

Contenido

1- EL TORNEO	3
1.1 Pruebas de Admisión.....	3
1.2 Estructura Anual.....	3
1.3 Estructura de los Torneos	3
1.4 Sistema de Puntuación	3
1.5 Definiciones	3
1.6 Ascensos y Descensos.....	3
1.7 Reemplazo de Equipos	4
1.8 Ley de Walk Over	4
2- LA ADMINISTRACIÓN	5
2.1 Inscripción.....	5
2.2 Pagos y Devoluciones	5
2.3 Cambio de Delegado	5
2.4 Coordinación de Partidos	5
2.5 Asistencia y Puntualidad.....	6
2.6 Administración de Jugadores.....	6
2.7 Información.....	6
2.8 Suspensión de Fechas.....	6
2.9 Efectos Personales	7
2.10 Primeros Auxilios.....	7
2.11 Sanciones y Penas por Infracciones a las Reglas Administrativas.....	7
3- REGLAS DE JUEGO.....	9
3.1 Campo de Juego	9
3.2 Períodos de Juego	9
3.3 Jugadores.....	9
3.4 Indumentaria	9
3.5 Deslinde de Responsabilidad	9
3.6 Inicio y Reanudación del juego	9
3.7 Gol Marcado	10
3.8 Pelota en Juego o Fuera de Juego.....	10
3.9 Posición Fuera de Juego	10
3.10 Ley de Ventaja.....	10
3.11 Pique.....	10
3.12 Lateral	10
3.13 Saque de Arco	10
3.14 Tiro de Esquina.....	11
3.15 Tiro Penal	11
3.16 Distancias	11
3.17 Piso	11
3.18 Último Recurso.....	11
3.19 Otros.....	11
3.20 Faltas e Incorrecciones	11
4- REGLAS DISCIPLINARIAS.....	14

4.1 Acumulación de Tarjetas Amarillas	14
4.2 Juego Brusco	14
4.3 Agresión al Rival	14
4.4 Agresión a miembros de La Organización	14
4.5 Ley de Último Recurso.....	14
4.6 Resistencia a la Autoridad	14
4.7 Tumulto Generalizado	14
4.8 Rotura Intencional y/o Hurto	14
4.9 Sanciones de Oficio	14
4.10 Descargo de los Jugadores	14
4.11 Solicitud de Prórroga de Sanción	15
4.12 Prohibiciones.....	15
4.13 Sanciones de Referencia.....	15

1- EL TORNEO

1.1 Pruebas de Admisión

Antes y durante el desarrollo de los Torneos se realizarán las Pruebas de Admisión al Torneo Apertura y Torneo Clausura. Los Equipos nuevos que deseen anotarse deberán participar de ellas.

Los aspirantes deberán jugar 1 Partido de Admisión obligatorio donde serán evaluados en 3 aspectos que La Organización considera esenciales para ser aceptados: comportamiento, compromiso y nivel de juego.

En caso de no aprobar la Prueba de Admisión, el valor de la inscripción y/o depósito les será devuelto (siempre que no posean deudas con La Organización).

1.2 Estructura Anual

Consta de un Torneo Pretemporada, un Torneo Apertura y un Torneo Clausura.

El Torneo Pretemporada se desarrollará en los meses de febrero y/o marzo, el Apertura se desarrollará en el primer semestre del año y al Torneo Clausura le corresponderá el segundo semestre.

Los Equipos inscriptos en el Torneo Apertura gozan del derecho a participar en el Torneo Pretemporada.

1.3 Estructura de los Torneos

Torneo Pretemporada

Conformada por 4 Equipos.

- Etapa Campeonato: todos contra todos.

Torneo Apertura y Torneo Clausura

Conformada por 11 o 12 Equipos.

- Etapa Campeonato: todos contra todos.

- Etapa Eliminación: los primeros 8 juegan Cuartos, Semi y Final.

1.4 Sistema de Puntuación

Partido ganado: 3 puntos

Partido empatado: 2 puntos

Partido perdido: 1 punto

1.5 Definiciones

Etapa Campeonato

Se definirá según los siguientes parámetros:

1º) Mayor cantidad de puntos.

2º) Mayor diferencia de goles.

3º) Mayor cantidad de goles a favor.

4º) En caso de igualdad:

Entre dos Equipos: se resolverá con el resultado del partido entre ellos.

Entre más de dos Equipos: se conformará una Tabla de Posiciones con los resultados de los partidos entre los Equipos empatados (tomando en cuenta cant. de puntos, dif. de gol y cant. de goles a favor).

5º) Partido definitorio:

Se jugará un partido entre los Equipos igualados.

Si al término del mismo continuaran empatados, se pateará una serie de 5 tiros de penal para cada Equipo.

Si aun así persistiera el empate, se patearán sucesivamente penales de a 1 tiro por Equipo hasta lograr el desempate.

Etapa Eliminación

Aquel Equipo que ganase el encuentro eliminará a su competidor.

Si al término de cada partido los Equipos estuvieran empatados se pateará una serie de 5 tiros de penal para cada Equipo.

Si aun así persistiera el empate, se patearán sucesivamente penales de a 1 tiro por Equipo hasta lograr el desempate.

