



REGLAMENTO FÚTBOL 11

LA PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO IMPLICA EL TOTAL CONOCIMIENTO Y ACEPTACIÓN DEL PRESENTE REGLAMENTO Y ES OBLIGACIÓN DE LOS CAPITANES HACER CONOCER EL CONTENIDO DEL PRESENTE A SUS JUGADORES.

INSCRIPCIÓN

Los equipos para poder inscribirse en el torneo deberán completar la Lista de Buena Fe con un mínimo de 11 jugadores y un máximo de 22 en F7. Las listas de Buena Fe podrán ser actualizadas al inicio de cada torneo. Los jugadores que hayan jugado al menos un partido del campeonato no podrán ser excluidos de la misma hasta finalizado el torneo. El equipo que incluya un jugador suspendido por el Tribunal de Disciplina en un partido, perderá los puntos del mismo y se le agregarán 3 fechas de suspensión a dicho jugador. Sólo podrán integrar la lista de buena fe jugadores que en el año que participan hayan cumplido o cumplan, como mínimo 18 años.

Al inscribirse, los equipos se comprometen a la cancelación del costo total de la inscripción del torneo, en tiempo y forma según lo establezca la organización. Abonando el 50% 15 días antes del inicio del torneo y posterior cancelación con plazo máximo al Inicio de la fecha 3.

Los equipos que no cumplan con las fechas y montos de pago estipulados, tendrán que pagar multas económicas resarcitorias o la pérdida de derecho a seguir participando del Torneo.

COMUNICACIÓN

El medio oficial de comunicación entre la Organización y los equipos será a través de: la APP , vía mail o de las redes sociales de HAKUNA TORNEOS.

INCLUSION DE JUGADORES

Todas las semanas se habilitarán hasta 2 cambios en la lista de Buena Fe, los cuales deberán hacerse vía web, hasta el Viernes anterior a jugarse la fecha a las 12 hs. Pasado ese horario no se admitirán más cambios. En las últimas dos fechas no se permitirán cambios en la lista de

buena fe. Los fines de semana largos que se jueguen se podrán hacer dos cambios adicionales a los explicitados.

Los jugadores podrán ser llamados para presentar su documento antes del partido, durante el entretiempo y hasta 20 minutos después de finalizado el encuentro. Tal llamado podrá ser efectuado por los veedores o a iniciativa de cualquiera de los jugadores del equipo contrario por intermedio de los veedores. Pasados los 20 minutos mencionados, prescribirá el derecho de los equipos a realizar reclamos por inclusiones indebidas de jugadores; sin perjuicio de ello, la Organización podrá aplicar las penas que para dichos casos se establece hasta el momento de la emisión del informe, salvo que la inclusión indebida esté notificada con anterioridad al inicio del partido.

REGLAS GENERALES

Los torneos se dividen en Apertura, Clausura y Copa. Tanto el Apertura como el Clausura tienen zonas de 10 o 12 equipos y se juega con la modalidad de todos contra todos. La organización también podrá armar torneos con zonas de 6 equipos que jueguen la modalidad todos contra todos, ida y vuelta o en caso de zona de 8 equipos, enfrentamiento de todos contra todos y posteriores cruces. El torneo se jugará los días sábados entre las 11:00 y 18:00 horas. Los partidos se jugarán en 2 tiempos de 40 minutos cada uno. Las reglas de juego son las mismas que se aplican en la actualidad en los torneos de AFA con excepción de que no se aplica la ley del Off-Side y la distancia de los tiros libres es de 11 pasos. La designación de los horarios será rotativa entre todos los equipos. Se beneficiará con la elección a aquellos equipos que cumplan debidamente con el sistema de pagos, el horario de llegada, la correcta indumentaria y la conducta deportiva. Cada equipo deberá contar obligatoriamente al momento de iniciarse el campeonato con un juego de camisetas iguales y numeradas para permitir la correcta identificación de los jugadores, medias largas y canilleras. No se podrá jugar con pantalones largos (salvo el arquero), relojes y accesorios. Tampoco está permitido el uso de botines con tapones metálicos. Cada partido será disputado entre dos equipos de 11 jugadores cada uno. Cada equipo puede realizar 6 cambios por partido, considerándose cada reingreso como un cambio más. Cada equipo iniciará el partido con al menos 7 jugadores, pudiendo incorporar posteriormente los restantes sin que se cuente como cambio. Cualquier jugador que lo desee, podrá jugar en equipos pertenecientes a diferentes zonas. Los jugadores anotados en un equipo, no podrán participar en equipos que se encuentren participando en la misma categoría.

PUNTUALIDAD EN LOS HORARIOS Y NO PRESENTACIONES

Los partidos deberán jugarse en el día y horario prefijado. Si un equipo no puede presentarse a un partido perderá los puntos, salvo que la organización decida que el partido se dispute en otra fecha. En el caso de que un equipo llegase pasado los 15 minutos de la hora establecida del partido, el equipo puntual podrá pedir los puntos del encuentro con el resultado 3-0, debiendo notificarlo antes del comienzo del partido al veedor del encuentro. Si el equipo puntual no quisiera pedir los puntos y esperar al equipo impuntual, se jugará menos tiempo que el establecido para no perjudicar al siguiente partido. Igualmente, pasado los 30 minutos de la hora establecida del partido, la organización puede dar por perdido el partido al equipo impuntual, aunque el otro equipo quiera jugar el partido. La no-presentación de un equipo a la disputa de un partido, con un aviso no anterior a 48 hs del horario asignado en el fixture, dará

lugar no sólo a la pérdida de los puntos, sino que también obligará a dicho equipo a pagar una multa económica correspondiente al valor de un partido, y a perder su vacante para el próximo torneo. En el caso de que un equipo de Walk Over más de una vez en el campeonato, éste podrá ser automáticamente excluido del torneo siguiente por la organización.

Los fines de semana largos no se disputarán partidos del torneo. En el caso de que se deba jugar la fecha un fin de semana largo, los equipos podrán incluir hasta 3 invitados. Si tales jugadores fueran expulsados por una causa que merezca 2 o más fechas, el capitán del equipo deberá cumplir dichas fechas de suspensión. También podrán ser habilitados aquellos jugadores que tengan como máximo 2 fechas de suspensión, teniendo luego que cumplir las fechas pendientes.

