

Disposiciones generales:

1- La Organización se reserva el derecho de admisión, permanencia y reinscripción de los equipos al campeonato sin expresión de causa o motivo de su negativa. En caso de que este derecho se ejerza por mala conducta por parte del equipo o bien abandono de torneo no hay derecho a reclamos monetarios de inscripción.

2- Cada equipo presentará antes del inicio de cada liga una "Lista de Buena Fe" de máximo 16 jugadores. Ante la necesidad de tener más de 16 jugadores en lista, se deberá abonar un extra por cada jugador excedente. (ver precio con organización de acuerdo a la competencia a participar). Sólo podrán integrar la lista de buena fe jugadores que en el año que participan hayan cumplido o cumplan, como mínimo, 18 años. Si existieran menores de edad deberán presentar la autorización de los padres firmando el deslinde de responsabilidad + el documento especial de autorización a menores, haciéndose íntegramente responsable de su presentación el capitán del equipo. No podrán participar del Campeonato otros jugadores que los incluidos en las "Listas de Buena Fe". Los jugadores de la lista de buena fe de un equipo pertenecientes a una categoría podrán ser incluidos en la lista de buena fe de un equipo de otra siempre y cuando no sean de la misma categoría. Las suspensiones por acumulación de tarjetas amarillas serán exclusivas del equipo para el cual haya participado, mientras que las expulsiones inhabilitarán al jugador para cualquiera de las listas.

3- La lista de buena fe deberá completarse con los datos solicitados, la omisión de alguno de estos datos o su reemplazo por otros nombres o apodos, u otra causa de confusión sobre la identidad de determinado jugador, deberá resolverse en el centro de admisión, entre el encargado de admisión, encargado general, delegado y jugador implicado.

4- Durante las fechas de receso de 1/2 campeonato se habilitarán cambios en la lista de Buena Fe, se enviará un formulario el cual deberá completarse con los datos solicitados con tiempo de tope hasta el viernes anterior a jugarse la fecha en horario asignado. Pasado ese horario no se admitirán más cambios.

5- Una vez conformadas las zonas regirán los ascensos y descensos, los mismos serán 3. Los 3 últimos de la tabla general de posiciones descenderán, en el caso de la última zona permanecerán en ella. Los primeros 3 puestos ascenderán de zona, en el caso de la zona A permanecerán en ella.

La incorporación de nuevos equipos a las distintas zonas queda pura y exclusivamente a criterio de la organización, resolviendo hacerlo en primera instancia por orden de inscripción respetando el orden de cupos.

6- Duración de partidos: 50 minutos, en dos tiempos de 25 minutos más tiempo adicional si el árbitro lo considera necesario.

7- Los encuentros se disputarán los días sábado, en los horarios asignados en página web comenzando desde alrededor de las 14hs. Dependiendo de la época anual.

8- En caso de días lluviosos previos al día sábado los cuales hacen que sea imposible desarrollar a fecha con normalidad, se notificará a cada delegado la determinación tomada de suspender o no la fecha.

9- En caso de pronóstico adverso con tormentas y lluvias los días sábados, se notificará a cada delegado la determinación tomada de suspender o no la fecha con tope de las 12:30 hs.

TODO DEPENDERÁ DEL ESTADO DE LAS TORMENTAS Y LAS CANCHAS, para preservar la integridad física de los jugadores y el estado de los campos de juego.

Composición de equipos y cambios:

- 10-** Los equipos estarán formados por 7 jugadores + 1 arquero en cancha.
- 11-** Se permiten hasta 5 cambios entre el primer y segundo tiempo. Se podrá realizar un cambio más solamente si el arquero del equipo sufre una lesión o un hecho comprobable lo cual imposibilite la permanencia de este en el partido.
- 12-** Un jugador reemplazado puede volver a ingresar al campo, esto cuenta como un cambio más.
- 13-** Los cambios se deberán comunicar al árbitro del partido y al jugador reemplazado, el jugador reemplazante no podrá ingresar al campo de juego hasta que el reemplazado haya abandonado el mismo.
- 14-** Los cambios en el entretiempo serán ilimitados.

Modalidad de juego:

- 15-** Todos los partidos tendrán árbitro designado y veedor.
- 16-** Cada equipo deberá tener mínimo 5 jugadores al iniciar el juego.
- 17-** Cantidad total de jugadores a presentarse al encuentro: 8 titulares + 8 suplentes (número total de jugadores en lista de buena fe).
- 18-** Se jugarán fechas formato liga por puntos (ganador 3 puntos, empate 1 punto y derrota 0 puntos).

El campeón del torneo será aquel equipo con mayor cantidad de puntos obtenidos. Si existe paridad de puntaje al finalizar el torneo entre dos o más equipos el campeón se definirá de acuerdo a las siguientes disposiciones.

- 1). Quien haya ganado el partido entre ambos, si sigue existiendo paridad en cuanto a esta disposición (caso de 3 equipos) se define según la disposición número 2, 3 o 4 en ese orden de prioridad.
- 2). En caso de haber empate en ese encuentro, será campeón quien ocupe mejor posición en la tabla de Fair Play.
- 3). En caso de seguir existiendo paridad quien posea mejor diferencia de gol y luego mayor cantidad de goles a favor, luego menor cantidad de goles en contra.
- 4). En caso de seguir existiendo paridad se procederá a un encuentro, partido único entre ambos, donde se aplicarán los mismos reglamentos de juego y de trasgresiones y penas, donde el veedor y la organización van a llamar al Fair Play y juego limpio por sobre todo y serán minuciosos a la hora de imponer el reglamento.

El premio al goleador se otorga a aquel que haya convertido mayor cantidad de goles. En caso de existir paridad en la tabla de goleadores, se definirá de acuerdo a las siguientes disposiciones.

- 1) Quien ocupe mejor posición en tabla de Fair Play (menor cantidad de tarjetas recibidas)
 - 2) En caso de seguir existiendo paridad será goleador del torneo aquel jugador que su equipo haya convertido mayor cantidad de goles.
 - 3) En caso de seguir existiendo paridad será goleador aquel jugador del equipo con más puntos
- En caso de seguir existiendo paridad se procederá a un sorteo.

