



REGLAMENTO GENERAL LIGA LA RIBERA 2015 v.2

Capítulo I - De los equipos

- 1)** Para la participación en el torneo se establece una edad mínima reglamentaria de dieciocho (18) años. Excepcionalmente podrán participar hasta dos (2) jugadores de dieciséis (16) y/o diecisiete (17) años siempre y cuando presenten la PLANILLA DE AUTORIZACIÓN DE MENORES firmada por padres/tutores.
- 2)** Los equipos estarán compuestos por un (1) arquero y siete (7) jugadores de campo durante cada encuentro.
- 3)** El equipo al momento de inscribirse presentará una lista de buena fe de por lo menos catorce (14) y máximo diecisiete (17) jugadores. Cualquier error en las listas de buena fe será responsabilidad del equipo. No se admiten apodos.
- 4)** Los equipos que en sus planteles no hubieran completado el cupo de diecisiete jugadores, podrán hacerlo hasta la fecha 12 inclusive. Los equipos con plantel de diecisiete jugadores podrán modificar su lista de buena fe hasta la fecha 12 inclusive abonando un monto correspondiente a cada modificación. Dicha modificación implica que al ingresar un nuevo jugador debe darse de baja otro.
- 5)** Un jugador que figura en la lista de buena fe de un equipo no podrá hacerlo en la de otro. Es decir un jugador no puede participar en dos equipos.
- 6)** La primer fecha cada jugador debe firmar la lista de buena fe, para certificar que sus datos están bien ingresados. Dicha firma debe ser la que utiliza habitualmente porque se utilizará como registro de la misma.
- 7)** Es obligatoria la presentación del Certificado de Aptitud Física con electrocardiograma para el correcto desarrollo del torneo y seguridad del mismo. El máximo plazo para entregarlo es hasta la tercera (3º) fecha. El mismo tiene validez de un año, es decir que los jugadores que participen a lo largo de más de un torneo deben renovarlo con dicha periodicidad.
- 8)** Un jugador se considera inscripto si figura en la lista de buena fe, si firmó la misma, si presentó el certificado de aptitud física con electrocardiograma, la fotocopia del DNI 1º y 2º página y el deslinde de responsabilidad firmado. En el caso de menores, además deben presentar la PLANILLA DE AUTORIZACIÓN DE MENORES firmada por padres/tutores.
- 9)** Para considerar presente a un equipo deberán haber firmado la planilla de control y estar cambiados dentro del terreno de juego cuatro (4) jugadores de campo y un (1) arquero, los cuales pasado el tiempo de tolerancia deberán comenzar a jugar el partido.

10) Ningún jugador está autorizado a jugar, sin haber firmado la planilla de control. Es indispensable presentar DNI, Cédula Federal, Carnet de Conducir o Pasaporte y saber el número de camiseta a utilizar. Una vez firmada la misma se le coloca una pulsera que indica que está habilitado para jugar. **Si un jugador juega sin haber firmado dicha planilla, éste y/o el delegado recibirán una (1) fecha de suspensión y a su equipo se le dará por perdido el partido en cuestión.** Aconsejamos llegar con media hora de anticipación e ir todo el equipo junto a firmar la planilla.

11) Cada equipo deberá presentarse a disputar todos los partidos que fije el fixture de forma obligatoria. De no cumplir con esta regla el equipo perderá los puntos, el fondo de garantía y estará sujeto a posibles sanciones que la organización considere necesarias.

12) En caso de que un equipo se retire o sea expulsado del torneo por cualquier causa, se otorgarán los puntos de partido a los equipos que debiera enfrentar con marcador 2-0. Los resultados de los encuentros ya jugados por ese equipo quedarán como estaban. **La Organización puede reemplazar un equipo saliente por uno que se encuentre en lista de espera quien disputará los partidos que queden pendientes.**

El equipo nuevo disputará los puntos excepto si ocurre en las últimas 3 fechas del torneo, donde el equipo reemplazante (definitivo u ocasional) no sumará puntos y se le dará por ganado el partido por 2-0 al equipo que viene jugando, sin importar el resultado obtenido en cada juego.

Esta resolución es obligatoria, siendo los partidos de **carácter oficial** y por lo tanto ningún equipo podrá negarse a disputarlos. De no cumplir con esta regla el equipo perderá los puntos, el fondo de garantía y estará sujeto a posibles sanciones que la organización considere necesarias.

Capítulo II - El predio

1) Queda prohibido ingresar con bebidas alcohólicas, pirotecnia, elementos ajenos a la práctica del fútbol, cambiarse de indumentarias fuera de los vestuarios, ingresar mascotas, romper o dañar las instalaciones del predio, orinar y/o cualquier acción fisiológica fuera de los baños.

2) Queda terminantemente prohibido el consumo de cualquier droga y/o estupefacientes dentro del predio (incluidos los cigarrillos de marihuana). Aquella persona que no respete estas normas será expulsada del predio sin excepción, esto también será para aquellos que ocasionen agresiones físicas entre los asistentes a dicho evento.

3) Está terminantemente prohibido ingresar con motos al predio.

4) El estacionamiento tendrá un costo impuesto por el predio y ajeno a la organización del torneo. La organización del torneo no se hace responsable de daños, robos, etc a los vehículos cuando permanezcan en el estacionamiento.