VEEDORES Y ÁRBITROS

Los veedores tendrán como función controlar y autorizar las sustituciones de jugadores que a lo largo del partido puedan producirse de acuerdo con lo establecido. También dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto fuera del campo de juego y que pudieran tener consecuencia o reflejarse en el terreno de juego. Deberán colaborar con el colegiado en la redacción del Acta del encuentro, cuidando de que queden asentadas las incidencias que se hayan observado. Para cada partido se designará un árbitro que será la autoridad dentro de la cancha. Éste tomará nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidente o por cualquier otra causa. Expulsará del terreno de juego y mostrará la tarjeta roja a todo jugador que, en su opinión, sea culpable de conducta violenta, de juego brusco grave, de utilizar un lenguaje injurioso/inapropiado, o si persiste en observar una conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación.

ASCENSOS Y DESCENSOS

Fecha a fecha se confeccionará una tabla de posiciones que ubicará a los equipos en orden decreciente tomando como parámetros los siguientes puntos en forma progresiva: **1.** Mayor cantidad de puntos. **2.** Mayor diferencia de goles. **3.** Mayor cantidad de goles a favor. **4.** Fair Play. Aquel equipo que al finalizar la última fecha de juego haya obtenido el mayor puntaje se consagrará CAMPEÓN de la categoría. De no haber una diferencia de puntos entre los primeros, la determinación del campeón será mediante los parámetros mencionados en el párrafo anterior, o se realizará un partido de desempate, triangular o cuadrangular (a consideración de la organización).

Los equipos que queden ubicados en el primer y segundo puesto ascenderán a la categoría superior siguiente a la que se encuentran. En el caso de tercer y cuarto puesto de cada categoría, jugarán un partido repechaje contra los equipos de la categoría superior que hayan terminado en los últimos dos puestos anteriores al anteúltimo. Los equipos que terminen en el anteúltimo y último puesto de cada categoría descenderán directamente. En el caso de que haya empate de puntos al finalizar el campeonato, de los equipos que estén en zona de

repechaje o de descenso directo sus posiciones se determinarán siguiendo los siguientes parámetros: - Mayor cantidad de puntos. Mayor diferencia de goles. Mayor cantidad de goles a favor. Fair Play. Resultado del partido jugado entre ellos.

TRIBUNAL DE DISCIPLINA

El jugador que acumule 4 amarillas, le corresponderá 1 fecha de suspensión. Si el mismo jugador acumula 8 amarillas durante un torneo, deberá cumplir 2 fechas de suspensión. La suspensión por acumulación de tarjetas amarillas no podrá ser apelada ante el Tribunal de Disciplina. De todas maneras, estas sanciones no serán agravantes ni serán tomadas en cuenta para futuras sanciones del jugador.

Toda expulsión por roja directa tendrá como mínimo una fecha de suspensión, que luego podrá ser ampliada por parte del Tribunal de Disciplina.

-El exceso verbal, protestar fallos, y el juego brusco, tendrán una sanción de 1 a 4 fechas.

-El intento de agresión al contrario, de 2 a 4 fechas.

-Resistirse a la determinación del árbitro, de 2 a 3 fechas.

-Agraviar o insultar al árbitro, jugadores, organizadores y espectadores dentro y fuera del campo de juego, de 2 a 5 fechas.

-El intento de agresión al árbitro, de 5 a 8 fechas.

-La agresión al rival y la riña entre jugadores, de 5 fechas a expulsión.

-Y la agresión al árbitro y/o personal de la organización, la expulsión del torneo.

-Las agresiones verbales de simpatizantes - no jugadores de algún equipo pueden derivar en el apercibimiento, la amonestación/expulsión del capitán de dicho equipo y hasta la suspensión del partido, perdiendo los puntos.

La aplicación de las sanciones queda a criterio del Tribunal de Disciplina, salvo casos excepcionales en los cuales, por circunstancias a determinar por la organización de Hakuna, sea conveniente convocar a una asamblea de capitanes.

BAJA DE UN EQUIPO En el caso de que un equipo de más de un Walk Over, podrá ser expulsado del torneo. Como esto puede darse en cualquier momento del torneo se tomarán en cuenta los siguientes criterios:

1. Si el equipo hubiera jugado menos de la mitad de los partidos del torneo, se modificará el resultado de los partidos que haya jugado aplicándose la Ley del Walk Over para todos los partidos que hubiera jugado y para los partidos subsiguientes

2. Si el equipo hubiera jugado la mitad o más de los partidos del torneo, se aplicará la Ley del Walk Over para todos los partidos que restan jugar por el equipo, no modificándose el resultado de los partidos jugados.

b) Puede ingresar un equipo reemplazante a disposición de la organización.

LEY DEL WALK OVER

Aquel equipo que obtuviera a su favor la aplicación de la Ley del Walk Over en un partido determinado, obtendrá 3 puntos por el encuentro, dándosele el partido por ganado con un resultado de 3 goles de diferencia a su favor. La aplicación de la ley del Walk Over tendrá incidencia sobre el resultado del partido para los equipos involucrados, y se le adjudicarán los goles al capitán del equipo para la tabla de goleadores. Por otro lado el equipo ausente será sancionado con 5 puntos de Fair Play.

En el caso de que, durante un partido, sean expulsados tres jugadores de un equipo, el partido se dará por finalizado y por perdido a dicho equipo. Si este equipo iba ganando se le sumarán al equipo contrario la cantidad de goles necesarios para que gane el partido. Si el equipo con tres expulsados iba perdiendo, se le sumarán 3 goles más al equipo contrario. En cualquiera de los dos casos, los goles agregados no modificarán la tabla de goleadores. Si por algún motivo, el árbitro del partido lo diera por terminado antes de la finalización reglamentaria del mismo, la decisión sobre el resultado del partido quedará en poder del Tribunal de Disciplina o bien los organizadores.

FAIR PLAY Toda tarjeta amarilla o tarjeta roja que algún equipo obtuviera en el transcurso del campeonato se registrará en una Tabla de Fair Play que será actualizada en el informe de cada fecha de juego. Las tarjetas amarillas sumarán 1 punto al igual que las tarjetas rojas. También se sumarán como puntos cada fecha de suspensión que reciba cada jugador del equipo. Aquel equipo que, una vez finalizado el campeonato, se encuentre ubicado en el último puesto en esta tabla, su vacante para el siguiente torneo quedará sujeta a la decisión de la organización. Aquel equipo que durante un torneo acumule la suma de 45 puntos quedará automáticamente excluido del torneo sin posibilidad de reinscribirse.

RECLAMOS Se aceptarán vía mail o whatsapp, descargos sobre fallos y/o posibles errores de información emitidos por la organización. Estos deberán realizarse hasta el día miércoles posterior a la fecha de juego. Pasado este período no se tendrán en cuenta.

ACLARAMOS QUE EL EQUIPO QUE FUESE EXPULSADO POR CUALQUIER CIRCUNSTANCIA QUE ABARCA ESTE REGLAMENTO, NO TENDRÁ DERECHO A NINGÚN RESARCIMIENTO ECONÓMICO.