El premio a mejor arquero se otorga a aquel que haya recibido menos goles. En caso de existir paridad en tabla de valla menos vencida:

- 1) Quien ocupe mejor posición en tabla de Fair Play (menor cantidad de tarjetas recibidas).
- 2) En caso de seguir existiendo paridad será mejor del torneo arquero aquel jugador que su equipo haya recibido menor cantidad de goles.
- 3) En caso de seguir existiendo paridad será mejor arquero del torneo aquel jugador que su equipo haya obtenido mayor cantidad de puntos.
- 4) En caso de seguir existiendo paridad se procederá a un sorteo.

El premio Fair Play se otorga a aquel equipo que haya recibido menos tarjetas y apercibimientos. En caso de existir paridad en cantidades totales sumando tarjetas y apercibimientos:

- 1) Se quedará con el premio el equipo que menos tarjetas rojas haya recibido.
- 2) De seguir existiendo paridad, se quedará con el premio el equipo que menos apercibimientos haya recibido.
- 3) De seguir paridad se quedará con el premio el equipo que menos tarjetas amarillas haya recibido.

Reemplazo de equipos:

En el caso que un equipo se retire o sea sancionado expulsado de la competencia en el transcurso del torneo, se aplicará el siguiente:

El EQUIPO REEMPLAZANTE competirá por los puntos siempre en cualquier instancia de ingreso. No podrá competir por el premio VALLA MENOS VENCIDA ni por el premio FAIR PLAY.

El EQUIPO REEMPLAZANTE NO hereda puntos del equipo reemplazado. No habrá modificaciones en las tablas de puntaje, goleadores, valla invicta y sanciones. Solo deberá abonar el valor de los partidos + seguro contra lesiones previos al inicio de los mismos.

EN CASO DE NO PODER REALIZAR UN REEMPLAZO, en cualquier instancia del torneo los equipos que si se harían presentes ganan los puntos con resultado a favor de 2 goles a 0 goles. La imputación de goles queda a elección del delegado del equipo beneficiado. Además se realiza la devolución o descuento, dependiendo el caso, del 50% del valor de partido del torneo en curso. No habrá modificaciones en las tablas de puntaje, goleadores, valla invicta y sanciones.

Reglas en juego:

- FALTAS, INCORRECCIONES Y SANCIONES:

Un jugador que comete intencionalmente una de las faltas siguientes, será sancionado con tiro libre directo, concedido al equipo contrario en el sitio donde se cometió la falta:

- A) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- B) Poner una zancadilla a un contrario
- C) Saltar sobre un adversario
- D) Cargar violenta o peligrosamente a un contrario.
- E) Golpear a un adversario o intentarlo.
- F) Sujetar o empujar a un contrario.
- G) Jugar el balón con la mano o el brazo (salvo el portero en su área de penal).

Toda falta que no sean las nombradas anteriormente se sancionará con tiro libre indirecto.

Si a un jugador del equipo defensor, cualquiera que sea la posición del balón, comete dentro de su propia área de penal una de las faltas indicadas, será sancionado con penal.

- Tiro de libre indirecto CUANDO EL PORTERO:

- A) De jugada controla el balón con sus manos, lo juega y vuelve a controlarlo con ellas (si es que la devolución no se efectúa con cabeza o pecho o de aire con pie cuando la pelota se va por saque de meta).

- B) Tarda más de 6 segundos en sacar.
- C) De jugada recibe el balón cedido por un compañero con el pie o con saque de banda y este la controla con las manos.
- D) Pierde deliberadamente el tiempo.
- E) Al irse la pelota por la línea final del campo, y se deba reponer con saque de meta este lo hace tirando pelota al piso sin haber recibido la devolución de un compañero previamente o bien si "volea" la pelota.
- F) Si lo hace en su propia área de penal, será castigado con un tiro libre indirecto, concedido al equipo contrario en el lugar donde se cometió la falta. El cumplimiento de estas normas están sujetas en definitiva a la acción del árbitro del partido.

- TIROS LIBRES:

Con el lanzamiento de un tiro libre directo, se puede ganar directamente un tanto en contra del equipo que cometió la falta.

En el lanzamiento de un tiro libre desde la propia área de penal, todos los jugadores contrarios deberán estar fuera del área y siempre estar por lo menos a 6 metros del balón.

- PENAL:

El penal, se lanzará desde el punto de penal (9 metros) y todos los jugadores a excepción del lanzador y del portero, deberán estar fuera de la zona de 13 metros, el portero deberá permanecer entre los postes del marco, sobre su propia línea de meta.

El jugador que efectúa el lanzamiento deberá golpear el balón hacia adelante y no podrá volver a jugarlo hasta que haya sido tocado por otro jugador, si lo hace será sancionado con un tiro libre directo.

- SAQUE DE BANDA:

Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, será puesto nuevamente de en juego por un jugador del equipo contrario al que tocó el balón en último lugar. El jugador que hace el saque deberá situarse frente al campo y tener una parte cualquiera de cada pie sobre la línea de banda o al exterior ésta. Deberá lanzar el balón desde atrás, con las dos manos por encima de su cabeza y no podrá volver a jugarlo hasta que lo haya tocado otro jugador.

No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de banda.

- SAQUE DE META:

Cuando el balón habiendo sido jugado en último término por un jugador atacante haya traspasado en su totalidad la línea de meta excluida la portería, se colocará en un punto cualquiera del área de meta, y será lanzado más allá del área de penal por un jugador del equipo defensor. El guardametas podrá realizarlo solo con las manos, con el pie podrá hacerlo siempre y cuando un compañero le devuelva un pase con cabeza pecho o de aire con el pie, pero SIN "VOLEAR". Si el balón no llega a salir del área, se repetirá el lanzamiento de saque de meta, el arquero en esta oportunidad podrá arrojar la pelota al suelo y salir jugando con patada, tampoco se podrá "VOLEAR".

No podrá ganarse un gol directamente de saque de meta.

- SAQUE DE ESQUINA:

Cuando el balón habiendo sido jugado en último término por un jugador defensor, haya traspasado en su totalidad la línea de meta, excluida la portería, se concederá un saque de esquina, que será lanzado por un jugador del equipo atacante desde la esquina más cercana al sitio por donde salió el balón. El jugador que efectúa el saque no podrá jugar el balón hasta que éste haya sido tocado por otro jugador. Los jugadores del equipo contrario deberán estar al menos a 6 metros del balón.

Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina.

- BALÓN EN JUEGO O FUERA DE ÉL:

El balón está en fuera de juego, cuando ha traspasado completamente por tierra o por aire, una línea de banda o de meta, o cuando el juego haya sido detenido por el árbitro. El balón está en juego en cualquier otro momento desde el comienzo hasta el final del partido.

- TANTO MARCADO:

Salvo excepciones previstas en estas reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero.

El equipo que haya marcado mayor número de tantos ganará el partido. Si ambos equipos lograsen igual número de goles, el partido se considerará empatado.

El árbitro:

Se designará un árbitro para dirigir cada partido. Su competencia en el ejercicio de sus funciones comienza en el momento que entra en el terreno de juego y finaliza cuando abandona las instalaciones deportivas. Su facultad de sancionar se extenderá también a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón esté fuera de juego. Sus decisiones en relación con el juego serán definitivas.

A) Aplicará las Reglas

B) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que al hacerlo beneficiara al bando infractor. (Ley de ventaja).

C) Tomará nota de las incidencias, ejercerá de cronometrador, cuidando que el partido tenga la duración reglamentaria.

D) Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas y para interrumpir o suspender definitivamente el encuentro cuando lo estime necesario, bien por causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos, en tal caso, hará llegar un informe detallado al Comité de Competición en la forma y plazos determinados.

E) Desde el momento en que entre en el terreno de juego, tendrá facultad discrecional para sancionar, según proceda, a todo jugador que observe conducta inconveniente o incorrecta, llegando incluso a expulsarlo solo por lo queda por jugarse en el partido dirigido con posibilidad de ser cambiado por otro jugador (tarjeta azul) si la falta se considera leve (tarjeta amarilla) o definitivamente en caso de reincidencia o de conducta violenta o injuriosa que sea considerada como falta grave (tarjeta roja). En este caso, se quedará con la ficha del jugador para trasladarla al tribunal de disciplina.

F) No permitirá que nadie, salvo los jugadores, entre en el terreno de juego sin su autorización.

G) Dará la señal para reanudar el juego después de toda parada.

H) Decidirá si los balones dispuestos para el partido responden a las características reglamentarias.

I) Es quien solicita la asistencia a un jugador dentro del campo de juego.

J) Puede no comenzar un partido si hay falta de garantías. Deberá comunicarlo a la organización.

De existir alguna regla pactada con el árbitro y no fijada en este escrito se dará a conocer en el comienzo del torneo

Staff organizativo:

A) Los Encargados de la jornada en general (personas con vestimenta gris oscura o blanca) son los encargados de tener comunicación con los delegados de cada equipos cuando a estos le surjan dudas o inconvenientes en el desarrollo propio del juego o bien cualquier consulta. También pueden cumplir la función de veedores, o cualquier función dentro de la organización excepto la función de árbitro.

B) Los veedores de la organización son los encargados de las planillas de resultados, fiscalizar el desarrollo del juego y comunicar a la organización cualquier anomalía que ocurra. No tienen la facultad de intervenir ni ser consultados por fallos arbitrales durante el desarrollo del juego, tampoco de alcanzar la pelota de reposición, a ellos no se les podrá consultar recriminar nada con respecto a fallos arbitrales. En el caso de que esto ocurra aplicaremos reglamento de transgresiones y penas.

C) Encargados de Admisión, o planilleros, (personas con vestimenta verde o negra) son los que controlan la identidad de los jugadores antes de comenzar los partidos. Deben solicitar la identificación correspondiente y tienen la facultad de no dejar firmar la planilla del equipo a aquellos jugadores que no se encuentren habilitados para hacerlo (estén suspendidos, no entregaron la documentación inicial o no presentan identificación).

D) Fotógrafos, encargados de documentar mediante fotos todo lo que ocurre en la jornada (personas con vestimenta amarilla) a ellos no se les podrá consultar ni recriminar nada con respecto al juego, sus fotos no tienen validez en cuanto a evidencias por inconvenientes. En el caso de que esto ocurra aplicaremos reglamento de transgresiones y penas.

Encargados de bufete, (personas con vestimenta verde o negra) encargados de brindar servicio en bufete, ellos no se les podrá consultar ni recriminar nada con respecto al juego ni con de la organización en general. En el caso de que esto ocurra aplicaremos reglamento de transgresiones y penas.

Alcanza pelotas, (personas con vestimenta blanca), son los encargados de reponer los balones según las circunstancias que lo exijan, ellos no se les podrá consultar ni recriminar nada con respecto al juego ni con de la organización en general, tampoco se les podrá pedir participación alguna ante algún hecho del propio juego o fortuito ni dirigirse a los mismos con maltrato o violencia. En el caso de que esto ocurra aplicaremos reglamento de transgresiones y penas.

Personal de control, es el encargado de controlar: que los jugadores no ingresen a las sedes con bebidas alcohólica, que no haya jugadores bebiendo cerveza en el sector de canchas que los particulares no estén provocando disturbios en los partidos, ni insultando, de disuadir situaciones de violencia.

Extras: personas encargadas de diferentes funciones según distintos casos, por ejemplo, DJ, personas externas representantes de sponsors, etc.

Ante hechos de maltrato y/o violencia ante algún integrante del staff organizativo y/o cualquier persona vinculada con la organización en general de las Superligas A1TOQUE, el tribunal de Disciplina aplicará el reglamento de transgresiones y penas.

OBJETIVO:

Preservar la buena conducta e intenciones de los equipos participantes para que el torneo se desarrolle dentro de un ámbito agradable con espíritu deportivo entre amigos mediante la práctica del deporte.

ALCANCE: El reglamento aplica a:

*Todo jugador del torneo anotado jugando o no dentro del predio y torneo presente. Serán pasibles de ser sancionados tanto los jugadores que hubieren sido expulsados del campo de juego durante el tiempo reglamentario como así también aquellos que hayan sido incluidos en el informe del árbitro por faltas cometidas antes o después del encuentro. Los veedores podrán hacer su propio informe, en especial cuando se trate de situaciones vinculadas a la inclusión indebida de jugadores, o cuando su versión sea sustancialmente distinta a la expuesta por el árbitro en su informe, o dicho informe no resultara suficientemente claro, o se tratara de un hecho no advertido por el árbitro.