5) Solamente los jugadores y un (1) técnico por equipo no abonarán ingresos al predio siempre y cuando estén identificados con la organización de la liga.

6) Aquellas personas que quieran ver el desarrollo de los partidos, familiares de los jugadores, amigos y/o hinchas deberán abonar un ingreso mínimo por la jornada que dura el torneo (monto establecido por el predio y ajeno a la organización del torneo) con derecho al uso de los baños. Este ingreso no incluye el uso de las instalaciones

como parrilleros, piletas, etc. En caso de querer usar otras de las instalaciones, deberán abonar la entrada correspondiente determinada por el predio y ajeno a la organización del torneo.

7) Aquel jugador que dañara instalaciones o material de la organización, será expulsado del torneo y deberá abonar el costo de los mismos, en caso contrario lo deberá hacer su equipo.

8) El personal de seguridad presente en el predio tiene la autoridad suficiente para retirar del lugar a quienes no cumplan con las normas de convivencia del predio y/o la reglamentación anteriormente mencionada. El Camping se reserva el derecho de admisión y permanencia dentro del predio.

Capítulo III - De los partidos

1) Los partidos se desarrollarán los días sábados en turnos que abarcan la franja horaria desde las 13:00 hs. hasta las 18:00 hs.

En el caso que la organización lo considere necesario, existirá la posibilidad de jugar y/o recuperar fechas en días de semana y/o feriados, en cuyo caso se avisará dicha decisión con una (1) semana de anticipación y esta será de cumplimiento obligatorio por parte de los equipos.

2) Los delegados de los equipos tendrán tiempo hasta las 17:00 hs. del día viernes anterior al partido para comunicar la inasistencia de su equipo. Esta será la única forma en la que el fondo de garantía no se pierda y siga con vigencia. En el caso en que el aviso sea realizado luego de las 17:00 hs. del día viernes anterior, se perderá el fondo de garantía y el equipo deberá reponerlo para asegurar su continuidad en la liga. En las últimas 3 fechas si un equipo no se presenta a disputar un partido su continuidad en el próximo torneo quedará a criterio de la organización junto con el Tribunal de disciplina.

3) La fecha de un partido no podrá ser postergada, salvo circunstancias de fuerza mayor que la Organización así lo crea.

4) Todos los partidos serán dirigidos por árbitros federados designados por la organización. El árbitro del partido es la autoridad dentro del campo de juego y tendrá las siguientes facultades:

- Es quien controla el tiempo de juego.
- Es quien interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por falta de garantías.
- Es quien toma las medidas disciplinarias dentro del campo de juego.
- Es quien solicita la asistencia a un jugador dentro del campo de juego.
- Puede solicitar el retiro de algún espectador, simpatizante y/o jugador si fuera necesario para el normal inicio, desarrollo o desenlace del partido. Si este no se retirara puede ser suspendido el partido y el equipo por el cual simpatiza podrá perder los puntos.
- Puede amonestar y/o expulsar por ingresar en el campo de juego sin autorización o a destiempo, por insultos verbales sin importar a quien estén dirigidos.
- Puede amonestar y/o expulsar por insultos verbales sin importar a quien estén dirigidos o por cualquier otra conducta antideportiva.
- No permitirá que personas sin autorización entren en el campo de juego. Si esto ocurriera se comunicará a los organizadores para que tomen las medidas necesarias.
- Puede no comenzar un partido si hay falta de garantías.
- Harán el informe de cada partido.

- Decidirá de acuerdo al reglamento oficial como proceder frente a cada infracción al mismo.
- El árbitro puede ser reemplazado por lesión o dolencia.
- En caso de incumplimiento en el tiempo reglamentario del partido, no podrá ser concluido en otra oportunidad, salvo en aquellos casos extraordinarios en que la organización lo crea necesario.

5) El arancel del partido tendrá que ser abonado en su totalidad con anticipación. Es decir, la primera fecha se abonará el monto correspondiente a dos (2) partidos (partido a jugar y fondo de garantía) y en las sucesivas se estará abonando un partido por adelantado. **El pago se debe realizar antes de comenzar el partido para que el equipo esté habilitado para jugar.**

6) El plazo de espera de un equipo a un partido es de quince (15) minutos. Transcurrido este tiempo se lo considerará como ausente dando el partido por perdido por 2-0 y este perderá el fondo de garantía. Este plazo sólo será válido si el equipo no cuenta con el mínimo de jugadores para comenzar (4 jugadores y 1 arquero).

7) En caso que ambos equipos lleguen una vez vencido el plazo de espera, se los considerará a ambos como ausentes dando el partido por perdido a ambos por un resultado de 2-0 y perderán los correspondientes fondos de garantía.

8) Los partidos tendrán una duración de sesenta (60) minutos, divididos en dos (2) tiempos de treinta (30) minutos c/u con un descanso de cinco (5) minutos entre ellos. En caso que el árbitro considere necesaria la adición de tiempo, podrá hacerlo a su criterio.

9) Durante el desarrollo del juego se permiten hasta 5 cambios por tiempo. Los cambios se deben realizar desde el centro del campo con autorización del árbitro. El jugador entrante no podrá ingresar hasta que el jugador reemplazado no haya abandonado el campo de juego. En el entretiempo se pueden realizar todos los cambios deseados. Un jugador que ha salido puede volver a ingresar.