LA ORGANIZACIÓN.

REGLAMENTO FÚTBOL 7

LA PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO IMPLICA EL TOTAL CONOCIMIENTO Y ACEPTACIÓN DEL PRESENTE REGLAMENTO Y ES OBLIGACIÓN DE LOS CAPITANES HACER CONOCER EL CONTENIDO DEL PRESENTE A SUS JUGADORES.

INSCRIPCIÓN

Los equipos para poder inscribirse en el torneo deberán completar la Lista de Buena Fe con un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 14 en F7. Las listas de Buena Fe podrán ser actualizadas al inicio de cada torneo. Los jugadores que hayan jugado al menos un partido del campeonato no podrán ser excluidos de la misma hasta finalizado el torneo. El equipo que incluya un jugador suspendido por el Tribunal de Disciplina en un partido, perderá los puntos del mismo y se le agregarán 3 fechas de suspensión a dicho jugador. Sólo podrán integrar la lista de buena fe jugadores que en el año que participan hayan cumplido o cumplan, como mínimo 18 años.

***Categoría Senior**. Solo podrán participar jugadores que tengan un mínimo de 32 años de edad y cada equipo podrá tener hasta 2 (DOS) excepciones de jugadores de categoría libre mayores de 21 años en el encuentro. En la lista de buena fe podrán inscribir hasta 4 jugadores de categoría libre pero sólo 2 podrán participar en cada encuentro.

Al inscribirse, los equipos se comprometen a la cancelación del costo total de la inscripción del torneo, en tiempo y forma según lo establezca la organización. Abonando el 50% 15 días antes del inicio del torneo y posterior cancelación con plazo máximo al Inicio de la fecha 3.

Los equipos que no cumplan con las fechas y montos de pago estipulados, tendrán que pagar multas económicas resarcitorias o la pérdida de derecho a seguir participando del Torneo.

COMUNICACIÓN

El medio oficial de comunicación entre la Organización y los equipos será a través de: la APP , vía mail o de las redes sociales de HAKUNA TORNEOS.

INCLUSION DE JUGADORES

Todas las semanas se habilitarán hasta 2 cambios en la lista de Buena Fe, los cuales deberán hacerse vía web, hasta el Viernes anterior a jugarse la fecha a las 12 hs. Pasado ese horario no se admitirán más cambios. En las últimas dos fechas no se permitirán cambios en la lista de

buena fe. Los fines de semana largos que se jueguen se podrán hacer dos cambios adicionales a los explicitados.

Los jugadores podrán ser llamados para presentar su documento antes del partido, durante el entretiempo y hasta 20 minutos después de finalizado el encuentro. Tal llamado podrá ser efectuado por los veedores o a iniciativa de cualquiera de los jugadores del equipo contrario por intermedio de los veedores. Pasados los 20 minutos mencionados, prescribirá el derecho de los equipos a realizar reclamos por inclusiones indebidas de jugadores; sin perjuicio de ello, la Organización podrá aplicar las penas que para dichos casos se establece hasta el momento de la emisión del informe, salvo que la inclusión indebida esté notificada con anterioridad al inicio del partido.

REGLAS GENERALES

Los torneos se dividen en Apertura, Clausura y Copa. Tanto el Apertura como el Clausura tienen zonas de 10 o 12 equipos y se juega con la modalidad de todos contra todos. La organización también podrá armar torneos con zonas de 6 equipos que jueguen la modalidad todos contra todos, ida y vuelta o en caso de zona de 8 equipos, enfrentamiento de todos contra todos y posteriores cruces. El torneo se jugará los días sábados entre las 11:00 y 18:00 horas. Los partidos se jugarán en 2 tiempos de 30 minutos cada uno. Las reglas de juego son las mismas que se aplican en la actualidad en los torneos de AFA con excepción de que no se aplica la ley del Off-Side y la distancia de los tiros libres es de 7 pasos. La designación de los horarios será rotativa entre todos los equipos. Se beneficiará con la elección a aquellos equipos que cumplan debidamente con el sistema de pagos, el horario de llegada, la correcta indumentaria y la conducta deportiva. Cada equipo deberá contar obligatoriamente al momento de iniciarse el campeonato con un juego de camisetas iguales y numeradas para permitir la correcta identificación de los jugadores, medias largas y canilleras. No se podrá jugar con pantalones largos (salvo el arquero), relojes y accesorios. Tampoco está permitido el uso de botines con tapones metálicos. Cada partido será disputado entre dos equipos de 7 jugadores cada uno. Cada equipo puede realizar 6 cambios por partido, divididos en 3 por tiempo, considerándose cada reingreso como un cambio más. Cada equipo iniciará el partido con al menos 5 jugadores, pudiendo incorporar posteriormente los restantes sin que se cuente como cambio. Cualquier jugador que lo desee, podrá jugar en equipos pertenecientes a diferentes zonas. Los jugadores anotados en un equipo, no podrán participar en equipos que se encuentren participando en la misma categoría.

PUNTUALIDAD EN LOS HORARIOS Y NO PRESENTACIONES

Los partidos deberán jugarse en el día y horario prefijado. Si un equipo no puede presentarse a un partido perderá los puntos, salvo que la organización decida que el partido se dispute en otra fecha. En el caso de que un equipo llegase pasado los 15 minutos de la hora establecida del partido, el equipo puntual podrá pedir los puntos del encuentro con el resultado 3-0, debiendo notificarlo antes del comienzo del partido al veedor del encuentro. Si el equipo puntual no quisiera pedir los puntos y esperar al equipo impuntual, se jugará menos tiempo que el establecido para no perjudicar al siguiente partido. Igualmente, pasado los 30 minutos de la hora establecida del partido, la organización puede dar por perdido el partido al equipo impuntual, aunque el otro equipo quiera jugar el partido. La no-presentación de un equipo a la disputa de un partido, con un aviso no anterior a 48 hs del horario asignado en el fixture, dará

lugar no sólo a la pérdida de los puntos, sino que también obligará a dicho equipo a pagar una multa económica correspondiente al valor de un partido, y a perder su vacante para el próximo torneo. En el caso de que un equipo de Walk Over más de una vez en el campeonato, éste podrá ser automáticamente excluido del torneo siguiente por la organización.

Los fines de semana largos no se disputarán partidos del torneo. En el caso de que se deba jugar la fecha un fin de semana largo, los equipos podrán incluir hasta 3 invitados. Si tales jugadores fueran expulsados por una causa que merezca 2 o más fechas, el capitán del equipo deberá cumplir dichas fechas de suspensión. También podrán ser habilitados aquellos jugadores que tengan como máximo 2 fechas de suspensión, teniendo luego que cumplir las fechas pendientes.

