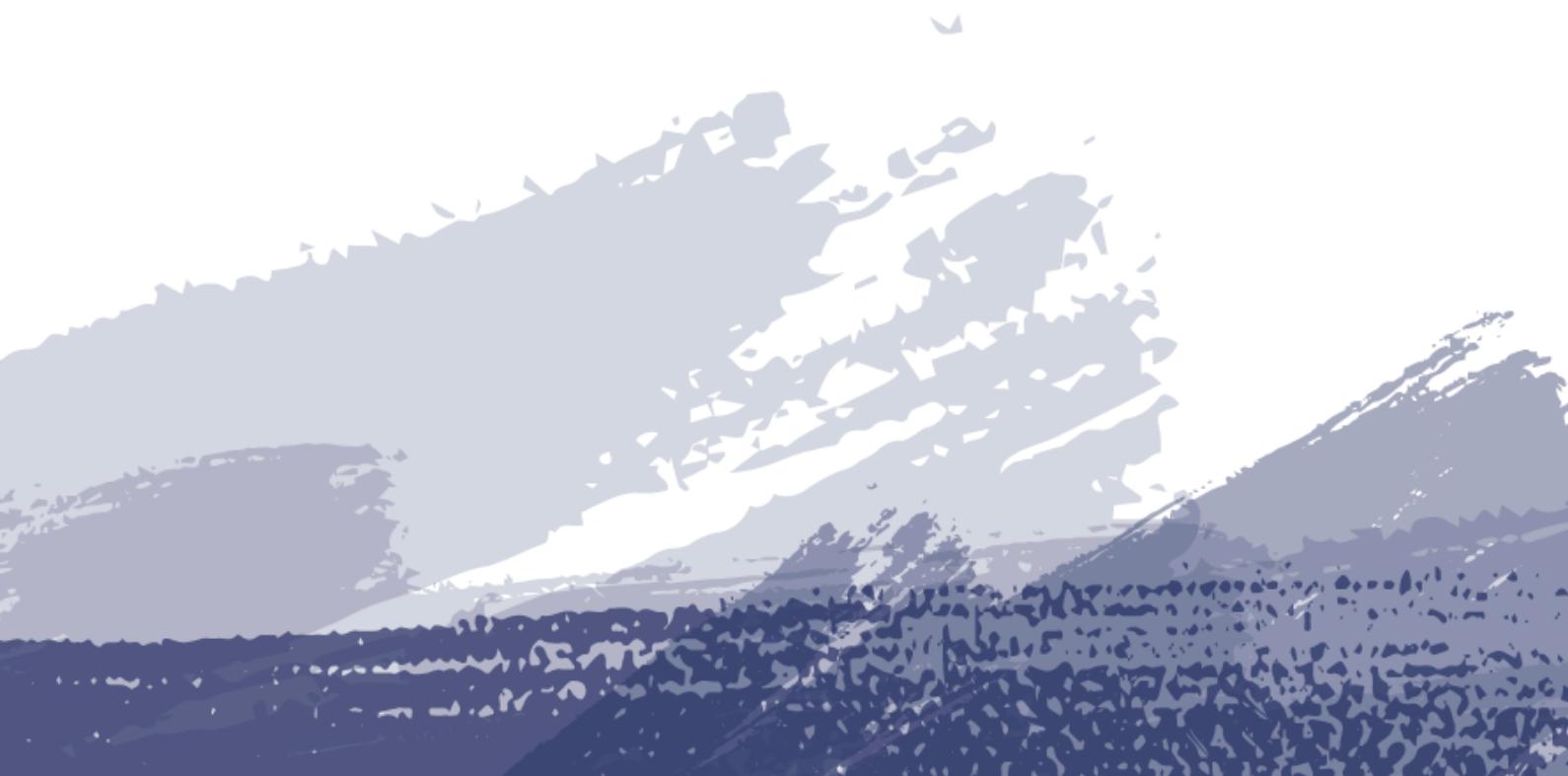




Reglamento Fútbol 5

LIGA NP



Por medio del presente reglamento se intenta fomentar un ambiente propicio mediante el cual el jugador pueda desarrollar normalmente la actividad deportiva. Este torneo considera fundamental la BUENA CONDUCTA de los equipos tanto dentro como fuera del campo de juego, basado principalmente en el RESPETO hacia los compañeros, los rivales y el personal de la organización. Por tal motivo no está demás repetir que la buena predisposición y la tolerancia son condiciones ineludibles de nuestra organización.

Por otra parte, se presume que las normas y reglas descritas en el presente son conocidas por todos y no podrá alegarse desconocimiento de las mismas bajo ninguna circunstancia. Las normas pueden tener cambios futuros. Se aconseja revisar periódicamente.

1. Servicios del torneo:

- 1. A.** Canchas de fútbol 5 descubiertas o cubiertas, según la sede.
- 1. B.** Profesores encargados del funcionamiento del torneo.
- 1. C.** Servicio de emergencia médica.
- 1. D.** Fotos de partidos que serán publicadas en las redes sociales de **Liga NP**.
- 1. E.** Nuestro sitio web con toda la información del torneo actualizada semana tras semana (*estadísticas, fotos, fichas, etc.*).
- 1. F.** Hidratación antes, durante y después de los partidos.
- 1. G.** Entrega de premios al finalizar el torneo.

2. Responsabilidad de la Organización:

- 2. A.** La organización brinda asistencia ante eventuales contingencias durante el desarrollo del juego. No obstante, ni los organizadores ni los auspiciantes serán responsables por lesiones, daños, perjuicios o pérdidas de cualquier tipo, que pudieran sufrir los participantes o invitados de los participantes del torneo. Cada jugador, para

participar en cualquiera de los eventos organizados por “**Liga NP**”, asume en forma exclusiva la responsabilidad por su aptitud física, quedando a su cargo el control de su estado de salud que lo habilite para la práctica deportiva.

