para el jugador sancionado a criterio del tribunal de disciplina y según el informe del árbitro del encuentro.
- Si el equipo no tiene jugadores suplentes para sustituir al jugador sancionado deberá Jugar con 4 (cuatro) jugadores. Si quedaran 3 jugadores en la cancha, el partido deberá suspenderse y se declarará ganador al equipo rival por walk over.

6.3) Tarjeta Roja

- Un jugador será expulsado y se le mostrará la tarjeta roja si es culpable de conducta Violenta o antideportiva
- En situaciones de conducta violenta no se aplicará la ventaja, a menos que exista una clara oportunidad de marcar un gol. En este caso, el árbitro deberá expulsar al jugador infractor en la siguiente interrupción del juego.
- La tarjeta roja representa el mínimo de 2 (dos) fechas de sanción para el jugador expulsado. Se recuerda a los árbitros y capitanes/delegados que la conducta violenta a menudo conlleva a un enfrentamiento colectivo de jugadoras y, por tanto, deberán impedir esa situación con una estricta intervención.

FALTAS PASIBLES DE EXPULSION DEL TORNEO SANCIÓN

Repeler agresión.....	3 fechas a ET.
Agresión física entre jugadores (1 por equipo).....	4 fechas a ET
Codazo intencional consumado.....	5 fechas a ET.
Agresión verbal desmedida/racismo.....	6 fechas a ET.
Agresión física entre equipos (2 o más jugadores).....	ET.
Disturbios en el complejo.....	ET.
Agresión física al árbitro o veedor.....	ET.

ET: Expulsión del Torneo.

6.4) 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. Las mismas serán publicadas en la página web en el transcurso de la semana posterior a la fecha disputada.

6.5) Se podrá eliminar una sanción, pagando la multa correspondiente de la siguiente manera:

- Acumulación de Amarillas \$ 50

- Tarjeta Azul \$ 50 (Solo se podrá eliminar la sanción de una sola fecha)
- Tarjeta Roja \$ 100 (Solo se podrá eliminar la sanción de una sola fecha).

6.6) El jugador que fuera sancionado tiene un plazo de 48 hs para presentar su descargo luego de finalizado el partido y por intermedio de su capitán en nota dirigida a la organización la cual procederá a la evaluación del caso.

6.7) El hecho de apelar la sanción no implica necesariamente la reducción de pena, mientras el fallo no sea emitido se entiende que dicha sanción sigue vigente. La apelación podrá efectuarse vía e-mail o mensaje privado en la página de Facebook dirigido a la organización.

6.8) 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.

6.9) Podrán ser sancionados los jugadores o el equipo que produzca desmanes o disturbios antes, durante o después de finalizado el partido.

6.10) 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 quita de puntos.

6.11) 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 o personas ajenas a los equipos, la organización se reserva el derecho de admisión y permanencia.

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

6.13) 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.

6.14) Está terminantemente prohibido el consumo de bebidas alcohólicas dentro de la zona de juego.

7) DISPOSICIONES

7.1) La Organización. Se reserva el derecho de admisión y permanencia de las personas o equipos durante el desarrollo del torneo.

7.2) Cada jugador para participar en los torneos organizados, asume en forma exclusiva la responsabilidad por su aptitud psicofísica, asumiendo los riesgos que lleva aparejada toda práctica deportiva. La organización no se responsabiliza por ello. A pesar de esta situación, para poder participar deberán presentar el certificado de aptitud física correspondiente.

7.3) Dentro del perímetro de juego no podrán permanecer ninguna persona además de los 5 jugadores de cada equipo, el árbitro y la prensa. Por lo que los suplentes, el DT, simpatizantes y cualquier otra persona ajena al partido deberán permanecer fuera del alambrado. Tampoco podrán dejar sus permanencias dentro del perímetro juego.

7.4) 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 7-0 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 7-0.

7.5) La organización 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.

7.6) En principio los partidos no se suspenden por lluvia, salvo comunicación expresa de la organización suspendiendo la fecha.

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

7.8) En el caso de presentarse un fin de semana largo se disputará fecha con normalidad, salvo comunicación expresa de la organización suspendiendo la fecha.

7.9) Los premios de inscripción gratis para el siguiente torneo, se le adjudicarán solamente a la misma cantidad que participaron en el torneo anterior.

7.10) En el caso de que dos o mas jugadores queden empatados en el primer lugar de la Tabla de Goleadores, el primer se le asignara al jugador en el cual su equipo haya llegado a una instancia superior. Si se mantiene la igualdad de esta manera quedaran empatados, asignándoseles a ambos el primer lugar.

7.11) 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.

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

7.13) Los comunicados emanados por la organización formarán parte del presente reglamento.