VEEDORES Y ÁRBITROS

Los veedores tendrán como función controlar y autorizar las sustituciones de jugadores que a lo largo del partido puedan producirse de acuerdo con lo establecido. También dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto fuera del campo de juego y que pudieran tener consecuencia o reflejarse en el terreno de juego. Deberán colaborar con el colegiado en la redacción del Acta del encuentro, cuidando de que queden asentadas las incidencias que se hayan observado. Para cada partido se designará un árbitro que será la autoridad dentro de la cancha. Éste tomará nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidente o por cualquier otra causa. Expulsará del terreno de juego y mostrará la tarjeta roja a todo jugador que, en su opinión, sea culpable de conducta violenta, de juego brusco grave, de utilizar un lenguaje injurioso/inapropiado, o si persiste en observar una conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación.

ASCENSOS Y DESCENSOS

Fecha a fecha se confeccionará una tabla de posiciones que ubicará a los equipos en orden decreciente tomando como parámetros los siguientes puntos en forma progresiva: **1.** Mayor cantidad de puntos. **2.** Mayor diferencia de goles. **3.** Mayor cantidad de goles a favor. **4.** Fair Play. Aquel equipo que al finalizar la última fecha de juego haya obtenido el mayor puntaje se consagrará CAMPEÓN de la categoría. De no haber una diferencia de puntos entre los primeros, la determinación del campeón será mediante los parámetros mencionados en el párrafo anterior, o se realizará un partido de desempate, triangular o cuadrangular (a consideración de la organización).

Los equipos que queden ubicados en el primer y segundo puesto ascenderán a la categoría superior siguiente a la que se encuentran. En el caso de tercer y cuarto puesto de cada categoría, jugarán un partido repechaje contra los equipos de la categoría superior que hayan terminado en los últimos dos puestos anteriores al anteúltimo. Los equipos que terminen en el anteúltimo y último puesto de cada categoría descenderán directamente. En el caso de que haya empate de puntos al finalizar el campeonato, de los equipos que estén en zona de

repechaje o de descenso directo sus posiciones se determinarán siguiendo los siguientes parámetros: - Mayor cantidad de puntos. Mayor diferencia de goles. Mayor cantidad de goles a favor. Fair Play. Resultado del partido jugado entre ellos.

TRIBUNAL DE DISCIPLINA

El jugador que acumule 4 amarillas, le corresponderá 1 fecha de suspensión. Si el mismo jugador acumula 8 amarillas durante un torneo, deberá cumplir 2 fechas de suspensión. La suspensión por acumulación de tarjetas amarillas no podrá ser apelada ante el Tribunal de Disciplina. De todas maneras, estas sanciones no serán agravantes ni serán tomadas en cuenta para futuras sanciones del jugador.

Toda expulsión por roja directa tendrá como mínimo una fecha de suspensión, que luego podrá ser ampliada por parte del Tribunal de Disciplina.

-El exceso verbal, protestar fallos, y el juego brusco, tendrán una sanción de 1 a 4 fechas.

-El intento de agresión al contrario, de 2 a 4 fechas.

-Resistirse a la determinación del árbitro, de 2 a 3 fechas.

-Agraviar o insultar al árbitro, jugadores, organizadores y espectadores dentro y fuera del campo de juego, de 2 a 5 fechas.

-El intento de agresión al árbitro, de 5 a 8 fechas.

-La agresión al rival y la riña entre jugadores, de 5 fechas a expulsión.

-Y la agresión al árbitro y/o personal de la organización, la expulsión del torneo.

-Las agresiones verbales de simpatizantes - no jugadores de algún equipo pueden derivar en el apercibimiento, la amonestación/expulsión del capitán de dicho equipo y hasta la suspensión del partido, perdiendo los puntos.

La aplicación de las sanciones queda a criterio del Tribunal de Disciplina, salvo casos excepcionales en los cuales, por circunstancias a determinar por la organización de Hakuna, sea conveniente convocar a una asamblea de capitanes.

BAJA DE UN EQUIPO En el caso de que un equipo de más de un Walk Over, podrá ser expulsado del torneo. Como esto puede darse en cualquier momento del torneo se tomarán en cuenta los siguientes criterios:

1. Si el equipo hubiera jugado menos de la mitad de los partidos del torneo, se modificará el resultado de los partidos que haya jugado aplicándose la Ley del Walk Over para todos los partidos que hubiera jugado y para los partidos subsiguientes

2. Si el equipo hubiera jugado la mitad o más de los partidos del torneo, se aplicará la Ley del Walk Over para todos los partidos que restan jugar por el equipo, no modificándose el resultado de los partidos jugados.

b) Puede ingresar un equipo reemplazante a disposición de la organización.

LEY DEL WALK OVER

Aquel equipo que obtuviera a su favor la aplicación de la Ley del Walk Over en un partido determinado, obtendrá 3 puntos por el encuentro, dándosele el partido por ganado con un resultado de 3 goles de diferencia a su favor. La aplicación de la ley del Walk Over tendrá incidencia sobre el resultado del partido para los equipos involucrados, y se le adjudicarán los goles al capitán del equipo para la tabla de goleadores. Por otro lado el equipo ausente será sancionado con 5 puntos de Fair Play.

En el caso de que, durante un partido, sean expulsados tres jugadores de un equipo, el partido se dará por finalizado y por perdido a dicho equipo. Si este equipo iba ganando se le sumarán al equipo contrario la cantidad de goles necesarios para que gane el partido. Si el equipo con tres expulsados iba perdiendo, se le sumarán 3 goles más al equipo contrario. En cualquiera de los dos casos, los goles agregados no modificarán la tabla de goleadores. Si por algún motivo, el árbitro del partido lo diera por terminado antes de la finalización reglamentaria del mismo, la decisión sobre el resultado del partido quedará en poder del Tribunal de Disciplina o bien los organizadores.

FAIR PLAY Toda tarjeta amarilla o tarjeta roja que algún equipo obtuviera en el transcurso del campeonato se registrará en una Tabla de Fair Play que será actualizada en el informe de cada fecha de juego. Las tarjetas amarillas sumarán 1 punto al igual que las tarjetas rojas. También se sumarán como puntos cada fecha de suspensión que reciba cada jugador del equipo. Aquel equipo que, una vez finalizado el campeonato, se encuentre ubicado en el último puesto en esta tabla, su vacante para el siguiente torneo quedará sujeta a la decisión de la organización. Aquel equipo que durante un torneo acumule la suma de 45 puntos quedará automáticamente excluido del torneo sin posibilidad de reinscribirse.