2. B. Para poder participar de los torneos organizados por “**Liga NP**” se deberá completar un consentimiento informado (*ver punto 6*) donde cada jugador ingresará sus datos y firmará un deslinde de responsabilidades. Caso contrario no podrá participar hasta que la entregue completa. Dicha ficha servirá en caso de emergencia.

2. C. No se podrán ingresar armas, elementos de pirotecnia u otros artículos que la organización o las leyes argentinas prohíban.

3. Sistema de juego:

3. A. TORNEO APERTURA y TORNEO CLAUSURA son las competencias largas de “**Liga NP**”, las cuales se jugarán en el primer y segundo semestre respectivamente. No obstante, también se organizarán TORNEOS DE VERANO, TORNEOS DE INVIERNO, o cualquier otra competencia que la organización crea conveniente para una mejor calendarización.

3. B. Puntuaciones: 3 (tres) puntos por partido ganado (*incluido el punto bonus por presencia*), 2 (dos) puntos por partido empatado (*incluido punto bonus*), 1 (un) punto por partido perdido en cancha (*punto bonus*), y 0 (cero) puntos por ausentismo.

Las condiciones para considerar a un equipo presente son:

- Contar con el mínimo de jugadores para disputar el encuentro;
- Los jugadores presentes deben haberse cargado en la planilla de partido previamente;
- Abonar el valor fijado por fecha, por equipo, antes del comienzo del partido.

3. C. La Organización tendrá la autoridad para reducir, reemplazar o aumentar la cantidad de equipos participantes, de fechas o el sistema de competencia cuando lo crea conveniente para un mejor desarrollo de los torneos, y decidirá exclusivamente el horario y sede de los partidos de cada fecha, inclusive los postergados o suspendidos.

4. Formato de torneo:

4. A. La Organización puede utilizar los siguientes formatos para disputar el Torneo:

4. A. 1. LIGA: En este formato de torneo, todos juegan contra todos y el primero (1º) sale campeón directamente.

4. A. 2. LIGA + SUPER 4, SUPER 7 O SUPER 8: En la primera etapa del Torneo, se jugará todos contra todos, en cada categoría. Una vez finalizada la Fase Regular, se premiará al Campeón (*1er puesto*) por su desempeño durante todo este Torneo.

A partir de allí, se armará el sistema SUPER 4, SUPER 7 O SUPER 8, a saber, que queda a criterio de la organización:

- Decidir cuantos equipos clasifican y los respectivos cruces.
- Decidir si algún equipo tiene la Ventaja Deportiva de clasificar directamente a una segunda fase del Súper 4, Súper 7 o Súper 8, o si en caso de empate en el partido de la primera llave, clasifica a la siguiente instancia directamente.

4. A. 3. FASE REGULAR + PLAY OFF: En este Formato, la primera etapa del torneo se jugará todos contra todos en cada Zona y luego una segunda etapa de Play Off para determinar al Campeón del Torneo.

Queda a criterio de la organización:

- Decidir si se juega Ronda de Oro, Ronda de Plata y sus posibles cruces.
- Definir la cantidad de equipos que clasifican a la Ronda de Oro o Plata respectivamente.
- Si el Torneo cuenta con más de una Zona, se definirá si los equipos se cruzan en instancia de Play Off, o si cada Zona tiene su propia fase de definición.

4. A. 4. LIGA + ASCENSO Y DESCENSO (PROMOCIÓN DIRECTA): (*Para Torneos con dos o más Categorías conformadas*).

Se jugará la Fase Regular (*todos contra todos*) en cada Categoría. Los ascensos y descensos se definirán por la Tabla General.

- En la primera Categoría: el último equipo desciende directo, el penúltimo y

antepenúltimo juegan repechaje contra el segundo y tercero de la segunda categoría.

- Segunda Categoría: El Campeón asciende directo, el segundo y el tercero, juegan repechaje contra el penúltimo y antepenúltimo de la primera categoría, respectivamente. Y así sucesivamente, dependiendo de la cantidad de Categorías que conformen del Torneo. De la última categoría existente no habrá descensos.

4. A. 4.1. COPA DE CAMPEONES (SEMESTRAL): Participarán los campeones de cada categoría existente del torneo en disputa y tendrá un formato de eliminación directa a partido único. Cabe aclarar que en este caso no habrá Ventaja Deportiva en ninguna de las instancias. En caso de que un partido resulte empatado, se definirá desde el punto del penal.

4. A. 4.2. COPA DE CAMPEONES (ANUAL): Participarán los campeones de cada categoría existente, tanto del Torneo Apertura, como del Torneo Clausura del año en curso, y tendrá un formato de eliminación directa a partido único. Cabe aclarar que en este caso no habrá Ventaja Deportiva en ninguna de las instancias. En caso de que un partido resulte empatado, se definirá desde el punto del penal.

4. A. 5. LIGA + ASCENSO Y DESCENSO (REDUCIDO PARA PROMOCIÓN):

En este formato de torneo, juegan todos contra todos y quien finalice en primera (1º) posición saldrá campeón, ascendiendo de forma directa a la categoría superior (*exceptuando la Liga de Honor, en la que no hay ascensos*). Del mismo modo, el equipo que quede en última posición descenderá directamente, exceptuando la última categoría existente.

Reducido de ascenso: Exceptuando la Categoría Liga de Honor, en el resto de las categorías se jugarán partidos de eliminación directa entre el 2º y el 5º puesto; y el 3º y el 4º. Los perdedores mantendrán la categoría y los ganadores jugarán un segundo partido con los equipos que resulten perdedores del reducido por el descenso de la categoría superior. En esta segunda instancia (*promoción*) los cruces de los partidos se realizarán según el orden en la tabla de posiciones, jugando el de mejor posición de la categoría superior contra el de peor posición de la categoría inferior, y viceversa.