10) El sistema de puntuación de partidos será: ganado: 3 puntos, empatado: 1 punto y perdido: 0 puntos.

11) Al finalizar el partido, el Delegado o Capitán, deberá firmar la planilla de resultados para corroborar el resultado, **luego de esto no se aceptarán quejas o reclamos.** Los informes de sanciones no estarán a disposición de los delegados.

12) Cuando un equipo gana los puntos del partido por un resultado de 2-0 debido a ausencia del rival, suspensión, etc, estos goles no se computarán a ningún jugador.

13) El árbitro deberá finalizar el partido cuando uno de los equipos se quede con menos de 5 jugadores, por lesión o por expulsiones, dando el encuentro ganado al equipo que se mantenga en cancha de la manera más favorable para el mismo (resultado hasta el momento o 2-0).

14) Si la Organización comprobara en la revisión de sus planillas o controles que un jugador inhabilitado está jugando o ha jugado el partido, el equipo recibirá la sanción correspondiente según el Reglamento de Transgresiones y Penas.

Capítulo IV - De los delegados

- 1) Todos los equipos que participen del torneo designarán un delegado, los mismos tendrán que cumplimentar las respectivas solicitudes de inscripción, consignando obligatoriamente sus datos personales. En caso de ausencia del delegado, el capitán del equipo queda facultado para representarlos ante los miembros de LIGA LA RIBERA. Los equipos que designen técnicos deben comunicar a la organización el nombre del mismo y su DNI.
- 2) El delegado será el responsable por todo lo que hiciere su equipo mientras participe del torneo y también será responsable de los saldos que se adeuden por canchas o inscripciones.
- 3) LIGA LA RIBERA por propia iniciativa, tiene la facultad para convocar a una reunión de delegados, para decidir o resolver cuestiones concernientes al torneo. La presencia de un representante de cada equipo es obligatoria, de no haber alguno el capitán será suspendido con una fecha.

Capítulo V - De la vestimenta

- 1) Es obligatorio la disposición de camisetas numeradas en cada equipo. Vale aclarar que las camisetas pueden ser simples pero todos tendrán que tener el mismo modelo y color y sus números respectivos. Hasta la quinta (5º) fecha a aquel equipo que no posea camisetas se le prestarán siete (7) pecheras que se deberán devolver una vez finalizado el encuentro. Luego de este período, aquel que no tenga camiseta será sancionado según el Reglamento de transgresiones y penas.
- 2) Es obligatorio para que un jugador pueda jugar que posea short de fútbol (no se permiten mallas, ni bermudas), medias altas de fútbol (no se permiten medias bajas) y canilleras. Es para la protección de la integridad física de los mismos. Se prohíbe el uso de tapones de aluminio.
- 3) Los jugadores no podrán jugar con ropa que no sea deportiva (zapatos, jeans, camisas, etc.). No podrán jugar aquellos jugadores que tengan yeso, anteojos de vidrio, aparatos que puedan dañar o dañarse a sí mismos, ni con accesorios en las orejas, manos y otros. No está permitido jugar con gorro o similar a excepción de los arqueros. Ni podrán hacerlo aquellos jugadores que por cualquier causa tengan una hemorragia. En este caso el jugador deberá salir de la cancha. Una vez controlada la hemorragia podrá volver al campo de juego.

Capítulo VI - De los premios

- 1) Se entregarán premios a los equipos que ocupen el primer puesto, el segundo puesto y el tercer puesto, como también así al jugador goleador, al arquero con la valla menos vencida y al equipo fair play de cada categoría.
- 2) En los casos que los premios incluyan un porcentaje de inscripción, esta será considerada de acuerdo al precio vigente al momento de la reinscripción del equipo para el próximo torneo. Este monto no será canjeable por dinero y sólo podrá ser utilizado por el equipo que haya sido merecedor de dicho beneficio.

3) Si al finalizar el torneo dos o más equipos terminan con la misma cantidad de puntos, quedará en el puesto superior quien posea: (en este orden continuará la igualdad) mejor diferencia de gol, mayor cantidad de goles a favor, resultado del partido entre si, mayor cantidad de partidos ganados. En caso de mantenerse igualdad en todos los casos anteriores se disputará un partido final.

4) En el supuesto que existieren dos (2) o más goleadores, se llevará el premio aquel jugador cuyo equipo hubiere convertido más goles. De persistir la igualdad, será considerado el goleador el que pertenezca al equipo con mas puntos. En caso de seguir la igualdad se considerará goleador al que posea menos tarjetas acumuladas.

5) Si dos (2) o más arqueros terminan igualados con la valla menos vencida, ganará el premio el que tenga mejor diferencia de gol con su equipo y siguientemente más goles a favor.

6) Al finalizar cada torneo, habrá tres (3) ascensos y tres (3) descensos directos de categoría que corresponderán a los tres (3) últimos equipos en la tabla de posiciones de la categoría superior y a los tres (3) primeros equipos en la tabla de posiciones de la categoría inferior.