RECLAMOS Se aceptarán vía mail o whatsapp, descargos sobre fallos y/o posibles errores de información emitidos por la organización. Estos deberán realizarse hasta el día miércoles posterior a la fecha de juego. Pasado este período no se tendrán en cuenta.

ACLARAMOS QUE EL EQUIPO QUE FUESE EXPULSADO POR CUALQUIER CIRCUNSTANCIA QUE ABARCA ESTE REGLAMENTO, NO TENDRÁ DERECHO A NINGÚN RESARCIMIENTO ECONÓMICO.

LA ORGANIZACIÓN.



REGLAMENTO FÚTBOL 5

LA PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO IMPLICA EL TOTAL CONOCIMIENTO Y ACEPTACIÓN DEL PRESENTE REGLAMENTO Y ES OBLIGACIÓN DE LOS CAPITANES HACER CONOCER EL CONTENIDO DEL PRESENTE A SUS JUGADORES.

INSCRIPCIÓN

Los equipos para poder inscribirse en el torneo deberán completar la Lista de Buena Fe con un mínimo de 5 jugadores y un máximo de 10 en F5. Las listas de Buena Fe podrán ser actualizadas al inicio de cada torneo. Los jugadores que hayan jugado al menos un partido del campeonato no podrán ser excluidos de la misma hasta finalizado el torneo. El equipo que incluya un jugador suspendido por el Tribunal de Disciplina en un partido, perderá los puntos del mismo y se le agregarán 3 fechas de suspensión a dicho jugador. Sólo podrán integrar la lista de buena fe jugadores que en el año que participan hayan cumplido o cumplan, como mínimo 18 años.

Al inscribirse, los equipos se comprometen a la cancelación del costo total de la inscripción del torneo, en tiempo y forma según lo establezca la organización. Abonando el 50% 15 días antes del inicio del torneo y posterior cancelación con plazo máximo al Inicio de la fecha 3.

Los equipos que no cumplan con las fechas y montos de pago estipulados, tendrán que pagar multas económicas resarcitorias o la pérdida de derecho a seguir participando del Torneo.

COMUNICACIÓN

El medio oficial de comunicación entre la Organización y los equipos será a través de: la APP , vía mail o de las redes sociales de HAKUNA TORNEOS.

INCLUSION DE JUGADORES

Todas las semanas se habilitarán hasta 2 cambios en la lista de Buena Fe, los cuales deberán hacerse vía web, hasta el Viernes anterior a jugarse la fecha a las 12 hs. Pasado ese horario no se admitirán más cambios. En las últimas tres fechas no se permitirán cambios en la lista de buena fe. Los fines de semana largos que se jueguen se podrán hacer dos cambios adicionales a los explicitados.

Los jugadores podrán ser llamados para presentar su documento antes del partido, durante el entretiempo y hasta 20 minutos después de finalizado el encuentro. Tal llamado podrá ser

efectuado por los veedores o a iniciativa de cualquiera de los jugadores del equipo contrario por intermedio de los veedores. Pasados los 20 minutos mencionados, prescribirá el derecho de los equipos a realizar reclamos por inclusiones indebidas de jugadores; sin perjuicio de ello, la Organización podrá aplicar las penas que para dichos casos se establece hasta el momento de la emisión del informe, salvo que la inclusión indebida esté notificada con anterioridad al inicio del partido.

REGLAS GENERALES

Los torneos se dividen en Apertura, Clausura y Copa. Tanto el Apertura como el Clausura tienen zonas de 10 o 12 equipos y se juega con la modalidad de todos contra todos. La organización también podrá armar torneos con zonas de 6 equipos que jueguen la modalidad todos contra todos, ida y vuelta o en caso de zona de 8 equipos, enfrentamiento de todos contra todos y posteriores cruces. El torneo se jugará los días sábados entre las 11:00 y 18:00 horas. Los partidos se jugarán en 2 tiempos de 25 minutos cada uno. Las reglas de juego son las mismas que se aplican en la actualidad en los torneos de AFA con excepción de que no se aplica la ley del Off-Side y la distancia de los tiros libres es de 5 pasos. La designación de los horarios será rotativa entre todos los equipos. Se beneficiará con la elección a aquellos equipos que cumplan debidamente con el sistema de pagos, el horario de llegada, la correcta indumentaria y la conducta deportiva. Cada equipo deberá contar obligatoriamente al momento de iniciarse el campeonato con un juego de camisetas iguales y numeradas para permitir la correcta identificación de los jugadores, medias largas y canilleras. No se podrá jugar con pantalones largos (salvo el arquero), relojes y accesorios. Tampoco está permitido el uso de botines con tapones metálicos. Cada partido será disputado entre dos equipos de 5 jugadores cada uno. Cada equipo puede realizar cambios ilimitados por partido. Cada equipo iniciará el partido con al menos 4 jugadores, pudiendo incorporar posteriormente los restantes sin que se cuente como cambio. Cualquier jugador que lo desee, podrá jugar en equipos pertenecientes a diferentes zonas. Los jugadores anotados en un equipo, no podrán participar en equipos que se encuentren participando en la misma categoría.

PUNTUALIDAD EN LOS HORARIOS Y NO PRESENTACIONES

Los partidos deberán jugarse en el día y horario prefijado. Si un equipo no puede presentarse a un partido perderá los puntos, salvo que la organización decida que el partido se dispute en otra fecha. En el caso de que un equipo llegase pasado los 15 minutos de la hora establecida del partido, el equipo puntual podrá pedir los puntos del encuentro con el resultado 3-0, debiendo notificarlo antes del comienzo del partido al veedor del encuentro. Si el equipo puntual no quisiera pedir los puntos y esperar al equipo impuntual, se jugará menos tiempo que el establecido para no perjudicar al siguiente partido. Igualmente, pasado los 30 minutos de la hora establecida del partido, la organización puede dar por perdido el partido al equipo impuntual, aunque el otro equipo quiera jugar el partido. La no-presentación de un equipo a la disputa de un partido, con un aviso no anterior a 48 hs del horario asignado en el fixture, dará lugar no sólo a la pérdida de los puntos, sino que también obligará a dicho equipo a pagar una multa económica correspondiente al valor de un partido, y a perder su vacante para el próximo torneo. En el caso de que un equipo de Walk Over más de una vez en el campeonato, éste podrá ser automáticamente excluido del torneo siguiente por la organización.