Reducido de descenso: Exceptuando la última categoría, se jugarán partidos de eliminación directa entre el 8º y el 11º puesto; y el 9º y el 10º. Los ganadores mantendrán la categoría y los perdedores jugarán un segundo partido con los equipos que resulten vencedores de la clasificatoria de ascenso de la categoría inferior. En esta segunda instancia (*Promoción*) los cruces de los partidos se realizarán según el orden en la tabla de posiciones, jugando el de mejor posición de la categoría superior contra el de peor posición de la categoría inferior, y viceversa.

Cabe aclarar que en los partidos por reducido, contarán con Ventaja Deportiva los equipos que hayan terminado mejor posicionados en la tabla definitiva del torneo. Cómo así también, en los partidos de promoción, los equipos militantes de la categoría superior contarán con Ventaja Deportiva. Es decir que en caso de que haya empate en el resultado final del partido, mantendrán la categoría, evitando el descenso.

4. A. 5.1. COPA DE CAMPEONES (SEMESTRAL): Participarán los campeones de cada categoría existente del torneo en disputa y tendrá un formato de eliminación directa a partido único. Cabe aclarar que en este caso no habrá Ventaja Deportiva en ninguna de las instancias. En caso de que un partido resulte empatado, se definirá desde el punto del penal.

4. A. 5.2. COPA DE CAMPEONES (ANUAL): Participarán los campeones de cada categoría existente, tanto del Torneo Apertura, como del Torneo Clausura del año en curso, y tendrá un formato de eliminación directa a partido único. Cabe aclarar que en este caso no habrá Ventaja Deportiva en ninguna de las instancias. En caso de que un partido resulte empatado, se definirá desde el punto del penal.

4. A. 6. IDA Y VUELTA: Consiste en que, en la Fase Regular, los equipos jueguen todos contra todos IDA y VUELTA. De esta forma las posiciones se definen según la Tabla de Posiciones.

4. A. 7. IDA Y VUELTA + PLAY OFF: En este caso en la Fase Regular, los equipos juegan todos contra todos IDA y VUELTA, y luego se realiza la fase de Play Off, la cual se define según la cantidad de equipos al comenzar el torneo, y se realizarán desde 16vos, 8vos, 4tos o semifinal, cruzando a los equipos en esta instancia de eliminación directa según su posición en la Tabla de Posiciones, pudiendo ser a partido único o de ida y vuelta, a

definir por la organización.

4. A. 8. COPAS (X GRUPOS): En las copas los equipos estarán divididos en grupos. Luego de completar la Fase Regular dentro de cada grupo, jugando todos contra todos, los equipos clasificados se enfrentarán en los Play Off.

Dependiendo la cantidad de grupos armados, la instancia de definición será a partir de 32vos, 16vos, 8vos, 4tos, o semis. Clasificando de esta manera, 64, 32, 16, 8 o 4 equipos respectivamente. Esta instancia de eliminación puede ser a partido único o de ida y vuelta, a definir por la organización.

4. A. 9. COPAS (ELIMINACIÓN DIRECTA): Dependiendo la cantidad de equipos la Copa comenzará en 64vos, 32vos, 16vos, 8vos o 4tos de final. Mediante un sorteo realizado por la organización, se cruzará a los equipos participantes en llaves de eliminación directa jugando por avanzar de fase hasta llegar a la final, en la que se definirá el Campeón y Subcampeón. Cabe aclarar que las fases pueden jugarse a partido único o de ida y vuelta, a definir por la organización.

4. B. En caso de igualdad de puntos una vez finalizada la liga o la fase regular (*según el formato de torneo que corresponda*), la tabla automáticamente define las posiciones y/o los cruces de play off, de la siguiente forma:

- 1º Mayor diferencia de gol.
- 2º Mayor cantidad de goles a favor.
- 3º El resultado del encuentro que se registró entre los dos equipos empatados.
- 4º Si persiste la igualdad en todos los puntos anteriores, se jugará un partido único con horario y sede a definir por la organización.

4. C. En caso de empate en el resultado de un partido de la fase de play off, se definirá el resultado de la siguiente forma:

- La regla de ventaja deportiva aplica en los siguientes casos:

- Formatos de Play Off para Torneos como el Apertura, Clausura o Verano, en los cuales inician los Play Off a partir de 16vos, 8vos o 4tos. La ventaja deportiva se aplica únicamente en la primera fecha para los mejores clasificados, en caso que el partido finalice en empate, otorgándole el pase a la siguiente ronda.

- En partidos de Promoción/Repechaje, para definir un ascenso, descenso o mantención de la categoría, el equipo militante de la Categoría superior contará con ventaja deportiva: en caso de empate, éste mantendrá la Categoría evitando el descenso.
 - En Formatos de play off donde haya equipos que clasifican directamente a una instancia posterior a la primera. En ese caso la Ventaja Deportiva consiste en pasar directamente de fase sin jugar un partido.
- La regla de ventaja deportiva no aplica en los siguientes casos:
- Formatos de Play Off de Copas.
 - Formatos de Play Off que comienzan directamente en Semifinales.
 - Formatos de Play Off donde sólo clasifiquen equipos del 1º y 2º puesto.
- En las fases que no haya ventaja deportiva y el partido resulte empatado se definirá el resultado desde el punto penal. Ejecutarán tres (3) por equipo (*alternadamente*) y si persiste el empate, ejecutarán un (1) penal más por equipo hasta que uno resulte ganador.