7) La entrega de los premios se hará en fecha programada por la organización. Los premios serán entregados únicamente a los jugadores y/o equipos que no registren deuda alguna.

Capítulo VII – De las penalidades

1) Las sanciones a jugadores y/o equipos son emitidas por el Tribunal Disciplinario, según el “Reglamento de transgresiones y penas”, teniendo en cuenta los informes arbitrales. Las mismas serán publicadas en la Web de la liga en la sección Sanciones.

2) El Tribunal Disciplinario se tomará el tiempo que crea necesario para expedirse en forma definitiva sobre una sanción.

3) El jugador que acumulare cuatro (4) amarillas a lo largo del torneo será sancionado con una fecha de suspensión, si llegara a la octava (8) se le aplicaran dos fechas de suspensión y así sucesivamente duplicando la pena en caso de reincidencia. Las tarjetas se dejan de computar al finalizar el torneo.

Se mantendrán las advertencias realizadas por parte de la organización y las fechas de suspensión pendientes de cumplir en un torneo deberán cumplirse en el torneo inmediatamente posterior.

4) El torneo se juega con las dos tarjetas tradicionales (amarilla y roja).

5) Todo jugador que se tome a golpes de puño dentro o fuera de la cancha será sancionado según el Reglamento de transgresiones y penas.

6) El jugador que intente agredir físicamente al árbitro será sancionado según el Reglamento de transgresiones y penas.

7) Si alguno de los espectadores o jugadores genera un acto de violencia o tiene alguna actitud anti-deportiva, descomedida, agresiva o mal intencionada para con cualquier otra persona se hará responsable el equipo al cual represente dicha persona y como consecuencia se suspenderá el partido y se sancionará a dicho equipo según el Reglamento de transgresiones y penas.

- 8)** Aquel equipo y/o jugador que haya sido advertido en más de 2 ocasiones por faltas que el Tribunal Disciplinario considerase perjudiciales para el buen desarrollo del torneo corresponderá la expulsión del certamen.
- 9)** Aquel jugador o director técnico que sea expulsado 2 veces en un mismo torneo recibirá una advertencia, y a la tercera será expulsado del certamen.
- 10)** Cuando un jugador o equipo es expulsado del torneo no tendrá derecho a reclamar que se le devuelva suma alguna de dinero en concepto de aranceles de cancha, inscripción o fondos de garantía.
- 11)** Si un jugador o equipo realiza un comentario agresivo en las redes sociales de la liga hacia la Organización, el Tribunal Disciplinario, o un rival, el mismo podrá ser sancionado con hasta la expulsión del torneo, según considere el Tribunal Disciplinario, ya que dichas actitudes no se alinean con el espíritu de la liga.
- 12)** Todo acto de actitud no contemplada en este reglamento y del espíritu del torneo será evaluado cada caso en particular por el Árbitro del Partido conjuntamente con el Tribunal Disciplinario y la Organización de la liga.

Capítulo VIII – De la Liga

- 1)** La participación en el torneo implica el total conocimiento/aceptación del presente, del “Reglamento de juego” y del “Reglamento de transgresiones y penas”. Es obligación de los delegados hacer conocer el contenido a sus jugadores. Todo jugador que está jugando el torneo dice saber y aceptar cada una de estas reglas, por tal motivo nadie estará habilitado para modificar, alterar, quitar o agregar artículos. Los mismos se encuentran disponibles en el sitio web de la liga, www.ligalaribera.com.ar.
- 2)** Se publicará en el sitio web de la liga (www.ligalaribera.com.ar) un informe todas las semanas, con las posiciones de los equipos, tabla de goleadores, amonestados, expulsados, sanciones, resultados de los partidos, horarios de la próxima fecha, y/o toda otra información concerniente.
- 3)** La participación de los jugadores en los partidos y su correspondiente inclusión en las planillas de juego de los equipos implican la aceptación por parte de estos de que sus datos sean publicados en cualquier medio perteneciente a LIGA LA RIBERA.
- 4)** El servicio médico solamente puede ser solicitado por el árbitro del encuentro. Al ingresar la ambulancia al terreno de juego se para el partido por el tiempo que el personal médico considere necesario. El jugador que es atendido al ingresar la ambulancia no puede volver a ingresar al campo de juego.
- 5)** Cualquier jugador que necesite asistencia médica, y no es de gravedad como para que ingrese la ambulancia, se debe retirar del campo de juego y será atendido fuera del mismo. En dicho caso no se le prohíbe el reingreso.
- 6)** Todo jugador que solicite asistencia médica deberá firmar la historia clínica que el personal médico le extenderá. En caso de que el paciente esté inconsciente la deberá firmar un responsable del equipo al cual pertenece.

7) Todos los equipos deberán abonar el fondo de garantía para que se le programen partidos. En caso que este sea utilizado, el equipo deberá reponerlo antes de la nueva programación de la próxima fecha.