Ventaja Deportiva (Cuartos de Final)

Ante empate, los Equipos clasificados entre el 1º y 4º puesto de la Etapa Campeonato pasarán a la siguiente ronda.

1.6 Ascensos y Descensos

Habrá categorías ("A", "B", "C", etc.) determinadas por los ascensos y descensos de los Equipos entre el Torneo Apertura y el Torneo Clausura.

La Organización se reserva el derecho de agregar o quitar categorías según crea conveniente para un mejor desarrollo de los Torneos.

- Ascienden: el campeón, subcampeón y 3er puesto.
- Descienden: los últimos tres de la Etapa Campeonato.

1.7 Reemplazo de Equipos

En la Etapa Campeonato, La Organización se reserva el derecho de reemplazar a un Equipo por otro.

Reemplazo de Equipo provisorio/definitivo: aquellos equipos cuya participación en el Torneo se encuentra en duda, podrán ser reemplazados provisoriamente por un Equipo hasta que el primero normalice su situación. Si luego de una semana, el Equipo no normaliza la misma, será reemplazado definitivamente por el que fue su reemplazo provisorio.

Se considera que un Equipo se encuentra en duda cuando:

- Se ausente en 2 o más partidos (sean correlativos o no), con previo aviso o sin él.
- Presente morosidad en los pagos.
- Manifieste duda con respecto a su continuidad.

Si un Equipo en duda es reemplazado provisoriamente y luego, éste normaliza su situación, el resultado del partido jugado en contra del Equipo de reemplazo provisorio contabilizará puntos normalmente.

El Equipo de reemplazo definitivo hereda del Equipo reemplazado los puntos, goles a favor y goles en contra.

Debido a que el nivel de juego del Equipo reemplazante es aleatorio y no controlado por La Organización, los partidos jugados en contra del nuevo Equipo contabilizarán puntos normalmente.

La Organización no aceptará reclamos sobre el nivel de juego del nuevo Equipo.

En la Etapa Eliminación, en caso que un Equipo clasificado haya abandonado el Torneo, los Equipos posicionados debajo de él, asciendan de posición.

A aquellos Equipos que se nieguen a jugar una fecha contra un rival de reemplazo se les aplicará la Ley de Walk Over.

1.8 Ley de Walk Over

Partidos cancelados previo al inicio de los mismos

Se aplicará la Ley de Walk Over a favor del Equipo que no haya cancelado el encuentro.

Partidos suspendidos durante los mismos

Si el resultado al momento de dar por suspendido el partido fuera:

- 1) Favorable para Equipo sancionado con la Ley de Walk Over, este resultado quedará anulado y se le dará el partido por perdido en 4 a 0. Los goles corresponderán al goleador del Equipo favorecido.
- 2) Empatado, el resultado será favorable en 4 a 0 al Equipo beneficiado. Los goles corresponderán al goleador del Equipo favorecido.
- 3) Favorable al Equipo beneficiado por la Ley de Walk Over hasta con 3 goles de diferencia, el resultado será modificado por 4 a 0. Los goles corresponderán al goleador del Equipo favorecido.
- 4) Favorable al Equipo beneficiado por la Ley de Walk Over por 5 goles a favor o más, se respetará el resultado final del partido.

Este Reglamento puede sufrir modificaciones sin previo aviso. / Los participantes no pueden alegar el desconocimiento del mismo ya que se encuentra publicado en la web / Todos los participantes aceptan todos y cada uno de los puntos vertidos en el presente y declaran haber leído y tener conocimiento del Reglamento al momento de la inscripción y pago revalidando este concepto al firmar el Acta de Partido. / El Reglamento es extensivo a todos y cada uno de los Torneos, Amistosos y/o Pruebas de Admisión que La Organización ofrezca. / Cualquier violación al mismo será dirimida por La Organización siendo su decisión inapelable. / Cualquier situación no contemplada aquí, quedará sujeta a criterio de La Organización.

2- LA ADMINISTRACIÓN

2.1 Inscripción

Al Torneo Apertura y/o Torneo Clausura

El Delegado, que será aquella persona que represente al Equipo según la Ficha de Inscripción, deberá seguir los siguientes pasos:

- 1) Solicitar la reserva del cupo por medio de WhatsApp. La Organización confirmará al interesado la disponibilidad del cupo.
- 2) Facilitar los datos requeridos por La Organización.
- 3) Presentar el Apto Médico y el Compromiso de Juego firmado de cada jugador.
- 4) Efectuar el pago de la inscripción por algunos de nuestros medios.

Al Equipo participe de algún Torneo anterior que decida participar de la próxima edición se le transferirá el depósito del mismo como seña de la inscripción del futuro torneo.

Al Torneo Pretemporada

Los inscriptos al Torneo Apertura tienen bonificada la inscripción al Torneo Pretemporada.

Deberán confirmar su participación y compromiso cuando se les consulte.

2.2 Pagos y Devoluciones

Comprobantes de Pagos

Todos los pagos realizados por los Equipos serán respaldados por la firma de un comprobante de pago de cualquiera de los integrantes que haya realizado el mismo.

La Organización no aceptará reclamos sobre pagos que no cuenten con dicha firma.

Inscripción, depósito y partido

La inscripción debe estar saldada una semana antes del inicio del Torneo.

El depósito es un partido por adelantado que funciona como un seguro ante faltas de los Equipos.