*Toda persona informada por los árbitros o veedores dentro del predio en situación o no de partido, antes durante o después de los partidos.

*Toda persona que compone LA ORGANIZACIÓN antes, durante o después de los partidos.

El presente reglamento está sujeto a la modificación del mismo según la Organización lo considere necesario. Será responsabilidad del delegado mantenerse al tanto de las revisiones.

INFORMES El informe que el árbitro, u otras autoridades establecidas con funciones de análogo carácter, están obligadas a elevar al Tribunal de Disciplina Deportiva, denunciando cualquier anormalidad, incidente, desorden o infracción que hayan observado antes, durante o después del partido o como consecuencia del mismo, deberá contener las siguientes aclaraciones básicas:

Cuando haya ocurrido un incidente individual o colectivo, o alteración del orden, deberá determinar claramente de parte de quién o quiénes inició la provocación o iniciación del hecho;

Cuando se haya producido un incidente entre jugadores llegando a la agresión, intento de ésta o provocación de cualquier tipo deberá determinar quién la inició, y si el agredido repelió la misma o replicó la provocación y de qué manera y en qué términos, respectivamente;

Cuando se haya cometido otra acción prohibida por las Reglas de Juego, por los Reglamentos.

Serán pasibles de ser sancionados tanto los jugadores que hubieren sido expulsados del campo de juego durante el tiempo reglamentario como así también aquellos que hayan sido incluidos en el informe del árbitro por faltas cometidas antes o después del encuentro. Los veedores podrán hacer su propio informe, en especial cuando se trate de situaciones vinculadas a la inclusión indebida de jugadores, o cuando su versión sea sustancialmente distinta a la expuesta por el árbitro en su informe, o dicho informe no resultara suficientemente claro, o se tratara de un hecho no advertido por el árbitro.

POSIBLES TRANSGRESIONES Y FALTAS CON SUS RESPECTIVAS SANCIONES.

Art.1 ACCIONES EN EL JUEGO

Doble amonestación: 1 fecha

Evitar una oportunidad manifiesta de gol: 1 fecha

Art.2 JUEGO BRUSCO GRAVE

- A- Acción brusca en disputa del balón sin agresión que no provoca lesión: 1 a 2 fechas.
- B- Acción brusca en disputa del balón sin agresión que provoca lesión comprobable: 2 a 99 fechas
- C- Acción brusca en disputa del balón agresiva (o con uso de fuerza desproporcionada) que no provoca lesión: 2 a 99 fechas
- D- Acción brusca en disputa del balón agresiva (o con uso de fuerza desproporcionada) que provoca lesión comprobable: 3 a 99 fechas (si este HTD lo dispusiera la sanción se puede extender hasta la recuperación del agredido).

Art.3 CONDUCTAS NO DEPORTIVAS CON ACCIÓN FÍSICA Y SIN ACCION FISICA

- A- conducta violenta (toda agresión o intento de agresión que se realice contra cualquier actor del juego, jugador, espectador, organizador o público. con o sin el balón en juego y/o en disputa o no entre los jugadores): 2 a 99 fechas Acciones penadas: puñetazo, cachetazo, puntapié, rodillazo, cabezazo, tacazo, codazo, plancha, pisar intencionalmente, arrojar la pelota, derribar, embestir, empujar, zamarrear, salivar y cualquier otra situación que no esté contemplada que arbitro u organizador considere agresiva y / o violenta
- B- Replica de agresión sin violencia agregada: 1 a 99 fechas.
- C- Réplica de agresión con violencia agregada: 2 a 99 fechas. Acciones penadas: puñetazo, cachetazo, puntapié, rodillazo, cabezazo, tacazo, codazo, plancha, pisar intencionalmente, arrojar la pelota, derribar, embestir, empujar, zamarrear, salivar y cualquier otra situación que no esté contemplada que arbitro u organizador considere agresiva y / o violenta.
- D- Aquel jugador que intencionalmente dañara instalaciones o material de la organización, será sancionado PROVISORIAMENTE con 99 fechas hasta abonar el costo de los mismos, caso contrario lo deberá hacer, delegado 1 o delegado 2, quedará inhabilitado para participar de los encuentros hasta que se regularice la situación mencionada anteriormente.
- E- Todo jugador que se tome a golpes de puño dentro o fuera de la cancha será automáticamente SANCIONADO CON 99 FECHAS sin derecho a réplica.
- F- Si durante un encuentro dos equipos se toman a golpes de puño, y participan varios jugadores de cada equipo, sin importar el hecho o motivo, automáticamente los equipos podrían quedar descalificados de la competencia, recibiendo una sanción de 99 fechas para ambos, caso contrario si se identifican solo dos jugadores de distintos equipos o compañeros se aplica el punto E).
- G- Cuando un jugador o equipo es SANCIONADO CON 99 FECHAS del torneo no tendrá derecho a reclamar que se le devuelva suma alguna de dinero en concepto de aranceles de cancha o inscripción.
- H- Si un jugador o equipo realiza un comentario agresivo, maltrato, hecho de violencia, acoso, etc. en presencia física durante el torneo o en las redes sociales contra la Organización, el tribunal de disciplina, o cualquier destinatario, el mismo podrá ser sancionado con hasta 99 fechas del torneo, según considere el tribunal de disciplina. I
- I- Está terminantemente prohibido el ingreso al complejo con bebidas alcohólicas y afines excepto agua. (solamente se puede consumir del sector Bufete), pirotecnia, ni elementos ajenos a la práctica del fútbol. El árbitro o cualquier miembro de la Organización tienen la facultad de informar al equipo identificado, para que el tribunal de disciplina aplique la sanción que corresponda.
- J- El tribunal de disciplina junto con la organización tienen la facultad de prescindir con la presencia o continuidad de algún equipo en cualquier momento del torneo o al finalizar la competencia si el mismo ha hecho méritos que se reflejen en la tabla de fair play y atente contra el espíritu de sana competencia, ausencia de violencia y accionar malintencionado que tenemos como organización.

Art.4 PRESENTACIÓN DE DOCUMENTACIÓN

La documentación solicitada por la organización deberá ser presentada por los equipos ANTES de la fecha asignada, sin excepción (siempre respetando las fechas establecidas por la organización).