Los fines de semana largos no se disputarán partidos del torneo. En el caso de que se deba jugar la fecha un fin de semana largo, los equipos podrán incluir hasta 3 invitados. Si tales jugadores fueran expulsados por una causa que merezca 2 o más fechas, el capitán del equipo deberá cumplir dichas fechas de suspensión. También podrán ser habilitados aquellos jugadores que tengan como máximo 2 fechas de suspensión, teniendo luego que cumplir las fechas pendientes.

VEEDORES Y ÁRBITROS

Los veedores tendrán como función controlar y autorizar las sustituciones de jugadores que a lo largo del partido puedan producirse de acuerdo con lo establecido. También dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto fuera del campo de juego y que pudieran tener consecuencia o reflejarse en el terreno de juego. Deberán colaborar con el colegiado en la redacción del Acta del encuentro, cuidando de que queden asentadas las incidencias que se hayan observado. Para cada partido se designará un árbitro que será la autoridad dentro de la cancha. Éste tomará nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidente o por cualquier otra causa. Expulsará del terreno de juego y mostrará la tarjeta roja a todo jugador que, en su opinión, sea culpable de conducta violenta, de juego brusco grave, de utilizar un lenguaje injurioso/inapropiado, o si persiste en observar una conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación.

ASCENSOS Y DESCENSOS

Fecha a fecha se confeccionará una tabla de posiciones que ubicará a los equipos en orden decreciente tomando como parámetros los siguientes puntos en forma progresiva: **1.** Mayor cantidad de puntos. **2.** Mayor diferencia de goles. **3.** Mayor cantidad de goles a favor. **4.** Fair Play. Aquel equipo que al finalizar la última fecha de juego haya obtenido el mayor puntaje se consagrará CAMPEÓN de la categoría. De no haber una diferencia de puntos entre los primeros, la determinación del campeón será mediante los parámetros mencionados en el párrafo anterior, o se realizará un partido de desempate, triangular o cuadrangular (a consideración de la organización).

Los equipos que queden ubicados en el primer y segundo puesto ascenderán a la categoría superior siguiente a la que se encuentran. En el caso de tercer y cuarto puesto de cada categoría, jugarán un partido repechaje contra los equipos de la categoría superior que hayan terminado en los últimos dos puestos anteriores al anteúltimo. Los equipos que terminen en el anteúltimo y último puesto de cada categoría descenderán directamente. En el caso de que haya empate de puntos al finalizar el campeonato, de los equipos que estén en zona de repechaje o de descenso directo sus posiciones se determinarán siguiendo los siguientes parámetros: - Mayor cantidad de puntos. Mayor diferencia de goles. Mayor cantidad de goles a favor. Fair Play. Resultado del partido jugado entre ellos.

TRIBUNAL DE DISCIPLINA

La Jugadora que acumule 4 amarillas, le corresponderá 1 fecha de suspensión. Si la misma jugadora acumula 8 amarillas durante un torneo, deberá cumplir 2 fechas de suspensión. La suspensión por acumulación de tarjetas amarillas no podrá ser apelada ante el Tribunal de Disciplina. De todas maneras, estas sanciones no serán agravantes ni serán tomadas en cuenta para futuras sanciones del jugador.

Toda expulsión por roja directa tendrá como mínimo una fecha de suspensión, que luego podrá ser ampliada por parte del Tribunal de Disciplina.

- El exceso verbal, protestar fallos, y el juego brusco, tendrán una sanción de 1 a 4 fechas.
- El intento de agresión al contrario, de 2 a 4 fechas.
- Resistirse a la determinación del árbitro, de 2 a 3 fechas.
- Agraviar o insultar al árbitro, jugadores, organizadores y espectadores dentro y fuera del campo de juego, de 2 a 5 fechas.
- El intento de agresión al árbitro, de 5 a 8 fechas.
- La agresión al rival y la riña entre jugadores, de 5 fechas a expulsión.
- Y la agresión al árbitro y/o personal de la organización, la expulsión del torneo.
- Las agresiones verbales de simpatizantes - no jugadores de algún equipo pueden derivar en el apercibimiento, la amonestación/expulsión del capitán de dicho equipo y hasta la suspensión del partido, perdiendo los puntos.

La aplicación de las sanciones queda a criterio del Tribunal de Disciplina, salvo casos excepcionales en los cuales, por circunstancias a determinar por la organización de Hakuna, sea conveniente convocar a una asamblea de capitanes.

BAJA DE UN EQUIPO En el caso de que un equipo de más de un Walk Over, podrá ser expulsado del torneo. Como esto puede darse en cualquier momento del torneo se tomarán en cuenta los siguientes criterios:

1. Si el equipo hubiera jugado menos de la mitad de los partidos del torneo, se modificará el resultado de los partidos que haya jugado aplicándose la Ley del Walk Over para todos los partidos que hubiera jugado y para los partidos subsiguientes

2. Si el equipo hubiera jugado la mitad o más de los partidos del torneo, se aplicará la Ley del Walk Over para todos los partidos que restan jugar por el equipo, no modificándose el resultado de los partidos jugados.

b) Puede ingresar un equipo reemplazante a disposición de la organización.

LEY DEL WALK OVER

Aquel equipo que obtuviera a su favor la aplicación de la Ley del Walk Over en un partido determinado, obtendrá 3 puntos por el encuentro, dándosele el partido por ganado con un resultado de 3 goles de diferencia a su favor. La aplicación de la ley del Walk Over tendrá incidencia sobre el resultado del partido para los equipos involucrados, y se le adjudicarán los goles al capitán del equipo para la tabla de goleadores. Por otro lado el equipo ausente será sancionado con 5 puntos de Fair Play.

En el caso de que, durante un partido, sean expulsados tres jugadores de un equipo, el partido se dará por finalizado y por perdido a dicho equipo. Si este equipo iba ganando se le sumarán al equipo contrario la cantidad de goles necesarios para que gane el partido. Si el equipo con tres expulsados iba perdiendo, se le sumarán 3 goles más al equipo contrario. En cualquiera de los dos casos, los goles agregados no modificarán la tabla de goleadores. Si por algún motivo, el árbitro del partido lo diera por terminado antes de la finalización reglamentaria del mismo, la decisión sobre el resultado del partido quedará en poder del Tribunal de Disciplina o bien los organizadores.

FAIR PLAY Toda tarjeta amarilla o tarjeta roja que algún equipo obtuviera en el transcurso del campeonato se registrará en una Tabla de Fair Play que será actualizada en el informe de cada fecha de juego. Las tarjetas amarillas sumarán 1 punto al igual que las tarjetas rojas. También se sumarán como puntos cada fecha de suspensión que reciba cada jugador del equipo. Aquel equipo que, una vez finalizado el campeonato, se encuentre ubicado en el último puesto en esta tabla, su vacante para el siguiente torneo quedará sujeta a la decisión de la organización. Aquel equipo que durante un torneo acumule la suma de 45 puntos quedará automáticamente excluido del torneo sin posibilidad de reinscribirse.