REGLAMENTO DE TRANSGRESIONES Y PENAS

LIGA LA RIBERA

En el presente reglamento figuran los criterios en los cuales se basa el Tribunal Disciplinario para aplicar las sanciones:

PÉRDIDA DE PARTIDO

Se considerará la pérdida del partido para el equipo cuando:

- El árbitro lo suspenda por alguno de los siguientes motivos:
 - Cuando los integrantes del equipo abandonan la cancha sin causas justificadas.
 - Cuando los jugadores del equipo abandonen el juego, permaneciendo en la cancha pero facilitando con su actitud la libre acción del equipo adversario o cuando los jugadores se nieguen a proseguir el partido.
 - Cuando el equipo no salga a disputar el segundo tiempo del respectivo partido.
 - Cuando el equipo no pueda continuar jugando por estar en inferioridad numérica debido a lesiones y/o expulsiones.
 - Cuando el equipo, por cansancio de sus jugadores o por resultado desfavorable, abandone el juego en cualquier momento del partido.
 - Cuando se produzca desorden o agresión en la cancha o entre el público asistente, promovido por dirigente, delegado, jugador o integrante de personal técnico del equipo.
 - Cuando haya permanencia en cancha de mayor número de jugadores de forma intencional por parte del equipo.
 - Cuando el árbitro considere la falta de garantías para continuar con el normal desarrollo del encuentro promovido por dirigente, delegado, jugador o integrante de personal técnico del equipo.
- El equipo fuera integrado por algún jugador inhabilitado por cualquier causa.
- El equipo no se presenta en cancha con la vestimenta adecuada.
- El equipo es considerado ausente por demora mayor al tiempo de tolerancia o por inasistencia total o parcial de los jugadores que impidan el comienzo del juego.

INSCRIPCIÓN CON DOCUMENTO DE IDENTIDAD FALSO, ADULTERADO O

AJENO - Si la inhabilitación del jugador a que se refiere el artículo anterior de este Reglamento, proviene de habersele inscripto, con documento de Identidad falso o adulterado o ajeno u obtenido mediante partida de nacimiento de otra persona, la pena de pérdida de partido, se aplica a todos los partidos realizados con intervención del jugador infractor.

SANCIÓN A JUGADOR O DIRECTOR TÉCNICO POR AGRESIÓN, AGRAVIO O DESACATO AL ÁRBITRO

- Suspensión POR LA DURACIÓN COMPLETA DEL TORNEO al jugador que agrede al árbitro mediante cualquiera conducta inapropiada o de forma violenta con el propósito de agresión. Si las lesiones llegan a ser graves, PUEDE EL JUGADOR SER DENUNCIADO PENALMENTE

- Suspensión POR LA DURACIÓN COMPLETA DEL TORNEO al jugador que salivare en forma deliberada, intente agredir, amenace u ofenda gravemente al árbitro, le arroje intencionalmente la pelota con las manos o pies, alcanzando a golpearlo o cualquier otro ataque que se realice con menor violencia que en los casos previstos en el artículo anterior.
- Suspensión de tres a doce partidos, al jugador que provoque de palabra o actitud al árbitro, discuta en tono violento, ofenda o insulte, se mofe o burle de palabra, gesto, actitud, ademán equivoco; hacerle ademanes obscenos o injuriosos, manosearlo o tironearlo de la ropa o inferirle cualquier otro agravio. Suspensión de uno a cuatro partidos, al jugador que proteste los fallos del árbitro o se dirija en términos descomedidos o con ademán airado hacia la persona del árbitro y sean de menor gravedad que los previstos en el artículo anterior de este Reglamento.
- Suspensión de uno a cuatro partidos, al jugador que con gesto o actitudes tienda a inducir a error al árbitro o al árbitro asistente, simulando estar lesionado o haber sido lesionado.
- Suspensión de uno a cuatro partidos, al jugador que abandone la cancha originando la suspensión del partido o la abandone como acto de disconformidad con el fallo del árbitro.
- El Tribunal de Disciplina Deportiva, puede imponer hasta el doble de la pena fijada por la respectiva disposición reglamentaria, al jugador cuya infracción provoque la suspensión del partido.
- Suspensión de uno a diez partidos, al jugador que exteriorice su protesta o resistencia contra la autoridad del árbitro, abandonando el juego y permaneciendo inactivo en la cancha, o facilitando la libre acción de los jugadores adversarios o perturbando en cualquier otra forma el normal desarrollo del partido.
- Suspensión de uno a doce partidos al jugador que desacate una orden impartida por el árbitro, demorando su cumplimiento o retardando la prosecución del juego; o realice cualquier acto que signifique desobediencia contra la autoridad de aquél.
- Suspensión de uno a diez partidos, al jugador que se resista a cumplir la orden de expulsión de la cancha impartida por el árbitro. Se entiende que hay resistencia, cuando el jugador tiene que ser retirado por la autoridad policial, personal técnico, delegado del club, compañeros o adversarios.
- Suspensión de uno a diez partidos, al jugador que dentro de la cancha, formule cualquier clase de apreciaciones sobre las decisiones adoptadas por el árbitro. La agresión, intento de agresión, agravio, insulto, ofensa o burla contra el árbitro, árbitro asistente o asistente deportivo, que se cometan fuera del campo de juego, serán reprimidos con igual pena que la establecida para las infracciones cometidas dentro del campo de juego.

Este artículo es igualmente aplicable cuando dichos comportamientos sean dirigidos al personal de la organización.