Solo estarán habilitados para patear los tiros penales aquellos jugadores que estén en cancha al momento de finalizado el partido. En caso de que un equipo tenga algún jugador menos por expulsión, el rival deberá quitar un jugador de la lista de pateadores.

En la definición no se puede repetir el pateador hasta que hayan ejecutado todos los jugadores habilitados (*inclusive el arquero*), una vez ocurra esto deben volver a patear los mismos jugadores, pudiendo alternar el orden o no.

5. Inscripción a los torneos (*lista de buena fe*):

5. A. Al inicio del torneo la Organización fijará un valor de inscripción por equipo o por jugador (*lo cual se les informará al momento de inscribirse*) que deberá estar abonado antes de comenzar cada uno de los torneos. Dicho pago será en concepto de inscripción a la competencia y se realizará una sola vez (*este valor no será reembolsado bajo ninguna circunstancia, al igual que los montos abonados en concepto de depósito y/o pago de fecha*).

5. B. La inscripción de un equipo nuevo dependerá exclusivamente de la disponibilidad de cupos dentro del torneo.

5. C. Antes del inicio del torneo cada equipo deberá completar la LISTA DE BUENA FE a través del sistema web, con un mínimo de 7 (*siete*) y un máximo de 10 (*diez*) jugadores, con los datos correspondientes de cada uno (*Apellido y Nombre, DNI, Fecha de nacimiento, número de camiseta, teléfono de contacto, etc.*), para poder reservar el cupo. La lista debe ser completada en su totalidad, no dando lugar a la omisión de datos (*no se aceptarán listas INCOMPLETAS*). Cualquier error en la información presentada será responsabilidad del equipo.

5. D. Durante el transcurso del torneo el equipo abonará una suma fijada por la organización en concepto de fecha a cambio de la prestación del servicio. Dicho valor podrá ser modificado por la organización siempre y cuando sean los equipos notificados durante los días previos al partido en cuestión.

5. E. Se podrán incluir y modificar jugadores en la Lista de Buena Fe durante el torneo. Para hacerlo deberán notificar a la organización para realizar dicha inclusión. El jugador deberá completar el consentimiento informado. (*Ver punto 6*)

5. F. La lista de buena fe podrá ser modificada hasta la antepenúltima fecha antes de los play off (*en las últimas 2 fechas del torneo largo, no se podrán agregar o modificar jugadores*). Todo aquel jugador que figure en dicha lista debe disputar un mínimo de 2 fechas de la Fase Regular para poder participar de la fase de Play Off.

6. Consentimiento Informado:

6. A. Antes del inicio del torneo, cada jugador deberá completar un consentimiento informado a través del formulario digital provisto por la organización, el cual será enviado a los equipos para su distribución. Dicho formulario debe ser completado de forma individual, con datos verídicos, y su presentación será condición excluyente para participar del torneo. En dichos consentimientos los jugadores mayores de 18 años, aceptaran un deslinde de responsabilidades declarando estar aptos para la práctica deportiva. En el caso de jugadores menores de 18 años, el consentimiento deberá ser completado por el padre, madre o tutor legal.

6. B. No se aceptarán consentimientos informados o autorizaciones redactadas de forma particular, solo serán válidos los consentimientos oficiales de **Liga NP**, entregados por la

coordinación o por la coordinación de cancha.

6. C. No podrá comenzar a jugar el partido el jugador que no haya entregado el consentimiento informado a través de alguno de los medios habilitados. La organización llevará un registro interno de los consentimientos digitales recibidos y podrá requerir al equipo la verificación del mismo en caso necesario. El jugador que no haya completado el consentimiento no podrá iniciar el partido teniendo la posibilidad de completarlo en formato físico, con letra clara y legible.

7. Depósito:

7. A. Es el valor de una fecha que se utiliza como seguro del equipo a lo largo de su participación en los torneos realizados por **Liga NP**. El pago del mismo debe realizarse antes de comenzar el campeonato. Esta condición es ineludible e indispensable para participar de los torneos realizados por la marca **Liga NP**.

Este depósito no se reintegra en forma monetaria, sino que el equipo no abonará la última fecha de su participación definitiva con la organización **Liga NP**.

7. B. Condiciones para que el equipo pueda hacer uso del Depósito:

- Deberán haber jugado todos los partidos del torneo en tiempo y forma, es decir, sin haber faltado nunca durante el torneo.
- No deberán tener deudas de Inscripción o Fechas, con la Organización.
- No hayan sido expulsados del Torneo.
- Sólo puede utilizarse en etapa de Play Off o en la última fecha de un Torneo con ascensos.
- Avisar con una semana de anticipación a la organización, que el equipo se da de baja definitivamente de nuestros torneos y tenga la aprobación fehaciente de libre de deudas, por parte de la Administración de **Liga NP**.
- Siempre y cuando no quieran reservar su cupo para Torneos posteriores.

7. C. En caso de que el equipo se ausente a uno de los encuentros, se hará posesión de la totalidad del depósito (*quedando sin efecto la cobertura de la fecha explicitada en el punto anterior*) y se dará por perdido el partido para el equipo infractor. En este caso, lógicamente el equipo deberá volver a abonar el depósito.

7. D. En caso de expulsión del torneo, por ausencia o bajo circunstancias que la organización considere indebidas, no se reintegrará el depósito.

8. Coordinación en Sede:

8. A. La función del coordinador será la de facilitar la planilla del partido antes del inicio del encuentro, el registro de los jugadores con su número dorsal y capitanes de cada equipo, el DNI de los mismos y la verificación por parte del árbitro si éste lo considera necesario. También es función del coordinador verificar la identidad y número dorsal de los cinco jugadores iniciales, así como del resto de los jugadores. En caso de que considere que haya coincidencia de colores de ambos equipos es el único habilitado para entregar las pecheras correspondientes. Si no hubiera acuerdo sobre quién va a utilizar las pecheras, serán designadas por sorteo.