Al aumentar el valor por partido, aumenta, en consecuencia, el valor del depósito. Dicho incremento debe abonarse aún en los casos de los Equipos que lo hayan pagado por adelantado.

El depósito debe estar saldado previo a la tercer fecha del Torneo.

El partido debe cancelarse antes del inicio del juego.

Está prohibido utilizar el depósito a cuenta de partidos.

No se permitirá jugar a quienes no paguen el partido completo.

Devoluciones

En caso de ausentarse (con o sin previo aviso de 72 hs.), 2 veces en el Torneo Apertura y/o Torneo Clausura (de forma consecutiva o no) y, 1 vez en el Torneo Pretemporada, el Equipo podrá ser descalificado sin reclamo alguno sobre la inscripción, depósito y/o partidos abonados.

Aquellos Equipos que decidan no participar del Torneo en curso o sean expulsados del mismo y hayan efectuado el pago de la inscripción, depósito y/o partidos, perderán la totalidad de los pagos, renunciando a cualquier reclamo.

Los pagos realizados para los partidos que, habiéndose iniciado deban suspenderse por conductas inapropiadas, lesiones de alguno de los integrantes y/o abandono de cancha etc... no serán devueltos y se resolverán según el Reglamento Disciplinario.

El depósito se devuelve en un plazo de 7 a 10 días posteriores a la finalización de todos los Torneos jugados durante el Apertura y/o Clausura. Únicamente se devolverá a aquellos Equipos que no posean deudas y que no se anotaran en la próxima edición.

Los Equipos que hayan confirmado su participación en el próximo Torneo y se arrepintieran perderán el depósito de reserva. No habrá devolución del depósito cuando este fuera aceptado a cuenta de reserva por alguno de los integrantes del Equipo según la firma en la Planilla de Inscripción.

Consultas

Deberán ser enviadas por mail a administracion@tdeafutbol.com.ar por el Primer Delegado del Equipo.

2.3 Cambio de Delegado

El Delegado deberá informar a La Organización aquellos casos en los que la misma tenga que comunicarse con el Segundo Delegado u otro jugador del Equipo.

La Organización no se hace responsable de la incomunicación con el Delegado en el caso que el mismo no haya informado el cambio de referente para el contacto.

2.4 Coordinación de Partidos

Comunicación

La Organización informará vía WhatsApp el día, hora y sede de los partidos, siendo responsabilidad de cada Delegado informarle a su Equipo.

De no poder comunicarse con el Delegado, La Organización podrá dar como cancelado el partido por la Ley de Walk Over y/o reemplazar al Equipo del Torneo.

Cambios de sedes, días y horarios

La Organización se reserva el derecho a cambiar las sedes, días y/u horarios que considere convenientes y beneficiosos para el buen desarrollo del Torneo.

No se postergarán partidos por temas inherentes a los Equipos ni se cambiarán días, horarios y/o sedes..

Confirmación del Partido

El Delegado deberá confirmar la presencia de su Equipo para la próxima fecha cuando La Organización lo contacte hasta un plazo máximo de 72 horas anteriores. Caso contrario se considerará que el Equipo no jugará el enfrentamiento, y perderá por la Ley de Walk Over.

Aviso de Ausencia

Los avisos de ausencia a un encuentro deberán realizarse vía WhatsApp y su recepción deberá estar confirmada por La Organización, caso contrario no serán considerados válidos.

2.5 Asistencia y Puntualidad

Es de carácter obligatorio que los Equipos se presenten y anuncien con, como mínimo, 15´ de antelación a cada partido.

Al horario de inicio del encuentro, los jugadores deberán haber completado el Acta de Partido, abonado el partido y las deudas, estar cambiados y listos para jugar.

Aquellos jugadores que se presenten luego del inicio del partido podrán participar del mismo, siempre y cuando se anuncien a La Organización y completen el Acta de Partido.

La Organización no se hace responsable frente a las demoras que puedan surgir por acontecimientos fuera del alcance y/o control de La Organización siendo absoluta responsabilidad de los Equipos tomar conocimiento de los mismos y anunciarse con, como mínimo, 15´ de antelación de cada partido.

2.6 Administración de Jugadores

Lista de Buena Fe

La misma puede incluir hasta el doble de participantes que contiene como titulares el Torneo que se dispute.

Inclusión de Jugadores

Está permitida la inclusión de jugadores a la Lista de Buena Fe o Acta de Partido durante todo el Torneo.

Durante los fines de semana largo, está permitida la inclusión de 3 jugadores invitados. Los mismos no sumarán goles en la Tabla de Goleador y penalizarán al Delegado del Equipo por sus infracciones.

Los jugadores podrán participar en más de un Equipo siempre y cuando éstos no pertenezcan a la misma categoría.

Desvinculación de Jugadores

No está permitido desvincular jugadores.

Acta de Partido

Previo al inicio del encuentro cada jugador tiene la obligación de verificar sus datos, anotar el número de camiseta que usará en ese partido, nombre y apellido completos, DNI y firmar donde corresponda.

Cualquier error u omisión en el Acta de Partido no podrá ser utilizado como argumento válido para posibles reclamos.

Otros

Todos los jugadores están obligados a acreditar su identidad si La Organización así lo requiera.