SANCIÓN A JUGADOR POR ACCIÓN VIOLENTA Y PROHIBIDA POR LAS REGLAS DE JUEGO

- Suspensión POR LA DURACIÓN COMPLETA DEL TORNEO al jugador que cause lesión, en la misma temporada, a tres o más jugadores, por acción de juego violento en forma que imposibilite para actuar a cada damnificado por un partido por lo menos.
- Suspensión POR LA DURACIÓN COMPLETA DEL TORNEO, al jugador que por acción violenta, prohibida por las Reglas de Juego o por agresión, deje a otro jugador en inferioridad de condiciones o imposibilitado para continuar la disputa del partido o impedido para poder jugar por tiempo indeterminado.
- Suspensión de dos a quince partidos, al jugador que:

a) Agreda a otro jugador aplicándole golpe por cualquier medio y si este fuera aplicado de atrás, el mínimo para este hecho será de cuatro partidos:

- 1º) Puñetazo: estando o no en juego la pelota entre ambos jugadores.
 - 2º) Cachetazo: estando o no en juego la pelota entre ambos jugadores.
 - 3º) Puntapié: aplicado no estando la pelota en disputa entre ambos jugadores.
 - 4º) Rodillazo: estando o no en disputa la pelota entre ambos jugadores.
 - 5º) Cabezazo: sin estar disputando la pelota el jugador que lo aplique.
 - 6º) Tacazo: sin estar disputando la pelota el jugador que lo aplique.
 - 7º) Codazo: sin estar disputando la pelota el jugador que lo aplique.
 - 8º) Plancha: que llegue a destino, aplicada estando o no en disputa la pelota entre ambos jugadores.
 - 9º) Pisar intencionalmente al adversario, estando el juego detenido.
 - 10º) Arrojar la pelota con las manos o pies en forma deliberada a adversario, golpeándolo en el cuerpo o en la cara.
 - 11º) Derribe, embista, empuje, dé empujones o zamarree violentamente a otro jugador o lo agarre en forma agresiva del cuello, de los cabellos, etc.
- b) Salivare en forma deliberada a otro jugador.

• Suspensión de dos a quince partidos al jugador que:

- a) Replique la agresión a que fuera objeto, incurriendo en las mismas, acciones especificadas en el artículo anterior de este Reglamento, salvo caso de legítima defensa.
- b) Incurra en cualquier otra acción violenta prohibida por las Reglas de Juego, como:
 - 1º) Puntapié que llega a destino estando en juego la pelota en ese momento entre ambos jugadores.
 - 2º) Pisar intencionalmente al adversario mientras disputan la pelota.
 - 3º) Tacazo al adversario mientras disputan la pelota.
 - 4º) Codazo al adversario mientras disputan la pelota.
 - 5º) Planchazo que no llega a destino, arrojado estando o no en disputa la pelota entre ambos jugadores.
 - 6º) Cabezazo al adversario aplicado deliberadamente, mientras disputan la pelota.
 - 7º) Golpe fuerte al arquero, aplicado por adversario en forma deliberada cuando aquél está en poder de la pelota.
 - 8º) Violento foul intencional.

• Suspensión de uno a quince partidos, al jugador que:

- a) Se exceda en caso de legítima defensa, en los medios racionales para repeler la agresión de que fuera objeto.
- b) Por agresión frustrada (cualquier golpe que no llegue a destino y cuya sanción no esté prevista en este Reglamento), o por intento de agresión o por amago de agresión o cuando las acciones especificadas en este Reglamento, se realicen con menor violencia o constituyan provocación de hecho. Suspensión de uno a diez partidos, cuando no pueda determinarse de quien partió la agresión. Suspensión de uno a seis partidos, al que juegue en forma brusca, fuerte o violenta. Suspensión de dos a veinte partidos, al jugador que incurra en actos de indisciplina contra el público como:
 - a) Ademanes obscenos.
 - b) Insultos, agravios u ofensas.
 - c) Provoque de palabra, amenace, intente agredir o agreda.
 - d) Efectúe gestos o ademanes groseros o exteriorizaciones incorrectas a la tribuna.
 - e) Salivare deliberadamente.
 - f) Arroje cualquier objeto o proyectil.
- g) Realice cualquier otro acto que signifique indisciplina o falta de respeto al público.

• Suspensión de uno a dos partidos al jugador que cometa cualquier acto de indisciplina de los contemplados en el anterior artículo que, al carecer de gravedad, se considera que no merezca las sanciones previstas en dicha norma.