1. Todo equipo o jugador que presente fuera de término la documentación solicitada o entregue documentación incompleta, podrán ser equipo o jugadores sancionados de oficio por el tribunal de disciplina.

2. La sanción será la imposibilidad del jugador de jugar los encuentros hasta que no regularice su inscripción con toda la documentación adeudada. DOCUMENTACION: Lista de buena Fe, deslinde de responsabilidad, certificado médico estampillado sellado y firmado por médico + Electro cardiograma. (ECG), deslinde de responsabilidad para menores de edad.

Art. 5 ADULTERACION DE IDENTIDAD E INCUMPLIMIENTO DE HABILITACION

Casos en los cuales la presentación en partidos con documento de identidad falso, adulterado o ajeno o bien en condición de inhabilitado, suspendido o que no figure en la lista de buena fé o adeude documentaciones obligatorias, salvo que el tribunal de disciplina y/o organización se lo permita, la organización sancionarán de acuerdo a su buen criterio sin restricciones de sanciones siendo plausible el jugador implicado el delegado 1 o 2, de las medidas disciplinarias pertinentes, así como también en los casos de jugadores que disputan encuentros estando suspendidos.

- A- El jugador que no presente en término los documentos aptos médicos y/o deslindes de responsabilidad no podrán participar de los encuentros hasta que no hagan efectiva la presentación de los mismos.
- B- De haber infringido esta determinación se multará al equipo con valor monetario de \$1000 o 1 fecha de suspensión.
- C- Si existe reiterada infracción de esta determinación el tribunal de disciplina evaluará sanción que recaerá directamente en el delegado asignado del equipo (ver art. 13).
- D- Si se detecta omisión de un jugador en lista de buena fe se notificará al responsable del equipo que en cinco (5) días debería cumplimentar los datos omitidos. Agotado ese plazo se inhabilitara al jugador hasta que haga efectiva su inscripción.

Art.6 PROVOCACIONES SIN AGRESIÓN FÍSICA

- A- Exceso verbal (se entiende por exceso verbal aquellas expresiones que no contienen insultos provocativos ni discriminadores solo dichos de desaprobación en tonos elevados de manera reiterativo a lo largo del partido y/o post partido): 1 fecha
- B- Insultos (toda expresión dicha en cualquier tono o contexto que contenga vocabulario soez y/o discriminatorio): 2 a 99 fechas
- C- Replica a una agresión con insultos: 1 fecha
- D- Gestos, ademanes o cualquier tipo de situación que intente provoca reacción: 1 a 99 fechas
IMPORTANTE: el jugador que infrinja las disposiciones contenidas en las Reglas de Juego, Reglamento de la Superligas A1TOQ o incurra en actos de indisciplina y sea expulsado del campo de juego en partido oficial, quedará automáticamente inhabilitado para actuar hasta tanto se expida el Tribunal de Disciplina al respecto sobre el acto.

Art. 7 SITUACIONES QUE INVOLUCRAN A ÁRBITROS U ORGANIZADORES

- A- Todo jugador o persona integrante del equipo público que golpee, o realice con conducta inapropiada de forma violenta con pura intención de agresión física hacia un árbitro u organizador en cualquier circunstancia será suspendido de A1TOQ Superligas de por vida sin derecho a defensa. Si las agresiones causadas son de carácter importante podría ser denunciado penalmente.
- B- Todo jugador o persona integrante del equipo o publico que efectuó acciones violentas con menor intención de agresión y violencia que las del apartado anterior será penado con la suspensión completa del torneo en curso siempre y cuando al torneo le falte la mitad o más de encuentros para culminar, de ser menor a la mitad de encuentros para culminar el torneo, el tribunal de disciplina

resolverá cuantas serán las fechas de suspensión.

- C- Todo equipo en el cual dos jugadores integrantes o más, realicen acciones inapropiadas de forma violenta con intención de agresión y violencia física hacia un árbitro organizador o público quedará desafectado del torneo superligas A1TOQ de por vida sin derecho a defensa. Si las agresiones causadas son de carácter importante podrían ser denunciados penalmente.
- D- Todo equipo en el cual dos jugadores integrantes o más, realicen acciones violentas con menor intención de agresión y violencia que las del apartado anterior será penado con la suspensión completa del torneo en curso siempre y cuando al torneo le falte la mitad o más de encuentros para culminar, de ser menor a la mitad de encuentros para culminar el torneo, el tribunal de disciplina resolverá cuantas serán las fechas de suspensión.
- E- Público o jugadores (suspendidos, lesionados o no participantes de la fecha) vinculado al equipo, que realice acciones inapropiadas de forma violenta con intención de agresión y violencia física hacia un árbitro organizadores o público dejará desafectado del torneo superligas A1TOQ de por vida haciendo uso el derecho de admisión y permanencia, sin derecho a defensa al equipo en cuestión. Si las agresiones causadas son de carácter importante podrían ser denunciados penalmente.
- F- Sanción al delegado cuando público vinculado con el mismo, realicen acciones violentas con menor intención de agresión y violencia que las del apartado anterior. La pena del equipo recaerá sobre el delegado 1 del equipo en primer lugar, en caso que el mismo no forme mas parte del equipo recaerá sobre el delegado 2 y en tercer caso sobre el capitán de la fecha donde surgió el hecho. (Ver art. 12).
- G- Si un jugador o equipo realiza un comentario agresivo, maltrato, hecho de violencia, acoso, etc. en presencia física durante el torneo o en las redes sociales contra la Organización, el tribunal de disciplina, o cualquier destinatario, el mismo podrá ser sancionado con hasta 99 fechas del torneo, según considere el tribunal de disciplina.
- H- Todo público espectador deberá situarse a lo largo del lateral opuesto al banco de suplentes o bien paralelamente pero detrás de las líneas de fondo. El árbitro y los veedores constatarán esto antes de iniciar el partido y cuantas veces haga falta para que se establezca el orden, en caso de negativa el tribunal de disciplina hará recaer las penas sobre el capitán firmante en ese partido en particular. La pena en primera instancia al no regularizarse la situación ante el primer llamado será un apercibimiento de fair play.
- I- Teniendo en cuenta el punto anterior, todo jugador participe de la fecha, jugadores lesionados o no participes, director técnico, deberán firmar la planilla y tener colocada la cinta de identificación para poder ser partícipe del partido o estar en el banco de suplentes. Un jugador expulsado no podrá nunca estar en el banco de suplentes. En caso de detectarse que algún jugador no acate esta normativa, el tribunal de disciplina hará recaer las penas sobre el capitán firmante en ese partido en particular. La pena será un apercibimiento de fair play en primera instancia. De haber seguido desacatándose esta normativa el tribunal de disciplina podrá desafectar al capitán firmante del equipo y sancionarlo con 1 fecha de suspensión.
- J- Está totalmente prohibido dirigirse hacia los veedores u organización con comentarios recriminatorios en cuanto a hechos o decisiones arbitrales. Las acciones arbitrales dentro de un determinado partido son exclusivas del árbitro, los veedores u organización se encuentran ajenos a las mismas. De ocurrir el tribunal de disciplina podrá hacer aplicar apercibimientos de fair play o suspensión de oficio a él o los jugadores implicados según lo considere. Ponemos a disposición el DERECHO A DESCARGO (ART. 15) para cualquier aclaración o disconformidad ante determinadas decisiones o situaciones del partido de la fecha.