2.7 Información

La actividad de los Equipos

La Organización exhibirá luego de cada fecha de juego en la web www.tdeafutbol.com.ar y en la App, la información de la última fecha jugada.

La Organización presumirá que la información fue vista por el Equipo, por lo que no admitirá reclamos argumentados en una real o supuesta falta de conocimiento de los datos allí contenidos.

Los reclamos a La Organización solo podrán ser elevados por el Primer Delegado del Equipo, dentro de los 3 días de publicados los resultados en forma escrita a competicion@tdeafutbol.com.ar.

Prensa y difusión

La Organización brindará información de los partidos en sus redes sociales (Instagram: @tdea_futbol, Facebook: TdeA Futbol), página web, medios gráficos, etc... y en cualquier otro medio que crea conveniente para dar a conocer las actividades deportivas.

Los jugadores aceptan de plena conformidad a la firma del Acta de Partido la difusión de su imagen y la de sus invitados, renunciando a cualquier reclamo por ello.

2.8 Suspensión de Fechas

Por cuestiones climáticas

La Organización únicamente se comunicará con el Delegado del Equipo en caso de suspensión, caso contrario significa que el encuentro se jugará.

El Delegado y su Equipo no deberán comunicarse con La Organización para consultar por el estado de juego. Las consultas retrasan la posibilidad de tomar una decisión y avisarles a todos los Equipos con el debido tiempo.

La Organización no es responsable de los cambios climáticos que acontezcan antes y/o durante la celebración del partido.

La Organización considera que una cancha se encuentra en condiciones cuando el 75% del campo de juego permite que la pelota ruede con normalidad (en condiciones lluviosas). Se entiende que la misma patinará haciendo el juego más veloz.

Esta situación no es razón válida para suspensión siendo una variable de juego predecible.

Otros

En los casos en los que el partido se ha jugado en forma parcial se recuperará únicamente el tiempo restante. La totalidad del tiempo faltante por jugar, será dividida en 2 tiempos de igual cantidad con un entretiempo entre ellos. El resultado al momento de la reanudación, será el mismo que al momento de suspenderse.

Recuperación

Todo partido postergado se recuperará luego de la última fecha programada. El horario y sede asignados serán informados por La Organización.

2.9 Efectos Personales

Los jugadores son los únicos responsables de todos y cada uno de sus efectos personales dentro y fuera del campo de juego, como ser celulares, billeteras, llaves, bolsos, etc...

La Organización no se responsabiliza por la pérdida, hurto o deterioro de los mismos.

2.10 Primeros Auxilios

La Organización cuenta con un botiquín de primeros auxilios y personal capacitado para la asistencia primaria.

Además, las sedes cuentan con un servicio de emergencias médicas particular.

2.11 Sanciones y Penas por Infracciones a las Reglas Administrativas

Inscripción

En caso de confirmar su participación al Torneo Pretemporada y luego no jugarlo, el equipo será sancionado dándolo de baja del Torneo Apertura, habilitando, automáticamente, el cupo para otro equipo. En caso de querer participar, deberá abonar nuevamente el valor correspondiente a la inscripción.

No cumplir con los tiempos de pago

Quedará a criterio de La Organización la participación del Equipo en el Torneo. La Organización tendrá el derecho de reemplazar al Equipo sin reclamo alguno.

Se quitarán puntos en la Tabla de Posiciones a razón de una fecha de mora igual a un punto menos irrecuperable.

La Organización se reserva el derecho de retener los premios frente a aquellos Equipos que posean deudas con la misma.

Asistencia y Puntualidad

En el horario estipulado para el inicio del encuentro, el Árbitro dejará correr el tiempo sin importar la presencia o no de los Equipos participantes. El Equipo que no esté presente, recibirá 1 gol en contra. Cada 5 minutos, se marcará 1 gol en contra para el Equipo ausente. A los 15 minutos, el partido quedará suspendido, aplicando la Ley de Walk Over. El Equipo deberá abonar, en los 2 días siguientes, el partido al cual no se presentó. De no hacerlo, será sancionado dándolo de baja del Torneo.

Si su contrincante se presenta antes de la suspensión del partido, se jugará lo que resta del Primer Tiempo comenzando el contrincante que llegó último perdiendo el encuentro por la cantidad de goles acordados al tiempo que haya pasado desde que el partido se inició hasta que el último equipo llegó.

Ausencias

1) Notificada con más de 72 hs. de anticipación: El partido se perderá aplicando la Ley de Walk Over. Aquellos equipos que se ausenten por más de 1 partido (sean correlativos o no) podrán ser reemplazados sin previo aviso.

2) Notificada con menos de 72 hs de anticipación: El partido se perderá bajo la Ley de Walk Over. El Equipo deberá abonar, en los 2 días siguientes, el partido al cual no se presentó. Aquellos equipos que se ausenten por más de 1 partido (sean correlativos o no) podrán ser reemplazados sin previo aviso.

3) No notificada: El partido se perderá bajo la Ley de Walk Over. El Equipo deberá abonar, en los 2 días siguientes, el partido al cual no se presentó. De no hacerlo, será sancionado dándolo de baja del Torneo.