RECLAMOS Se aceptarán vía mail o whatsapp, descargos sobre fallos y/o posibles errores de información emitidos por la organización. Estos deberán realizarse hasta el día miércoles posterior a la fecha de juego. Pasado este período no se tendrán en cuenta.

ACLARAMOS QUE EL EQUIPO QUE FUESE EXPULSADO POR CUALQUIER CIRCUNSTANCIA QUE ABARCA ESTE REGLAMENTO, NO TENDRÁ DERECHO A NINGÚN RESARCIMIENTO ECONÓMICO.

LA ORGANIZACIÓN.

REGLAMENTO FÚTBOL 6 Nocturno.

LA PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO IMPLICA EL TOTAL CONOCIMIENTO Y ACEPTACIÓN DEL PRESENTE REGLAMENTO Y ES OBLIGACIÓN DE LOS CAPITANES HACER CONOCER EL CONTENIDO DEL PRESENTE A SUS JUGADORES.

INSCRIPCIÓN

Los equipos para poder inscribirse en el torneo deberán completar la Lista de Buena Fe con un mínimo de 6 jugadores y un máximo de 12. Las listas de Buena Fe podrán ser actualizadas al inicio de cada torneo. Los jugadores que hayan jugado al menos un partido del campeonato no podrán ser excluidos de la misma hasta finalizado el torneo. El equipo que incluya un jugador

suspendido por el Tribunal de Disciplina en un partido, perderá los puntos del mismo y se le agregarán 3 fechas de suspensión a dicho jugador. Sólo podrán integrar la lista de buena fe jugadores que en el año que participan hayan cumplido o cumplan, como mínimo 18 años. También podrán participar jugadores de 16 y 17 años siempre y cuando presenten una autorización expresamente emitida y firmada por padre y madre.

Al inscribirse, los equipos se comprometen a la cancelación del costo total del torneo, en tiempo y forma según lo establezca la organización. Abonando el 50% 15 días antes del inicio del torneo y posterior cancelación con plazo máximo al Inicio de la fecha 3

Los equipos que no cumplan con las fechas y montos de pago estipulados, tendrán que pagar multas económicas resarcitorias o la pérdida de derecho a seguir participando del Torneo.

COMUNICACIÓN

El medio oficial de comunicación entre la Organización y los equipos será a través de: la APP , vía mail o de las redes sociales de HAKUNA TORNEOS.

INCLUSION DE JUGADORES

Todas las semanas se habilitarán hasta 2 cambios en la lista de Buena Fe, los cuales deberán hacerse vía mail/whatsapp, hasta el día anterior a jugarse la fecha a las 12 hs. Pasado ese horario no se admitirán más cambios. En las últimas dos fechas no se permitirán cambios en la lista de buena fe. Los fines de semana largos que se jueguen se podrán hacer dos cambios adicionales a los explicitados.

Los jugadores podrán ser llamados para presentar su documento durante el entretiempo y hasta 20 minutos después de finalizado el encuentro. Tal llamado podrá ser efectuado por los veedores o a iniciativa de cualquiera de los jugadores del equipo contrario por intermedio de los veedores. Pasados los 20 minutos mencionados, prescribirá el derecho de los equipos a realizar reclamos por inclusiones indebidas de jugadores; sin perjuicio de ello, la Organización podrá aplicar las penas que para dichos casos se establece hasta el momento de la emisión del informe, salvo que la inclusión indebida surja de alguna manera de información incluida en el propio informe, en cuyo caso el tiempo se extenderá hasta el inicio de la fecha en la que se cometió la inclusión indebida. Una vez iniciada dicha fecha, prescribe toda acción vinculada a inclusiones indebidas de jugadores.

REGLAS y PAUTAS GENERALES

Los torneos se dividen en Apertura, Clausura y Copa. Tanto el Apertura como el Clausura tienen zonas de 10 o 12 equipos y se juega con la modalidad de todos contra todos. La organización también podrá armar torneos con zonas de 6 equipos que jueguen la modalidad todos contra todos, ida y vuelta o en caso de zona de 8 equipos, enfrentamiento de todos contra todos y posteriores cruces. El torneo se jugará entre las 19:00 y 22:00 horas.

- Cada equipo estará conformado por 6 Jugadores en cancha (5 jugadores y 1 arquero), con hasta 3 suplentes.
 - Cambios ilimitados, siempre cuando el equipo posea posesión del balón. • Deberán tener un juego de camisetas del mismo color y enumeradas. (Con distinción del arquero)
 - Sera Obligatorio el uso de medias largas y recomendado el uso de canilleras. •
- Los partidos se jugaran en 2 tiempos de 25 minutos cada uno.
- El arquero NO podrá superar el límite de mitad de cancha en un saque de meta Y SIEMPRE se realizara con las manos.
SOLO podrá retener con sus manos el pase de un compañero proveniente de un saque de lateral o con la cabeza mediante una situación de juego.
 - Se prohíbe la disputa del balón desde el suelo, bajo TODO concepto, con o sin intención.
En caso de generarse esa situación dentro del área propia, se determinara el cobro de PENAL.
 - Los tiros libres serán directos e indirectos dependiendo de la falta cometida, con una barrera a 5 pasos de radio de distancia en caso de ser solicitada.

PUNTUALIDAD EN LOS HORARIOS Y NO PRESENTACIONES

Los partidos deberán jugarse en el día y horario prefijado. Si un equipo no puede presentarse a un partido perderá los puntos, salvo que la organización decida que el partido se dispute en otra fecha. En el caso de que un equipo llegase pasado los 15 minutos de la hora establecida del partido , el equipo puntual podrá pedir los puntos del encuentro con el resultado 3-0, debiéndolo notificar antes del comienzo del partido al veedor del encuentro. Si el equipo puntual no quisiera pedir los puntos y esperar al equipo impuntual, se jugará menos tiempo que el establecido para no perjudicar al siguiente partido. Igualmente, pasado los 25 minutos de la hora establecida del partido, la organización puede dar por perdido el partido al equipo impuntual, aunque el otro equipo quiera jugar el partido. La no-presentación de un equipo a la disputa de un partido, con un aviso no anterior a 48 hs del horario asignado en el fixture, dará lugar no sólo a la pérdida de los puntos, sino que también obligará a dicho equipo a pagar una multa económica correspondiente al valor de un partido, y a perder su vacante para el próximo torneo. En el caso de que un equipo de Walk Over más de una vez en el campeonato, éste podrá ser automáticamente excluido del torneo siguiente por la organización. Los fines de semana largos no se disputaran partidos del torneo. En el caso de que se deba jugar la fecha un fin de semana largo, los equipos podrán incluir hasta 3 invitados. Si tales jugadores fueran expulsados por una causa que merezca 2 o más fechas, el capitán del equipo deberá cumplir dichas fechas de suspensión. También podrán ser habilitados aquellos jugadores que tengan como máximo 2 fechas de suspensión, teniendo luego que cumplir las fechas pendientes.