Art. 8 SUSPENSIÓN DE PARTIDOS (WALK OVER) AUSENCIA DE UN EQUIPO

En caso de no poder disputar un encuentro se deberá comunicar a la organización antes de las 12 horas del día anterior del partido. Si el equipo faltante avisa después de las 12hs del día anterior tendrá que abonar multa. Valor de multa igual al 50% del pago del canon de partido. De no abonar esta multa junto con el pago del canon del partido de la fecha no podrá efectuar la siguiente fecha. Un equipo puede no presentarse, se expondrán a los siguientes: Primera vez: solo se le computará el resultado adverso de 0-2 (si es que el equipo que si se presenta respete las disposiciones para equipo que se hace presente). DISPOSICIONES PARA EQUIPO QUE SE HACE PRESENTE: para poder ganar los puntos, el equipo que si se presenta debe declarar presencia con documentos DNI en mano de al menos 5 jugadores autorizados en

lista. Además de estar presentes y admitidos en planilla virtual, deberán abonar medio canon de pago de partido de la fecha (50% del valor establecido). Si se programa partido amistoso se deberá abonar el pago de partido completo correspondiente al valor actual. Si el equipo rival del que avisa primero su ausencia no realiza las disposiciones anteriores, no tiene derecho a obtener los puntos del partido y el mismo queda inconcluso sin jugarse y sin derecho a reprogramación. Segunda vez: además de 0-2 en contra, (si es que el equipo que si se presenta respete las disposiciones para equipo que se hace presente), quedará desafectado de la Superliga A1toque si es que la causa no es justificable. (ver ejemplos de causas justificables en el siguiente artículo).

Siempre que no se presente a jugar un equipo recibirá un apercibimiento que computará en la tabla de Fairplay. Programación de amistoso: cuando un equipo quede libre por ausencia de su rival, podrá jugar un amistoso con algún equipo en misma situación o equipo aspirante a ingreso en próximas competencias. Si se organiza un partido de estas características, el reglamento de transgresiones y penas se aplicará tal como si fuera un partido por los puntos en competencia. Estos partidos serán establecidos dependiendo siempre de disponibilidad e intenciones de juego de las distintas partes (equipos que se presentan y quedan libres y/o equipo nuevo aspirante a ingreso y organización).

Art. 9 AUSENCIA DE UN EQUIPO CON CAUSAS JUSTIFICABLES COMPROBABLES (WALK OVER)

Sólo se aceptará el adelanto de partidos o el pedido de postergación, cuando exista causa justificable, el otro equipo lo acepte expresamente y el pedido se efectúe con, por lo menos, quince (15) días de anticipación. Se entenderán como causas justificables las siguientes: ejemplo, casamiento de un miembro jugador titular del equipo durante el horario de influencia del partido, hecho fortuito puntual lo cual implique a la mitad o más de la mitad del plantel original de la lista de jugadores e impida a los mismos presentarse el día de la fecha en el horario asignado. La causa quedará bajo observación y análisis del tribunal de disciplina de acuerdo a cómo actuar ante la solicitud. En tal caso el partido se reprogramará conforme con lo que decida la Organización. **Si la postergación es aceptada por el equipo rival se prosigue con el pedido, de lo contrario que anulado, otorgando los puntos al equipo que se presenta en la fecha original estipulada.**

Se jugarán TODOS los fines de Semana largos salvo los que disponga la organización o bien un día de fecha normal si es que ambos equipos estén de acuerdo a jugar dos partidos en una fecha.

Art. 10 APLICACIÓN DE LA LEY DEL WALK OVER POR EL TRIBUNAL DE DISCIPLINA

Partidos dados por terminado por indisciplina de parte de uno de los equipos o por haber expulsiones continuas las cuales dejen al equipo con 5 jugadores o menos.

- A- Si el resultado al momento de dar por terminado el partido estuviera empatado, el resultado será favorable en 3 a 0 al equipo beneficiado por la Ley del Walk Over.
- B- Si el resultado al momento de dar por terminado el partido fuera favorable para el equipo sancionado con la Ley del Walk Over, este resultado quedará anulado y se le dará el partido por perdido en 3 a 0.
- C- Si el resultado al momento de dar por terminado el partido fuera favorable al equipo beneficiado por la Ley del Walk Over por una diferencia mínima de 3 goles, se respetara el mismo.
- D- Si el resultado al momento de dar por terminado el partido fuera favorable al equipo Beneficiado por la Ley del Walk Over por hasta 2 (dos) goles de diferencia, el resultado será modificado por 3 a 0. Si dentro de las últimas 3 fechas un equipo no se presenta a disputar un partido, no podrán continuar participando por los premios y su continuidad en los próximos torneos quedará a criterio de la organización y del tribunal de disciplina.
- E- Siempre que no se presente a jugar un equipo recibirá un apercibimiento que computará en la tabla de Fairplay.

La computación de goles cedidos por esta ley es a elección del delegado del equipo beneficiado.