Administración de Jugadores

Inclusión indebida de jugadores

Según el caso, La Organización se reserva el derecho de:

- Aplicar la Ley de Walk Over debiendo el Equipo normalizar la Lista de Buena Fe previo al próximo encuentro.
- Sancionar al Delegado en nombre del jugador indebidamente incluido.
- Sancionar al jugador indebidamente incluido.

Suspensión de fechas por cuestiones climáticas

Si el partido no fuera suspendido por La Organización y el Equipo se negase a jugar, quedará a criterio de la misma la situación de éste en el Torneo. El partido se perderá por la Ley de Walk Over y el Equipo deberá abonar, en los 2 días siguientes, el partido. De no hacerlo, será sancionado dándolo de baja del Torneo.

Este Reglamento puede sufrir modificaciones sin previo aviso. / Los participantes no pueden alegar el desconocimiento del mismo ya que se encuentra publicado en la web / Todos los participantes aceptan todos y cada uno de los puntos vertidos en el presente y declaran haber leído y tener conocimiento del Reglamento al momento de la inscripción y pago revalidando este concepto al firmar el Acta de Partido. / El Reglamento es extensivo a todos y cada uno de los Torneos, Amistosos y/o Pruebas de Admisión que La Organización ofrezca. / Cualquier violación al mismo será dirimida por La Organización siendo su decisión inapelable. / Cualquier situación no contemplada aquí, quedará sujeta a criterio de La Organización.

3- REGLAS DE JUEGO

3.1 Campo de Juego

Se considera Campo de Juego al perímetro de la cancha delimitado por rejas o redes de contención.

Por razones de seguridad, no podrán permanecer dentro del Campo de Juego jugadores suplentes o personas ajenas al partido.

3.2 Períodos de Juego

El partido durará 2 tiempos iguales de 25 minutos cada uno.

La Organización se reserva el derecho a reducir los tiempos ante cualquier eventualidad.

Intervalo de Medio Tiempo

Los jugadores podrán descansar en el medio tiempo un máximo de 5 minutos que podrá ser modificado por el Árbitro y/o La Organización.

Recuperación del Tiempo Perdido

A criterio del Árbitro, cada período podrá prolongarse para recuperar el tiempo perdido.

3.3 Jugadores

El partido será jugado por dos Equipos formados por un arquero y jugadores de cancha.

La cantidad de jugadores suplentes puede ser igual o menor a la cantidad de jugadores titulares.

Sustitución de Jugadores

Las sustituciones se realizarán de forma ilimitada y siempre y cuando el Árbitro lo autorice.

El Arquero puede ser remplazado por suplentes o por jugadores titulares.

3.4 Indumentaria

Jugadores

Es obligatorio que vistan el correspondiente uniforme que consistirá en: camisetas numeradas, pantalón corto, medias largas y botines de fútbol sin taponos.

Podrán usar también tobilleras, musleras, rodilleras, y/o muñequeras elásticas.

La Organización prestará camisetas numeradas cuando uno o más jugadores carezcan de las propias.

Arqueros

Deberá llevar camiseta o buzo numerado con colores que lo distingan de sus compañeros y su rival.

Podrá usar gorra, visera o vincha, guantes y/o pantalón.

Prohibiciones

Queda prohibida la utilización de relojes, aros, pulseras, cadenas, piercings, accesorios y/o botines con taponos de ningún tipo de material.

Aquellos jugadores que se presenten con indumentaria indebida o accesorios peligrosos no podrán participar del encuentro hasta que normalicen su situación.

3.5 Deslinde de Responsabilidad

Ni La Organización, los auspiciantes y/o las sedes serán responsables por lesiones propias o contra terceros, daños, perjuicios o pérdidas de cualquier tipo, que pudieran sufrir los participantes o invitados de los participantes del Torneo.

Cada uno de los participantes manifiesta que son plenamente capaces de participar en estas actividades, por lo tanto asumen toda responsabilidad en lo que respecta a lesiones y aún la muerte.

Declaran estar aptos y conscientes de su estado general de salud mental y física.

Cada uno de los participantes declara responsabilizarse por efectuarse los controles médicos necesarios para desarrollar una competencia de estas características.

3.6 Inicio y Reanudación del juego

Saque de Salida

Es una forma de iniciar o reanudar el juego al comienzo del partido, tras haber marcado un gol y/o al comienzo del Segundo Tiempo.

- Por medio de un sorteo el Equipo favorecido elige "saque" o "lado de ataque". (Comienzo de partido)

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.

- Los jugadores del Equipo rival al Equipo que efectúa el saque deberán dejar un mínimo de 5 pasos de distancia hasta que la pelota esté en juego o posicionarse fuera del círculo central (si lo hubiera).

- La pelota estará inmóvil en el punto central.

- El Árbitro corroborará que los Arqueros se encuentren preparados y dará la señal.
- La pelota entrará en juego en el momento en el que sea golpeada o ruede.
- El ejecutor del saque no podrá tocar la pelota una segunda vez antes de que sea tocada por otro jugador.
- Será válido ejecutarlo directamente hacia el arco rival sin que previamente toque la pelota un compañero.
- En el Segundo Tiempo, los Equipos cambiarán de campo y sacará el Equipo que no haya sacado en el Primer Tiempo.

3.7 Gol Marcado

Cuando la pelota haya atravesado completamente la línea de meta.

Serán válidos los goles desde cualquier lugar de la cancha incluyendo a los goles desde el Tiro de Esquina.