- Suspensión de uno a cuatro partidos al jugador que en un mismo encuentro, el árbitro le imponga dos amonestaciones con la consecuente expulsión, cuando incurra invariablemente en cualquiera de los siguientes actos que:
 - a) Utilizando sus manos o brazos sujetase a un adversario tomándolo del cuerpo, camiseta, pantalón, piernas o brazos, impidiéndole continuar su acción.
 - b) Arroje deliberadamente la pelota fuera del campo de juego con el propósito de permitir la atención de jugador de su mismo equipo que se supone lesionado o la arroje deliberadamente a la tribuna, cualquiera sea su propósito.
 - c) Que retenga la pelota con las manos o con los pies en forma deliberada con el propósito de demorar el juego o con cualquier otra intención.
 - d) Juegue la pelota con las manos en forma reiterada, demorando intencionalmente el juego.
 - e) Utilice objetos no permitidos por las Reglas de Juego (Anillos, cadenas, collar, reloj, etc.); o entre al campo de juego exhibiendo las denominadas "mascotas", sea cual fuere la naturaleza de las mismas.-
 - f) Actúe con el uniforme incorrectamente vestido (casaca fuera del pantalón o medias caídas), salvo que en lo que respecta a la casaca, el hecho sea imputable al club, por proveer casacas cortas a sus jugadores.
 - g) Cuando no estando en disputa la pelota, demore intencionalmente la reanudación del juego, cualquiera sea la acción u omisión en que incurra.
 - h) Encabece tumulto o protesta masiva
 - i) Ingrese o abandone el campo de juego sin permiso del árbitro.
 - j) Discuta en forma violenta con un compañero de su equipo o adversario.
 - k) Abandone su sitio en el campo de juego, para intervenir en incidentes ajenos, ocurridos en otro lugar de la cancha.
 - l) No guarde la distancia reglamentaria que exigen las reglas de juego al ejecutarse un saque de salida, saque de esquina, saque de meta, tiros libres, tiro penal y cualquier otra jugada.
 - m) Cometa cualquier otra infracción o acción de menor violencia, no contempladas en el Reglamento o que previstos, no merezcan las sanciones a que se refieren las disposiciones pertinentes.
 - n) La doble amonestación no computa para la acumulación de tarjetas amarillas.
- Suspensión de uno a ocho partidos al que provoque de palabra, amenace, injurie, agravie, efectúe ademanes obscenos o gestos groseros, ofenda de hecho o falte el mutuo respeto que se deben los integrantes de su propio equipo.

SANCIÓN A JUGADOR NO EXPULSADO

Si mediaren los informes oficiales, las penas prescriptas en los artículos de este Reglamento, podrán ser de aplicación aún en los supuestos que el infractor no haya sido expulsado de la cancha.



FORMA DE JUEGO

SAQUE DE SALIDA

1- Al iniciarse el partido (saque de comienzo), la elección de campos y del saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El equipo favorecido por la suerte tendrá el derecho de escoger, bien sea su campo, o efectuar el saque de comienzo. A una señal del árbitro, el juego comenzará con un saque a balón parado, es decir con un puntapié dado, en dirección al campo contrario, al balón colocado en tierra en el centro del terreno. Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo y los del equipo contrario a aquel que efectúa el saque de salida no podrán acercarse a menos de cuatro (4) metros del balón antes de que el saque haya sido ejecutado. No se considerará en juego el balón hasta que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia. El jugador que ejecute el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que éste haya sido jugado o tocado por otro jugador.

2- Después de marcado un tanto. El juego se reanudará de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida un jugador del equipo contrario al que marcó el tanto.

3- Después del descanso, los equipos cambiarán de campo y el saque de salida lo efectuará un jugador del equipo contrario al que lo hizo en el primer tiempo.

SANCIONES

En caso de infracción de esta Regla, se repetirá la salida, excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador; en este caso se concederá al equipo adversario un saque libre indirecto en el sitio en que se cometió la falta, a menos que la infracción haya sido cometida por un jugador en el área de meta contraria. En este caso, el tiro libre podrá ser lanzado de cualquier lugar de aquella mitad del área de meta en la cual se cometió la falta.

MODIFICADO

No puede anotarse un tanto directamente de un saque de salida.

INTERRUPCIONES TEMPORALES

Para reanudar el partido después de una interrupción temporal del juego provocada por una causa no indicada en alguna de las Reglas, siempre que el balón no haya traspasado una línea de banda o de meta inmediatamente antes de la interrupción, el árbitro dejará caer a tierra el balón en el sitio donde este se encontraba en el momento de la interrupción, a menos que hubiera estado en ese momento en el área de meta, en cuyo caso el balón deberá ser botado sobre la parte de la línea del área de meta que se encuentra paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde se encontraba cuando el partido fue detenido. Se considerará en juego desde el momento en que haya tocado el suelo. Si el balón puesto en juego por el árbitro traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el árbitro echará nuevamente la "pelota a tierra". Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que éste haya tocado el suelo. Si esta última disposición no fuese respetada, el árbitro repetirá la "pelota a tierra".

SANCIONES

1- Si cuando se ejecuta un balón a tierra por el árbitro, un jugador comete una falta cualquiera, antes que el balón haya tocado el suelo, el jugador infractor debe recibir una amonestación o ser excluido del terreno de juego, según la gravedad de la falta, pero no podrá conceder golpe franco al equipo contrario puesto que la pelota no estaba en juego en el momento de la infracción. El árbitro deberá repetir el balón a tierra.

BALÓN EN JUEGO O FUERA

El balón está fuera de juego:

(a) Cuando haya traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por el aire.

(b) Cuando el juego haya sido detenido por el árbitro.

El balón está en juego en todo otro momento, desde el comienzo hasta el final del partido, incluso en los casos siguientes:

(a) Si vuelve al juego de rebote del larguero o de los postes de los marcos, o de los banderines de esquina.

(b) Si vuelve al juego después de haber tocado al árbitro situado en el interior del campo.

(c) Mientras no se adopte una decisión sobre una supuesta infracción de las Reglas del Juego.