Art. 11 TARDANZA DE UN EQUIPO

El plazo de espera de un equipo por llamado de árbitro es de 10 min partiendo de la hora establecida del encuentro. Pasado ese tiempo: Primera vez: el encuentro se disputará, pero tendrá apercibimiento que computará en tabla de fair play. Segunda vez: el encuentro se disputará, se les dará dos apercibimientos de fair play. Tercera vez: al equipo implicado se le dará resultado 0-2 en contra. Cuarta vez: podrá ser

expulsado del torneo con 99 fechas. En el caso que ambos equipos lleguen al encuentro vencido el plazo de espera del tiempo el encuentro se disputará, pero tendrá apercibimiento que computará en tabla de fair play. Los goles en resultado 0-2 por estas circunstancias se podrán elegir jugador para asignación de goles.

Art. 12 CAUSALES DE SUSPENSIONES DE PARTIDOS

- A- Si el árbitro u organización entienden que un partido no es normal pueden suspenderlo definitivamente sin consulta con los participantes siendo causa directa de la interrupción del juego cuando uno o más jugadores agreden al árbitro organizador/es o cualquier individuo del entorno.
- B- Dos o más jugadores de ambos equipos se toman a golpes de puño o generan disturbios sin llegar a la agresión física.
- C- Particular/es agreden verbal o de hecho a un participante del juego, organizador o árbitro.
- D- Particular/es ingresan al campo de juego.
- E- Particular/es son llamados al orden tres o más veces por árbitro veedor u organizador.
- F- cuando se detecte un jugador o más inhabilitados para el juego o bien con documentación de inscripción faltante.
- G- Cuando uno de los dos equipos no se presenten al encuentro o bien se presenten con demora después del tiempo de tolerancia para comienzo de partido (20min). Siendo la segunda tardanza del equipo en cuestión.
- H- Cuando los jugadores de un equipo o bien de los dos equipos se nieguen a seguir el transcurso del juego por x causa, dejando análisis y otorgación de pena si lo requiera el caso por parte del tribunal de disciplina.
- I- Cuando uno de los equipos acumule expulsados o lesionados de manera tal que en campo de juego solo queden 5 jugadores o menos. (ver art. 8)
- J- Cuando un equipo por inferioridad de condiciones o razones propias abandone el campo de juego o no se presente a jugar el segundo tiempo.
- K- Cuando el árbitro considere que un jugador o varios jugadores de un cierto equipo no están usando la vestimenta adecuada y a al advertir el cambio de vestimenta o reemplazo de jugador existe la negativa de los mismos.

IMPORTANTE: cualquier otra razón por la cual un árbitro considere que el partido no pudiese empezar o bien suspender, será analizado el caso por parte de los organizadores presentes y se dará una resolución de acuerdo al criterio de los organizadores presentes en ese momento.

Art.13 CAPITÁN/RESPONSABLE DE EQUIPO/DELEGADO

La figura de responsable, o delegado los hace garantes de la conducta de su equipo (jugadores y/o parciales) siendo susceptibles de sanción cuando cualquiera de estos no cumpla con las normas mínimas de convivencia y de formato del torneo.

- A- Ante figura de delegado responsable recaerán las penas que el tribunal considere en los casos de cualquier acto de indisciplina o acciones que infrinjan el bienestar social común del desarrollo de juego y el reglamento de transgresiones y penas por parte de terceros ajenos al propio juego como público, familiares, amigos o cualquier público presente vinculados al equipo. Acciones penadas: puñetazo, cachetazo, puntapié, rodillazo, cabezazo, tacazo, codazo, plancha, pisar intencionalmente, arrojar la pelota, derribar, embestir, empujar, zamarrear, salivar y cualquier otra situación que no esté contemplada por arbitro u organizador considere agresiva y / o violenta. El delegado será sancionado con una pena de 2 a 99 fechas según lo considere el tribunal de disciplina.
- B- Exceso verbal con o sin insultos (Toda expresión dicha en cualquier tono o contexto que contenga vocabulario soez y/o discriminatorio) por parte de terceros ajenos al propio juego como público, familiares, amigos o cualquier público presente vinculados al equipo.
 - 1ra Instancia: apercibimiento de Fair Play.
 - 2da Instancia: 1 fecha de suspensión para el delegado.
 - 3ra Instancia: 2 a 99 fechas según lo considere el tribunal de disciplina.El tribunal de disciplina junto a la organización podrá desafectar de forma permanente a un equipo cuyo público transgreda este artículo incumpliendo reiteradamente con las normas

mínimas de convivencia y de formato del torneo.

- C- El DELEGADO A O B del equipo junto con todo el equipo y DT (sin excepción) deberán presentar DNI en mesa de planillas virtuales para hacer efectiva la participación del encuentro de la fecha, todos deberán tener una cinta que los identifique. El delegado es el encargado de revisar que sus integrantes figuren en planilla y estén habilitados para disputar el partido. El CAPITAN, no es necesario que siempre sea el mismo jugador, pero si deberá ser un integrante que juegue y este habilitado para dicho encuentro deberá firmar la planilla de partido después de que el árbitro cargue los datos del partido, pudiendo detectar algún error informándola al árbitro y veedor del partido para proceder a realizar la corrección. (ver apartado F). Ningún jugador está autorizado a jugar, sin haber declarado su presencia en la mesa de control y planillas virtuales. Es indispensable presentar DNI, cédula federal, carnet de conducir o pasaporte y saber el número de camiseta a utilizar. Una vez hecho el check in, se le coloca una pulsera que indica que está habilitado para jugar. Si un jugador juega sin haberse presentado en el control con DNI recibirá un apercibimiento de fair play y en su defecto quedará a disposición del tribunal de disciplina sancionar al capitán del equipo que firme en lista de buena fe como tal. Aconsejamos llegar con tiempo prudencial e ir todo el equipo junto a la mesa de control. Cualquier miembro de la Organización está autorizado a solicitar el DNI a un jugador una vez finalizado el encuentro, si el mismo se retira o niega a hacerlo, recaerá la sanción a los delegados, que el tribunal de disciplina disponga según el reglamento de transgresiones y penas, por no poder verificar dicha identidad.

14

Si la Organización comprobara en la revisión de sus planillas o controles que un jugador inhabilitado intenta jugar o está jugando el partido, el equipo recibirá la sanción correspondiente según el reglamento de transgresiones y penas. Para considerar presente a un equipo deberá haber habilitados 5 jugadores en la planilla de control y estar cambiados dentro del terreno de juego cuatro (4) jugadores de campo y un (1) arquero, al horario programado para el comienzo del partido. ES RESPONSABILIDAD DEL CAPITÁN notificar al árbitro y a los colaboradores de la organización, la situación del equipo. Si el mismo no se hace presente se considera que el equipo no se ha presentado y comienza a transcurrir el tiempo de espera.