El Árbitro podrá anular o convalidar un gol antes de que se reanude el juego.

3.8 Pelota en Juego o Fuera de Juego

La pelota estará fuera de juego cuando haya cruzado completamente la línea lateral o línea de fondo; sea por tierra o por aire o el Árbitro haya interrumpido el juego.

3.9 Posición Fuera de Juego

No se usa.

3.10 Ley de Ventaja

Se otorgará en caso de que un jugador reciba una falta o un jugador rival toque la pelota con la mano y el Árbitro considere que el mismo Equipo puede continuar con la posesión de la pelota ante una situación favorable.

3.11 Pique

Es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, siempre que la pelota este en juego y no haya salido del campo de juego.

El Árbitro dejará caer la pelota y cuando ésta toque el suelo los jugadores podrán disputarla.

3.12 Lateral

Se concederá un lateral al Equipo rival del último jugador que tocó la pelota siempre que la misma haya atravesado completamente la línea lateral.

En caso que la pelota toque el techo o tensores de cancha, se reanudará el juego con un lateral en el lugar donde se haya interrumpido el juego.

Futbol 5 y 6

- Se realizarán con el pie.
- No tendrán validez los envíos al área rival (salvo de rastrón, o si la pelota, sin tocar el piso, pasa por el área rival pero cae fuera de la misma).
- El Arquero puede tomar la pelota con las manos si se la pasan directamente.

Futbol 8

- Se realizarán con las manos.
- Es válido enviarlos al área.
- El Arquero no puede tomar la pelota con las manos si se la pasan directamente.

3.13 Saque de Arco

Cuando la pelota haya atravesado completamente la línea de fondo luego de haber tocado por último a un jugador rival.

El Arquero no puede darse juego a sí mismo.

Futbol 5 y 6

- Se realizarán con la mano.
- La pelota no puede pasar la mitad de cancha.

Futbol 8

- Se realizarán con el pie.

3.14 Tiro de Esquina

Cuando la pelota haya atravesado completamente la línea de fondo luego de haber tocado por último a un jugador del Equipo defensor.

En Fútbol 5, 6 y 8 los Tiros de Esquina podrán ser enviados al área rival.

3.15 Tiro Penal

Durante el partido

- La pelota deberá colocarse en el punto penal.
- El Arquero deberá permanecer sobre la línea de gol hasta que la pelota se ponga en juego.
- El resto de los jugadores deberán estar fuera del área penal y por detrás del punto penal.
- Si el disparo rebotara en alguno de los palos, el resto de los jugadores estarán habilitados para tomar el rebote, pero no el jugador ejecutante.
- Si el Arquero diera rebote, todos los jugadores estarán habilitados para tocar la pelota.

Fútbol 5 y 6

- No se permitirá carrera.

Fútbol 8

- Se permitirá carrera.

Definición de un partido por penales

- Los jugadores deberán estar por detrás de la mitad de cancha contraria a donde se efectúa el penal.
- El Arquero que no tenga que atajar se pondrá fuera del área del penal entre el Arquero rival y el punto penal.
- Si el Arquero diera rebote, ninguno de los jugadores estará habilitado para tocar la pelota.

3.16 Distancias

La distancia es obligatoria por más que el Equipo beneficiado no la pida.

Fútbol 5 y 6

- Lateral: 1 metro.
- Tiro de Esquina: 1 metro.
- Tiros Libres: 1 metro y 3 metros (si la distancia es pedida).

Fútbol 8

- Lateral: 2 metros.
- Tiro de Esquina: 2 metros.
- Tiros Libres: 2 metros y 6 metros (si la distancia es pedida).

3.17 Piso

Fútbol 5 y 6

Barrer (deslizarse en el piso a trabar para sacar la pelota), apoyar una o ambas rodillas, con pelota en disputa, aunque el jugador se haya caído sin intención.

El Arquero podrá hacerlo (solo dentro del área).

Fútbol 8

No se usa.

3.18 Último Recurso

Fútbol 5 y 6

No se usa.

Fútbol 8

La falta del último hombre ante una manifiesta situación de gol será considerada como Último Recurso. También lo será impedir una clara situación de gol con la mano (válido también para el Arquero fuera de su área).

3.19 Otros

Arquero

Fútbol 5 y 6

No podrá agarrar la pelota con las manos cuando un jugador se la pase.
Podrá pasar la mitad de cancha jugando.

3.20 Faltas e Incorrecciones

Jugadores

Si un Equipo contara con 6 jugadores en Fútbol 8 y 4 jugadores en Fútbol 6 o 5 y uno de ellos fuera expulsado o tuviera que retirarse de la cancha por otro motivo, el partido quedará automáticamente terminado y se aplicará la Ley de Walk Over.

Deberán retirarse del Campo de Juego aquellos que presenten una lesión que revistiera gravedad o que tuvieran alguna herida expuesta o sangrante.

Saque de Salida

- Si el Equipo que lo realiza, comete una infracción, se cobrará una falta técnica a favor del Equipo rival, en el lugar de la falta.
- Si el Equipo que no lo realiza, comete una infracción, el mismo se volverá a ejecutar.