8. B. El árbitro y la Organización son los únicos que tendrán autorización para interrumpir y /o suspender un partido si lo consideran necesario.

8. C. Se deja constancia de que el coordinador no puede modificar los fallos del árbitro, sus funciones se desarrollan en pos de facilitar el normal desarrollo del partido y del torneo (*visando planillas, solicitando asistencia médica, alcanzando pelotas, etc.*).

9. Planilla del partido (digital):

9. A. La planilla del partido es donde cada jugador deberá acreditar su ingreso al terreno de juego. Esta se cargará a través del sistema web a través de los coordinadores que se encuentran trabajando en cancha. Una vez que la planilla fue completada con el mínimo de jugadores para disputar un encuentro, se considera al equipo como PRESENTE.

9. B. Los jugadores deberán aclararle al coordinador el número de la camiseta o pechera que utilizarán durante el encuentro. En caso de que el jugador no haya anunciado el número de camiseta o pechera correcto, se lo entenderá como ausente y no podrá realizar reclamo alguno.

9. C. En caso de anotaciones fuera de lugar o datos mal anunciados, el equipo o jugador infractor podrá ser sancionado.

9. D. Los árbitros (*ver punto 11. D.*) podrán realizar un informe en caso de que lo consideren necesario. Luego el Tribunal de Faltas decidirá y resolverá la sanción correspondiente (*ver punto 13*).

9. E. La Organización y el coordinador, antes de cerrar dicha planilla podrán exigir el DNI (*documento nacional de identidad*) u otro documento (*con foto*) que acredite su identidad. En caso de que un jugador se acredite o juegue en lugar de otro, el equipo y/o el jugador podrá ser sancionado, incluso podrían ser expulsados del torneo.

9. F. Los jugadores podrán anunciar su presencia para ser cargados en la planilla antes o durante el partido. Una vez finalizado el encuentro se cierra la planilla. Si algún jugador disputa el encuentro sin acreditarse, se le quitarán los puntos del partido al equipo.

9. G. La organización se reserva el derecho de admisión para resolver algún caso específico de resultados, aunque el partido haya finalizado.

9. H. En caso de que el sistema web no se encuentre en funcionamiento, deberá completarse las planillas físicas, con puño y letra.

9. I. Una vez finalizado el partido, será deber de los capitanes y/o delegados de cada equipo chequear los resultados y estadísticas asentados en la planilla de juego, junto con el coordinador a cargo de la jornada. Una vez cargados los datos en el sistema no habrá posibilidad de reclamo alguno.

10. Jugadores invitados:

10. A. Se entiende por invitado a aquel jugador que no está inscripto en lista de buena fe y disputa el encuentro en representación de un equipo.

10. B. Los equipos que lo deseen podrán incorporar jugadores invitados por fecha, debiendo completar la planilla del partido (*ver punto 9*) y el consentimiento informado con los datos que se le soliciten (*ver punto 6*).

10. C. Los jugadores invitados podrán hacerlo una sola vez por fecha, es decir que podrá disputar un solo partido por fecha como invitado.

10. D. El invitado podrá acumular 2 (*dos*) presencias máximas figurando como tal. Una vez superada esa cantidad el equipo deberá avisar a la organización para inscribir a dicho jugador en la Lista de Buena Fe.

10. E. En las instancias de play off, no se aceptará la participación de invitados. Solo podrán disputar los partidos de estas instancias los jugadores que figuran en la Lista de Buena Fe.

11. Árbitro del partido:

11. A. Es la autoridad máxima antes, durante y después del partido, de donde se deducen sus facultades y autoridad correspondientes para advertir a cualquier jugador que adopte conductas inapropiadas, incluso la de descalificar según la naturaleza de la infracción cometida.

11. B. Actuará como cronometrador y tomará nota de los incidentes en el partido.

11. C. Las facultades y deberes de los árbitros son aplicar las reglas establecidas por **Liga NP** y decidir sobre cualquier situación originada antes, durante y después del partido en sus aspectos técnicos y disciplinarios. Estas determinaciones serán finales, definitivas e inapelables en cuanto se relacionen con el partido y el resultado del mismo.

11. D. Los árbitros tendrán la autoridad para informar por escrito al Tribunal de Faltas sobre los hechos ocurridos antes, durante y después del partido y el accionar de los jugadores o equipos. Dicho ente analizará el informe y decidirá la sanción adecuada (*ver punto 13*).

11. E. Tendrá la autoridad de, en conjunto con la Organización, interrumpir, suspender o abandonar un encuentro por cualquier tipo de interferencia externa, ya sea por problemas climáticos, agresiones entre y hacia los jugadores, o situaciones que no brinden las garantías necesarias para disputar un encuentro. También podrá expulsar al público si así lo considera necesario.

La organización **Liga NP** se reserva el derecho de admisión y permanencia en cualquiera de las sedes donde organiza sus torneos.

11. F. Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurará de que sea transportado fuera del terreno de juego; un jugador lesionado solo podrá regresar al terreno de juego después de que se haya reanudado el partido con autorización del árbitro.

Por el contrario, permitirá que el juego continúe hasta que el balón salga del juego si juzga que un jugador está levemente lesionado.

11. G. Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego; el jugador solo podrá reincorporarse tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la hemorragia haya cesado.

11. H. Tomará medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.

11. I. No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.

12. Reglamento de juego:

Previo al partido:

12. A. Todos los partidos tendrán un horario de citación y acreditación que se deberá respetar. El mismo será de 30 (*treinta*) minutos antes del horario de partido, como máximo.