- D- Al finalizar el partido EL CAPITAN deberá revisar los resultados y firmar la planilla oficial, en caso de negarse o adulterar algún dato sin autorización quedará a disposición del tribunal una sanción para el 7 delegado del equipo. El motivo es para corroborar los datos cargados por el árbitro una vez finalizado el encuentro. En caso de detectar una incorrecta asignación de algún gol o tarjetas, o alguna faltante de estas, se deberá notificar a los colaboradores de la organización, solo en caso de ser comprobada por árbitro. Esta modificación se realizara EN EL LUGAR sin excepción, pasado dicho plazo no habrá derecho a reclamo. La firma de la planilla oficial es prueba suficiente de que se han corroborado los datos.
- E- El delegado A y B serán los responsables por todo lo que hiciere su equipo y/o particulares mientras participe del torneo, así como también de los saldos que se adeuden por inscripciones o documentación medica solicitada, podrá ser sancionado de oficio cuando haya incumplimientos luego de las fechas establecidas como definitivas para regularización de las condiciones de inscripción.
- F- A1TOQUE superligas, 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 delegado podrá recibir una sanción que puede ir desde un apercibimiento que computará en la tabla Fair Play hasta una fecha de suspensión.
- G- Los únicos autorizados a hablar con la organización y con el árbitro durante la jornada deportiva son los delegados y capitanes en ese orden. En caso de generarse protestas desmedidas con más de dos participantes, el equipo podrá recibir una sanción correspondiente según lo que dictamine el tribunal de disciplina de acuerdo con el informe del árbitro.

Art.14 VESTIMENTA Y ACCESORIOS DE CONJUNTO

Todo equipo deberá presentarse al campo de juego con: Juego de camisetas numeradas, todo el juego acorde, idénticas o similar color en caso de usar alguna camiseta de distinto diseño al del general del conjunto. Short de futbol o deportivo, está prohibido el uso de mallas o bermudas Medias largas y

canilleras, para poder proteger la integridad física de cada jugador. Está prohibido el uso de soquetes o medias cortas. Arquero con buzo o camiseta de distinto diseño y/o color al del general del conjunto. Numerología del conjunto de acuerdo a decisión del equipo. No se aceptan números negativos y de más de dos cifras, Prohibido usar accesorios como piersing, cadenas, pulseras, anillos etc. En caso de similitud de diseños de conjuntos entre oponentes se tomara la resolución que el equipo que figure como local, deberá usar otro conjunto de camisetas de diferente diseño y/o color, o bien usar pecheras para disputar el encuentro. Las cuales deberán ser devueltas una vez finalizado el encuentro firmando el capitán en conformidad la planilla del partido. Prohibido jugar sin calzado o sin calzado acordonado. El capitán deberá estar identificado con cinta o brazalete correspondiente para mejorar la comunicación dentro de la campo de juego. En caso de transgredir algunas de estas nomas el árbitro procederá a un intercambio con los jugadores para que el encuentro comience lo antes posible con los inconvenientes resueltos, En cuanto se desautorice o no cumpla con la orden dada, el mismo tiene la facultad de poder amonestarlo, en caso que siga la negativa por acatar las órdenes, el mismo podría ser uso de sus facultades suspendiendo al jugador del partido con tarjeta roja según lo viera conveniente. Remitiendo al punto "C" se resuelve: el árbitro constatará el uso de medias largas más canilleras en todos los jugadores, de encontrar alguno sin el uso de estos dos elementos deberá ser amonestado con tarjeta amarilla; en caso que este o estos jugadores no acaten y resuelvan esta disposición no podrán ser partícipes del partido en curso. Esta prohibición de jugar dicho partido no afectará a la fecha siguiente, las amarillas sumarán a la tabla Fair Play.

ART. 15 DESCARGOS

Descargos post fecha: denominamos descargo post fecha a aclaraciones, comentarios de hechos puntuales ocurridos en la fecha o quejas acerca de hechos puntuales de la fecha. Estos se podrán hacer desde el momento de finalizado el partido hasta el día domingo a las 18hs. Luego de ese lapso de tiempo no serán tomados los descargos. El tribunal de disciplina junto con la organización analizará dichos descargos como así también las explicaciones de veedores y árbitros en el caso de ser requeridas para aclarar hechos y tomarán acciones sobre dicho acontecimientos puntuales. Las resoluciones se darán a conocer al delegado del equipo el día lunes siguiente a la fecha por medio de comunicación directa. Los días lunes se reunirá el Tribunal de Disciplina de La Organización para aplicar las medidas disciplinarias 8 de la fecha que concluyó o aquellos que quedarán pendientes por algún motivo especial. Durante dicha reunión se tendrán en cuenta todo descargo que los delegados hayan hecho a cerca de algún hecho ocurrido durante la última fecha. Es facultad del Tribunal llamar a declarar a cualquier jugador que sea necesario para el esclarecimiento de cualquier falta que haya que sancionar. Descargos post estadísticas: son aquellos avisos a cerca de alguna falla de imputación de puntos, amonestaciones, penas, goles, etc. que la organización pudo haber cometido errores al declararlos. Se tomarán en cuenta aquellos descargos hechos hasta el día siguiente con tope horario de las 00 hs de la presentación de las estadísticas.

Art. 16 TORNEO FAIR PLAY

Se tomarán en cuenta los siguientes puntajes por transgresión para aplicar en el torneo Fair Play. Tarjeta amarilla: 1 punto Apercibimiento (tarjeta azul en app): 2 puntos Tarjeta roja: 3 puntos En caso de existir paridad ver disposiciones de desempate del reglamento de juego, capítulo de modalidad de juego. Cualquier otro hecho o situación no prevista en este reglamento y / o disposiciones generales será resuelta según el criterio de la organización y del tribunal de disciplina siendo asentada la resolución para casos similares. Este reglamento está sujeto a revisiones por la organización según su consideración de forma y tiempo.

Acumulación de tarjetas amarillas: 4 tarjetas amillas acumuladas = 1 roja = 1 fecha de suspensión