Lateral

- Si se efectúa incorrectamente, será concedido al rival.
- En el caso de que un jugador lo efectúe arrojando la pelota agresivamente hacia un jugador rival para tomar ventaja, el Árbitro deberá detener el juego y podrá amonestar o expulsar al jugador ejecutante de acuerdo al nivel de agresión. Se cobrará una falta técnica en el lugar favorable al equipo rival.

Futbol 5 y 6

- Si se efectúa un lateral al área rival se cobrará lateral desde el medio de la cancha al equipo contrario.

Futbol 8

- Si se efectúa un lateral y el Arquero del Equipo toma la pelota con las manos se cobrará Tiro Libre Indirecto para el rival desde la puerta del área

Saque de Arco

El Árbitro deberá detener el juego, amonestar o expulsar y cobrará una falta técnica, favorable al Equipo rival si:

- El Arquero lo efectúa arrojando la pelota agresivamente hacia un jugador rival.
- Un jugador rival impide al Arquero lanzar, sacar, o soltar la pelota de sus manos.

El Árbitro deberá detener el juego y cobrará una falta técnica, favorable al Equipo rival si:

- El Arquero vuelve a tocar la pelota con las manos luego de haberla puesto en juego sin que nadie del Equipo la haya tocado.
- El Arquero toca la pelota con las manos después de que un jugador de su Equipo se lo haya cedido con el pie (es válido recibir la pelota si un jugador realiza el pase con la cabeza, hombros o pecho).

Futbol 5 y 6

- Si el Arquero lo realiza con los pies o se da juego a sí mismo, se cobrará una falta técnica, favorable al equipo rival.
- Si la pelota pasa la mitad de cancha, se concederá un lateral desde la mitad de cancha, favorable al equipo rival.

Futbol 8

- Si el Arquero lo realiza con las manos, se cobrará una falta técnica, favorable al equipo rival.

Tiro de Esquina

El Árbitro deberá detener el juego, amonestar o expulsar y cobrará una falta técnica, favorable al Equipo rival si se restringen los movimientos del Arquero.

Tiro Penal

Repetición del Tiro Penal:

Si los compañeros del jugador ejecutante se adelantan antes de que el jugador ejecute:

- Si se marca el gol, se ejecutará nuevamente.
- Si no se marca el gol, el Árbitro detendrá el juego, y cobrará falta técnica a favor del Equipo rival, en el punto desde donde partió la pelota.

Si los jugadores del Equipo no ejecutante se adelantan antes de que el jugador ejecute:

- Si se marca el gol, no se repetirá el Tiro Penal.
- Si no se marca un gol, se repetirá el Tiro Penal.

Se repetirá el Tiro Penal si:

- Los jugadores de ambos Equipos se adelantan antes de que el jugador ejecute.
- El Arquero del Equipo defensor se adelanta antes de que el jugador ejecute.

Distancias

El jugador podrá ser amonestado.

Piso

Se concederá un Tiro Libre Indirecto favorable al Equipo rival salvo en aquellos casos en donde la jugada sea peligrosa para la integridad física del contrario. El jugador no será amonestado.

Se cobrará penal cuando un jugador se tira al piso en su propia área.

Último Recurso

La expulsión del jugador quedara exclusivamente a criterio del Árbitro, dependiendo de la gravedad de la jugada.

Otros

Arquero

Se cobrará Tiro Libre Indirecto.

Tiros Libres

- Son Directos o Indirectos.
- La pelota entrará en juego en el momento en el que sea golpeada.
- El ejecutor del Tiro no podrá tocar la pelota por una segunda vez antes de que sea tocada por otro jugador sino se cobrará una falta técnica a favor del Equipo rival, en el lugar de la falta.

Directo

Si un jugador comete una de las siguientes acciones que el Árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva a un adversario:

- Dar o intentar dar una patada, poner o intentar poner una zancadilla, saltar y/o cargar sobre un adversario, golpear o intentar golpear, empujar, sujetar, escupir, etc...
- Tocar la pelota con las manos deliberadamente.

Indirecto

Futbol 5 y 6

Los que se provoquen dentro del área rival a favor del Equipo atacante se realizarán fuera de la misma.

Los cometidos dentro del área rival a favor del Equipo defensor, se realizarán donde hayan sucedido.

Futbol 8

Se cobrará una falta técnica en el lugar donde la misma haya sucedido.

Faltas Sancionables

Amonestación

Ser culpable de conductas antideportivas, desaprobar con palabras o acciones, infringir persistentemente las reglas de juego, retardar la reanudación del juego, no respetar persistentemente la distancia reglamentaria, entrar o abandonar el terreno de juego sin permiso del Árbitro, etc...

Expulsión

Ser culpable de juego brusco grave, de conducta violenta, escupir a un adversario o a cualquier otra persona, malograr una oportunidad manifiesta de marcar un gol, emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera u obscena, recibir una segunda amonestación en el mismo partido, etc....

Tabla de Fair Play

Toda tarjeta amarilla y/o roja que el 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.

El Equipo que, una vez finalizado el campeonato, se encuentre ubicado en los últimos puestos de esta tabla, tendrá su vacante para el siguiente Torneo sujeta a disposición de La Organización y su permanencia dependerá de lo que esta decidiera.

4- REGLAS DISCIPLINARIAS

Se sancionarán las faltas cometidas antes, durante y/o después del partido por jugadores, espectadores y/o simpatizantes de los Equipos, se hallen o no dentro del Campo de Juego.