12. B. La tolerancia máxima desde que se cumple la hora estipulada para el encuentro es de 15 (*quince*) minutos y será dividida de la siguiente manera:

- Pasados los primeros 5 (*cinco*) minutos del horario de partido el equipo ausente comenzará el partido perdiendo 1-0 (*un tanto contra cero*) y se restará el tiempo perdido.
- Pasados los primeros 10 (*diez*) minutos del horario de partido el equipo ausente comenzará el partido perdiendo 2-0 (*dos tantos contra cero*) y se restará el tiempo perdido.
- Pasados los primeros 15 (*quince*) minutos del horario de partido se le dará por ganado

el partido al equipo que esté en cancha por 6-0 (*seis tantos contra cero*) y la suspensión del encuentro.

El tiempo de retraso del encuentro se restará (*por orden del juez del partido*) en igual proporción de ambos tiempos del partido.

12. C. Para considerar “presente” a un equipo (*ver punto 9. A.*) deberán estar cambiados dentro del terreno de juego tres (3) jugadores de campo y un (1) arquero.

12. D. Los integrantes de los equipos deberán presentarse con camisetas del mismo color (*a excepción del arquero*) y de distinta numeración. Caso contrario la organización entregará pecheras numeradas y de un mismo color. El equipo o jugador/es que utilice/n pechera/s deberán entregar un documento de identidad, que se les regresará al momento en que devuelvan el juego completo de pecheras.

12. E. La Organización y el coordinador, antes de comenzar el partido, podrán exigir el DNI (*documento nacional de identidad*) u otro documento (*con foto*) que acredite su identidad (*ver punto 9. E.*)

Durante el partido:

12. F. Los partidos tendrán una duración de 40 minutos, divididos en dos tiempos de 20 minutos, con un descanso entre ellos.

12. G. Cada saque de mitad de cancha (*por inicio de partido, tiempo o por gol*) es considerado un tiro libre indirecto, por ende, no serán válidos los goles que se hagan desde el centro de la cancha, al momento de poner en juego el balón .

12. H. Los equipos podrán efectuar un número indeterminado de cambios, previo consentimiento del árbitro actuante y los mismos se realizarán únicamente en los saques laterales. Un jugador sustituido, puede volver a ingresar.

12. I. El cambio posicional de arquero con un jugador de campo podrá efectuarse una sola vez por partido, previo aviso al árbitro. Caso contrario el jugador que realice un segundo cambio podrá ser sancionado por el árbitro del encuentro. El cambio se efectuará durante una interrupción del juego. La única excepción es en caso de lesión o expulsión del mismo, ya que ningún equipo podrá jugar sin arquero.

12. J. El gol será válido pasando la mitad de la cancha.

12. K. El saque de meta será efectuado por el arquero siempre con las manos. El balón deberá picar o ser jugado por un compañero o adversario antes de la mitad de la cancha.

12. L. El saque lateral se efectuará con las manos y no podrá ingresar directamente al área del arquero contrario al equipo que saca. Caso contrario el equipo atacado efectuará un saque lateral desde el medio campo. El gol en contra producido por saque lateral (siempre y cuando no la toque ningún jugador) no será válido y se cobrará córner.

12. M. Los arqueros podrán tomar directamente con las manos un lateral enviado por un compañero de equipo.

12. N. El córner será efectuado sin limitaciones y desde dentro del área demarcada para la ejecución del mismo (*semicírculo*). Serán válidos el gol olímpico y el gol en contra.

12. Ñ. La ley de ventaja quedará a criterio del juez aplicarla o no.

12. O. PISO: Esta falta se genera cuando un jugador utiliza el piso para disputar el balón. Esta sanción quedará a total y exclusiva interpretación del árbitro del encuentro.

Tiros libres

12. P. Los tiros libres serán TODOS INDIRECTOS, exceptuando únicamente el Tiro de Esquina. Cabe aclarar que el saque de inicio o de reanudación de juego no vale directo. En todos los casos, la barrera deberá ubicarse a una distancia de 4 (*cuatro*) pasos.

12. Q. También se sancionarán tiros libres INDIRECTOS si un arquero comete una de las siguientes faltas dentro de su propia área penal:

- Tarda más de cuatro (4) segundos en poner la pelota en juego después de haberla controlado con sus manos.
- Vuelve a tocar la pelota con las manos después de haberla puesto en juego y sin que ningún otro jugador la haya tocado.

- Toca la pelota con las manos después que un jugador de su equipo se la haya cedido con el pie.
- Realiza un pase a la cabeza o al pecho de un compañero para poner la pelota en juego, intentando de manera evidente sacar ventaja de una situación de juego. Una vez que el arquero ponga la pelota en juego, realizando un pase al compañero y éste la devuelva con el pecho o la cabeza, el arquero deberá jugar con los pies.

12. R. Se concederá asimismo un tiro libre INDIRECTO al equipo adversario si un jugador, a criterio del árbitro:

- Juega en forma peligrosa.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Impide que el arquero pueda sacar la pelota con las manos.
- Cometa cualquier otra falta que no haya sido mencionada anteriormente, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

Los tiros libres se ejecutarán desde el lugar donde se cometió la falta.

Tiro penal

12. S. El tiro penal se concederá si un jugador comete una falta dentro de su propia área penal. El mismo se ejecutará, sin carrera desde el punto penal y el arquero no podrá adelantarse. Los jugadores de ambos equipos deberán ubicarse en la línea media de la cancha. Caso contrario (*por el incumplimiento de cualquiera de los casos mencionados anteriormente*) el penal se ejecutará nuevamente.

12. T. En el caso de acumulación de seis (6) faltas, se ejecutará un penal largo (*sin limitaciones en la carrera para el ejecutante*) desde cuatro (4) pasos/3 metros detrás del punto penal (*medidos por el árbitro*). En esta jugada el arquero podrá adelantarse hasta el borde de su propia área, luego de que la orden sea dada por el juez.