ASCENSOS Y DESCENSOS

Fecha a fecha se confeccionara una tabla de posiciones que ubicará a los equipos en orden

decreciente tomando como parámetros los siguientes puntos en forma progresiva: **1.** Mayor cantidad de puntos. **2.** Mayor diferencia de goles. **3.** Mayor cantidad de goles a favor. **4.** Fair Play. Aquel equipo que al finalizar la última fecha de juego haya obtenido el mayor puntaje se consagrará CAMPEON de la categoría. De no haber una diferencia de puntos entre los primeros, la determinación del campeón será mediante los parámetros mencionados en el párrafo anterior, o se realizará un partido de desempate, triangular o cuadrangular (a consideración de la organización). Los equipos que queden ubicados en el primer y segundo puesto ascenderán a la categoría superior siguiente a la que se encuentran. En el caso de tercer y cuarto puesto de cada categoría, jugaran un partido repechaje contra los equipos de la categoría superior que hayan terminado en los puestos 10 y 9 respectivamente. Los equipos que terminen en el anteúltimo y último puesto de cada categoría descenderán directamente. En el caso de que haya empate de puntos al finalizar el campeonato, de los equipos que estén en zona de repechaje o de descenso directo sus posiciones se determinaran siguiendo los siguientes parámetros: - Mayor cantidad de puntos. Mayor diferencia de goles. Mayor cantidad de goles a favor. Fair Play. Resultado del partido jugado entre ellos.

TRIBUNAL DE DISCIPLINA

El jugador que acumule 4 amarillas, le corresponderá 1 fecha de suspensión. Si el mismo jugador acumula 8 amarillas durante un torneo, deberá cumplir 2 fechas de suspensión. La suspensión por acumulación de tarjetas amarillas no podrá ser apelada ante el Tribunal de Disciplina. De todas maneras, estas sanciones no serán agravantes ni serán tomadas en cuenta para futuras sanciones del jugador. Toda expulsión por roja directa tendrá como mínimo una fecha de suspensión, que luego podrá ser ampliada por parte del Tribunal de Disciplina. El exceso verbal, protestar fallos, y el juego brusco, tendrán una sanción de 1 a 4 fechas. El intento de agresión al contrario, de 2 a 4 fechas. Resistirse a la determinación del árbitro, de 2 a 3 fechas. Agraviar o insultar al árbitro, jugadores, organizadores y espectadores dentro y fuera del campo de juego, de 2 a 5 fechas. El intento de agresión al árbitro, de 5 a 8 fechas. La agresión al rival y la riña entre jugadores, de 5 fechas a expulsión. Y la agresión al árbitro y/o organizadores, la expulsión del torneo. Las agresiones verbales de simpatizantes - no jugadores de algún equipo pueden derivar en la amonestación o expulsión del capitán de dicho equipo. La aplicación de las sanciones queda a criterio del Tribunal de Disciplina, salvo casos excepcionales en los cuales, por circunstancias a determinar por la organización de Hakuna, sea conveniente convocar a una asamblea de capitanes. **BAJA DE UN EQUIPO** En el caso de que un equipo de más de un Walk Over, podrá ser expulsado del torneo. Como esto puede darse en cualquier momento del torneo se tomarán en cuenta los siguientes criterios: **1.** Si el equipo hubiera jugado menos de la mitad de los partidos del torneo, se modificará el resultado de los partidos que haya jugado aplicándose la Ley del Walk Over para todos los partidos que hubiera jugado y para los partidos subsiguientes **2.** Si el equipo hubiera jugado la mitad o más de los partidos del torneo, se aplicará la Ley del Walk Over para todos los partidos que resten jugar por el equipo, no modificándose el resultado de los partidos jugados.

b) Puede ingresar un equipo reemplazante a disposición de la

organización. **LEY DEL WALK OVER**

Aquel equipo que obtuviere a su favor la aplicación de la Ley del Walk Over en un partido determinado, obtendrá 3 puntos por el encuentro, dándosele el partido por ganado con un resultado de 3 goles de diferencia a su favor. La aplicación de la ley del Walk Over tendrá incidencia sobre el resultado del partido para los equipos involucrados, y se le adjudicaran los goles al capitán del equipo para la tabla de goleadores. Por otro lado el equipo ausente será sancionado con 5 puntos de Fair Play. En el caso de que, durante un partido, sean expulsados tres jugadores de un equipo, el partido se dará por finalizado y por perdido a dicho equipo. Si este equipo iba ganando se le sumaran al equipo contrario la cantidad de goles necesarios para que gane el partido. Si el equipo con tres expulsados iba perdiendo, se le sumaran 3 goles más al equipo contrario. En cualquiera de los dos casos, los goles agregados no modificarán la tabla de goleadores. Si por algún motivo, el arbitro del partido lo diera por terminado antes de la finalización reglamentaria del mismo, la decisión sobre el resultado del partido quedara en poder del Tribunal de Disciplina o bien los organizadores. FAIR PLAY Toda tarjeta amarilla o tarjeta roja que algún equipo obtuviere en el transcurso del campeonato se registrará en una Tabla de Fair Play que será actualizada en el informe de cada fecha de juego. Las tarjetas amarillas sumaran 1 punto al igual que las tarjetas rojas. También se sumaran como puntos cada fecha de suspensión que reciba cada jugador del equipo. Aquel equipo que, una vez finalizado el campeonato, se encuentre ubicado en el último puesto en esta tabla, su vacante para el siguiente torneo quedara sujeta a la decisión de la organización. Aquel equipo que durante un torneo acumule la suma de 45 puntos quedara automáticamente excluido del torneo sin posibilidad de reinscribirse. RECLAMOS Se aceptarán vía mail descargos sobre fallos y/o posibles errores de información emitidos por la organización. Estos deberán realizarse hasta el día miércoles posterior a la fecha de juego. Pasado este período no se tendrán en cuenta.

ACLARAMOS QUE EL EQUIPO QUE FUESE EXPULSADO POR CUALQUIER CIRCUNSTANCIA QUE ABARCA ESTE REGLAMENTO, NO TENDRÁ DERECHO A NINGUN RESARCIMIENTO ECONOMICO.
LA ORGANIZACIÓN.