DECISIONES PARTICULARES

1- Las líneas pertenecen a las áreas que delimiten. Como consecuencia, las líneas de banda y las de meta forman parte del terreno de juego.

TANTO MARCADO

Salvo las excepciones previstas en estas Reglas, se anotará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero sin que haya sido llevado, lanzado o intencionadamente golpeado con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, excepto en el caso de que lo haga el guardameta que se halle en su propia área de penal.

El equipo que haya marcado mayor número de tantos ganará el partido; Si no se hubiese marcado ningún tanto, o si ambos equipos han logrado igual número de ellos, el partido se considerará empatado.

DECISIONES PARTICULARES

1- Un tanto no puede en ningún caso ser concedido cuando el balón fue detenido por un cuerpo extraño antes de pasar la línea de meta. Si el hecho se produce en el curso de una fase ordinaria del juego distinta al momento de ejecutar un tiro penal, el partido debe ser interrumpido y reanudado por el árbitro por medio de un balón a tierra y en el lugar donde el balón estableció contacto con el cuerpo extraño, a menos que se hubiera encontrado en el área de meta en ese momento, en cuyo caso deberá ser botado en la parte de la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el lugar más cercano se detuvo el encuentro.

2- Si, en el momento en que el balón va a entrar en la meta, un espectador entra en el terreno antes que el balón pase enteramente la línea de meta e intenta impedir el gol, si el balón penetra en la meta, el árbitro deberá acordar el gol, a menos que el espectador haya tocado el balón o haya intervenido en el juego. En este caso, el árbitro interrumpirá el juego y lo reemprenderá por balón a tierra en el lugar donde tuvo lugar el contacto o la intervención, a menos que se hubiera encontrado en el área de meta en ese momento, en cuyo caso deberá ser botado en la parte de la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el encuentro. Si este hecho es cometido por un sustituto o espectador identificado con el bando favorecido, este será sancionado con la quita de puntos.

FUERA DE JUEGO

1- No se aplicará la regla del fuera de juego para partidos de fútbol 8

FALTAS E INCORRECCIONES

Un jugador que comete intencionadamente una de las nueve faltas siguientes:

(a) Dar o intentar dar una patada a un contrario.

(b) Poner una zancadilla a un contrario, es decir, hacerle caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.

- (c) Saltar sobre un adversario.
- (d) Cargar violenta o peligrosamente a un contrario.
- (e) Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
- (f) Golpear o intentar golpear a un adversario o escupirlo.
- (g) Sujetar a un adversario.
- (h) Empujar a un adversario.
- (i) Jugar el balón con la mano, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo (esta disposición no es aplicable al guardameta dentro de su propia área de penal)

Será castigado con tiro franco directo, concedido al equipo contrario en el sitio donde la falta fue cometida, Si un jugador del equipo defensor comete intencionadamente dentro del área penal una de las nueve faltas anteriormente indicadas, será castigado con un penal.

El tiro penal se ejecutará 2 metros fuera del área penal. Se permite tomar carrera.

Un penal podrá ser concedido, cualquiera que sea la posición del balón en el momento de cometerse la falta, si esta tuvo lugar dentro de área penal y siempre que el balón estuviera en juego.

Un jugador que comete una de las cinco faltas siguientes:

- 1- Jugar de una forma estimada peligrosa por el árbitro; por ejemplo, intentar dar una patada al balón cuando este lo tiene el portero.
- 2- Cargar lealmente, es decir, con el hombro, cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores interesados y estos no intentaban intervenir en el juego.
- 3- Sin jugar el balón obstruir intencionalmente a un adversario, es decir correr entre este y el balón o interponerse de manera que constituya un obstáculo para el contrario.
- 4- Cargar al portero, salvo que este:
 - (a) Se halle en posesión de la pelota.
 - (b) Obstruya a un adversario.
 - (c) Esté fuera del área de meta.
- 5- Siendo guardameta y dentro de su área penal:
 - (a) Desde el momento que controla el balón con sus manos, reteniéndolo por más de cinco segundos, botándolo en el suelo o lanzándolo al aire y volviendo a atraparlo sin ponerlo en juego, o después de haber puesto el balón en juego antes, durante o después de los cinco segundos, volver a tocarlo con las manos, antes de que un jugador de su equipo.



Liga La Ribera

Camping Sindicato de Pasteleros

Cullen y Ugarte 3400 – Autopista Rosario-Santa Fe KM 1. (Rosario, Santa Fe)

www.ligalaribera.com.ar | ligalaribera@gmail.com | facebook.com/ligalaribera

(0341) 155904391 | (0341) 153118020 | (0341) 155528761



EN MI CONDICIÓN DE DELEGADO DEL EQUIPO
ACEPTO LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE LA LIGA LA RIBERA PARA
DISPUTAR EL TORNEO FINAL 2015.

FIRMA:

ACLARACIÓN:

DNI:

Liga La Ribera

Camping Sindicato de Pasteleros

Cullen y Ugarte 3400 – Autopista Rosario-Santa Fe KM 1. (Rosario, Santa Fe)

www.ligalaribera.com.ar | ligalaribera@gmail.com | facebook.com/ligalaribera

(0341) 155904391 | (0341) 153118020 | (0341) 155528761