12. U. Los equipos podrán incluir un DT (*director técnico*) que debe estar inscripto en lista de buena fe, para poder figurar en la planilla del partido. Deberán presentarse con un documento que acredite su persona. En caso de comportamiento indebido será sancionado el equipo al cual dirija (*ver punto 11. D.*). Esta es la única persona (*además de los jugadores*) habilitada para entrar al terreno de juego. En caso de que el árbitro lo expulse, está obligado a abandonar el campo.

13. Tribunal de faltas:

La Organización **Liga NP** cuenta con un Tribunal de Faltas contratado exclusivamente para analizar, evaluar y sancionar los hechos que ocurren antes, durante y después de los partidos realizados por la empresa. Dicho tribunal es independiente de la organización y sus sanciones deben ser respetadas en forma obligatoria.

Sanciones disciplinarias:

- 13. A.** Seguridad: no se permite jugar con aros, piercings, pulseras, sombreros, cadenas, relojes o cualquier otro elemento que ponga en riesgo su integridad física y la de los demás. No se permiten botines con tapones largos y sólo los arqueros pueden jugar con gorra.
- 13. B.** Podrán ser sancionados los jugadores que adopten antes, durante o después del partido conductas indebidas y contrarias a las reglas de convivencia y buenas costumbres.
- 13. C.** En caso de que hubiera personas simpatizantes del equipo, ajenas al torneo, que provocaran disturbios, la pena se le aplicará al equipo. El mismo deberá identificar a sus invitados si los coordinadores así lo requirieran. El acceso al campo de juego está autorizado para los jugadores inscriptos en la lista de buena fe. La organización se reserva el derecho de admisión y permanencia, con respecto a invitados o personas ajenas a los equipos.
- 13. D.** En casos recurrentes de comportamiento indebido, gresca o situaciones violentas, por parte de integrantes del equipo y/o del director técnico, la Organización puede decidir sancionar al equipo con una (1) amarilla, que servirá como advertencia. Aquel equipo que acumule dos (2) amarillas quedará automáticamente descalificado del torneo.
- 13. E.** El jugador que rompiera instalaciones y/o material de la organización, será sancionado y el monto de la reparación quedará a cargo del equipo en su totalidad.
- 13. F.** Podrán ser sancionados los jugadores y/o el equipo que produzca desmanes o disturbios antes o después de finalizado el partido.

Tarjetas

- 13. G.** El jugador penado con tarjeta amarilla tendrá que ser sustituido por un jugador

suplente inmediatamente por el lapso de 2 (*dos*) minutos. En caso de no contar con jugadores suplentes su equipo quedará con un jugador menos por ese mismo período de tiempo. Una vez cumplido podrá reingresar con autorización del árbitro. Esta regla de exclusión de dos minutos no se aplica al arquero, que en el caso de recibir tarjeta amarilla, podrá seguir jugando el partido.

Aquel jugador penado con 2 (*dos*) tarjetas amarillas (*jugador de campo o arquero*), será sancionado con tarjeta roja (*expulsión y fechas de suspensión a definir por el Tribunal de Faltas, teniendo en cuenta el informe del árbitro*).

13. H. El jugador penado con tarjeta azul tendrá que retirarse del campo de juego, y será sustituido por un jugador suplente. No podrá volver a ingresar. En caso de que su equipo no disponga de jugadores suplentes quedará sin un jugador por el resto del partido. Dicho jugador expulsado con tarjeta azul podrá jugar con normalidad la fecha siguiente.

13. I. El jugador expulsado con tarjeta roja no podrá permanecer en el campo de juego. Caso contrario su equipo será sancionado con la pérdida de puntos y se dará por finalizado el encuentro oficial. El jugador expulsado queda automáticamente suspendido para la/s fecha/s siguiente/s, dependiendo de la falta cometida y de la sanción del Tribunal de Faltas.

13. J. El jugador que acumule 5 (*cinco*) tarjetas amarillas a lo largo del torneo será sancionado con una fecha de suspensión. Si llega a la décima se le aplicarán dos fechas de suspensión. Las tarjetas se dejan de computar al finalizar el torneo.

13. K. El jugador que acumule 3 (*tres*) tarjetas azules a lo largo del torneo será sancionado con una fecha de suspensión. Si llega a la quinta se le aplicarán dos fechas de suspensión. Las tarjetas se dejan de computar al finalizar el torneo.

13. L. En caso de tumulto general antes, durante o después del partido, quedará a criterio del Tribunal de Faltas la sanción a aplicar. Las penas pueden ir desde la suspensión de fechas hasta la expulsión y descalificación del torneo, según la gravedad del caso. También se le podrá aplicar al equipo la quita de puntos.

13. M. Está terminantemente prohibido el consumo de bebidas alcohólicas o cualquier tipo de estupefacientes dentro del complejo, antes y durante los partidos. Tal infracción será sancionada por la Organización.

Expulsión de un equipo del torneo:

13. N. Un equipo podrá ser expulsado del torneo por las siguientes situaciones:

- Falta grave del equipo.
- Disturbios en el lugar.
- Agresión física o verbal de los jugadores, invitados, allegados, hinchas o simpatizantes de un equipo hacia la Organización, Staff, árbitros o adversarios del torneo. Cabe aclarar que el o los jugadores que agredan físicamente a árbitros o personal de la organización serán denunciados en ese momento a las autoridades policiales y se radicará la denuncia pertinente en los juzgados correspondientes.
- Cualquier situación que la Organización crea y vea fuera del ámbito deportivo, administrativo y de las normas de convivencia del torneo.

13. Ñ. En caso de que cualquiera de estas situaciones mencionadas en el punto anterior suceda durante el transcurso del torneo, la Organización tomará la decisión dentro de las siguientes opciones:

A. Si el equipo fue expulsado antes de la 4ta Fecha inclusive, la organización podrá:

- Reemplazar su cupo con otro equipo, que ingresará con los puntos conseguidos hasta el momento por el equipo expulsado.
- Ningún equipo ingresará en su reemplazo y se le otorgará, a todos los equipos, los puntos ganados de la siguiente manera:
 - Si el equipo perdió o empató: se le otorga 6-0 a su favor.
 - Si ganó por diferencia de hasta 5 goles: se le otorga 6-0 a su favor.
 - Si ganó por diferencia de 6 goles o más: se mantiene el resultado.

B. Si un equipo es expulsado a partir de la 5ta Fecha inclusive, ningún equipo entrará en su reemplazo. De esta forma los equipos que hayan jugado contra dicho equipo mantendrán su resultado y los equipos que no se hayan enfrentado contra el equipo expulsado recibirán el 6-0 a favor, presentándose a jugar un amistoso organizado por **Liga NP**.

Baja de un equipo del torneo:

13. O. En caso de que un equipo, por decisión propia, elija no continuar participando del

Torneo, la organización podrá reemplazar su cupo con otro equipo, que ingresará con los puntos conseguidos hasta el momento. Los partidos que el equipo haya disputado en cancha con sus rivales previos a su baja, conservarán el mismo resultado. No habrá modificaciones de ningún tipo, hayan ganado o perdido sus rivales.

14. Suspensión de una fecha:

14 . A. La Organización decidirá e informará a los capitanes de cada equipo en caso de suspensión, por los siguientes motivos:

- Factor climático.
- Situación de fuerza mayor.
- Situación inesperada.

14. B. En caso de suspensión por mal clima a mitad de la fecha, la Organización decidirá cuándo, cómo y dónde se jugarán los partidos suspendidos. Los equipos no podrán apelar a la decisión de la Organización.

15. Suspensión de un partido:

15. A. En caso de que un equipo estuviera jugando con 4 jugadores (*incluido el arquero*) y expulsaran a un jugador o éste tuviera que retirarse por algún otro motivo, el partido quedará automáticamente finalizado y resultará ganador el equipo que esté presente en cancha. El resultado del partido dependerá de las circunstancias del mismo a saber:

- Si el equipo que está en cancha fuera ganando por 6 (*seis*) o más goles el partido se dará por terminado con el resultado que se registra hasta el momento de su suspensión.
- Si el equipo que está en cancha fuera perdiendo, empatando o ganando por menos de 6 (*seis*) goles el partido, pasaría a ganar los 3 puntos con un resultado de 6-0 a favor.

15. B. En caso de que un jugador sufriera una lesión grave (*desvanecimiento, fractura, etc.*) y el equipo no quisiera seguir disputando el encuentro se suspenderá el partido automáticamente y se postergará el mismo. Luego la Organización resolverá cómo se llevará a cabo la reanudación del partido.

15.C. En caso de que el factor climático no deje seguir jugando el encuentro, el árbitro del partido y la Organización resolverán cómo se llevará a cabo la reanudación del mismo.

15.D. En caso de que un equipo no pueda asistir al partido que le corresponda en la fecha que se dispute, la organización podrá armar un partido amistoso para que el rival reclame los puntos en cancha. Caso contrario el partido se considerará postergado por ausencia de ambos equipos.

16. Ausentismo:

16 A. Se entiende por ausentismo a la falta de presencia o la llegada tarde fuera de la tolerancia de un equipo. (Ver punto 12. B. Y 12. C.)

16.B. Al equipo que falta al partido se le adjudicará un resultado en contra de 6 (*seis*) – 0 (*cero*) y se le quitará el depósito (ver punto 7).

17. Ley de Gasto:

17. A. Esta ley entra en juego cuando un equipo se ausenta superando los 15 minutos de tolerancia.

17. B. Por Ley de Gasto se le dará el partido ganado por 6 (*seis*) – 0 (*cero*) al equipo presente en cancha, sumando la puntuación correspondiente a 3 puntos, siempre y cuando el equipo en cancha cumpla con las reglas de presentismo. (Ver punto 3. B.)

17. C. Los goles de ese partido se distribuirán en el equipo, con un máximo de 3 (*tres*) goles a un mismo jugador.

17. D. En caso de que un equipo se ausente, el Staff organizará un partido amistoso para que el equipo presente no se quede sin jugar.

18. Uso de Imagen:

18. A. La organización **Liga NP** podrá disponer de servicios de fotografía, filmación, prensa y retransmisión de los partidos. Al participar del torneo, los jugadores y equipos

autorizan expresamente el uso de su imagen por parte de la organización, sin derecho a reclamo alguno.

18. B. En caso de que un equipo desee contratar su propio servicio de prensa y/o comunicación, deberá solicitar previamente la autorización correspondiente al coordinador de la sede. Dicha autorización estará sujeta al cumplimiento de las siguientes normas:

- El personal autorizado no podrá interferir física ni operativamente en el desarrollo habitual de la jornada deportiva.
- Deberá mantener una conducta ejemplar, absteniéndose de generar conflictos con el equipo rival, los árbitros, el staff de la organización o el público presente.
- Deberá identificarse con el staff de cancha antes del inicio de sus tareas.

18. C. El árbitro y/o el staff de cancha estarán facultados para retirar del predio a cualquier miembro de prensa que incumpla con las normas de conducta establecidas por la organización.

18.D. No se permitirá el ingreso ni el ejercicio de funciones a ningún servicio de prensa o comunicación que no haya sido autorizado previamente por la organización.