Las sanciones a tomar, surgirán de la gravedad del acto en sí mismo, de la intencionalidad, de los antecedentes de/los infractor/es y del principio de acción y reacción.

Frente a la realización en simultáneo de actos de indisciplina de diferente índole, las sanciones se computarán de manera acumulativa.

En caso de que estas acciones fueran llevadas a cabo por simpatizantes de un Equipo, éste recibirá una sanción en su conjunto siendo único y total responsable de sus invitados y/o simpatizantes. La sanción podrá, a su vez, recaer sobre el Primer Delegado.

La aplicación estará a cargo del Tribunal de Disciplina el cual recibirá los informes correspondientes y decidirá basándose en las referencias de sanciones presentes en este Reglamento.

4.1 Acumulación de Tarjetas Amarillas

Se suspenderá por un partido al jugador que posea 3 amonestaciones consecutivas o alternadamente en diferentes partidos.

4.2 Juego Brusco

4.3 Agresión al Rival

4.4 Agresión a miembros de La Organización

Árbitros

Las sanciones revisten el grado máximo de gravedad, por ser el Árbitro la autoridad máxima en el juego.

Será sancionado cualquier jugador que agreda, agravie o desacate al Árbitro.

Coordinadores, veedores, sedes etc...

El personal de La Organización cumple tareas administrativas fuera del área de juego, no pudiendo en ningún caso intervenir u opinar en las decisiones que toma el Árbitro.

De la condición de testigo objetivo, imparcial y externo y siendo que el personal de La Organización presta un servicio a los jugadores, las faltas cometidas contra su persona revisten una gravedad mayor y su sanción tomará criterios similares a las cometidas contra el Árbitro.

4.5 Ley de Último Recurso

4.6 Resistencia a la Autoridad

El Árbitro estará habilitado para solicitar el retiro de toda aquella persona en el caso de que la/s persona/s falte/n el respeto, incite/n a la violencia, amenace/n, o emita/n comentarios o canciones que puedan ofender al Árbitro y/o a algún jugador, espectador y/u organizador. De no respetar esta decisión, el partido podrá ser suspendido.

4.7 Tumulto Generalizado

En caso de no haberse cumplido el tiempo reglamentario, éste no podrá ser concluido en otra oportunidad, salvo que excepcionalmente La Organización así lo dispusiera.

4.8 Rotura Intencional y/o Hurto

4.9 Sanciones de Oficio

El Tribunal de Disciplina podrá actuar de oficio mediante informes de cualquier miembro de La Organización.

4.10 Descargo de los Jugadores

El plazo para efectuarlos es de 7 días de corrido.

Apelaciones de fallos

Deberán ser enviados por mail a tribunal@tdeafutbol.com.ar remitidos y firmadas por el Primer Delegado del Equipo, detallando los motivos de dicha apelación como así también los datos del partido en cuestión.

Apelar un fallo no significa una automática reducción o anulación de la sanción impuesta, sino que es un pedido de revisión de la pena corriendo por cuenta de La Organización.

La Organización se comunicará por la misma vía, sea en forma favorable o desfavorable.

Recusación de Árbitros

No está permitido recusar Árbitros.

Aquellos Equipos que así lo deseen pueden elevar un informe de evaluación, que deberán ser presentados dentro de la semana vía mail a competición@tdeafutbol.com.ar y tendrán validez por medio año en curso.

No se admitirá reclamo alguno antes, durante o después de un partido con respecto a la designación de un Árbitro si el Equipo no hubiere efectuado el informe correspondiente.

Este pedido será válido solo si es elevado por el Primer Delegado del Equipo.

Los informes de evaluación presentados no garantizan la suspensión del Árbitro en ningún caso.

4.11 Solicitud de Prórroga de Sanción

Las solicitudes de prórrogas deberán ser enviadas por mail a tribunal@tdeafutbol.com.ar remitidas y firmadas por el Primer Delegado del Equipo con, al menos, 72hs de anticipación al hs. del encuentro.

Sólo podrán solicitarse cuando el Equipo no llegue a completar los jugadores titulares.

En caso de ser otorgada, el jugador sancionado deberá cumplir la sanción en la siguiente fecha.

4.12 Prohibiciones

Queda terminantemente prohibido el ingreso de armas de fuego, armas blancas, objetos punzantes, pirotecnia, material inflamable que viole o ponga en riesgo a los participantes, terceros, invitados y/o instalaciones.

Está prohibido fumar dentro de la cancha, ingerir bebidas alcohólicas y/o energizantes dentro y en las adyacencias de la sede (inclusive en el buffet y/o vestuarios) antes y/o durante el partido.

Está prohibido consumir drogas, estupefacientes y/o anabólicos dentro y en las adyacencias de la sede, antes, durante y/o después del partido.

Los jugadores que infringieran esta regla no podrán participar del encuentro de ese día.

La Organización se reserva el derecho de admisión y continuidad en el Torneo y de hacer la correspondiente denuncia a las autoridades correspondientes.

Los jugadores deben respetar normas de conducta y convivencia dentro de las sedes y en sus inmediaciones, reservándose La Organización la penalidad en caso de infringir esta norma.

4.13 Sanciones de Referencia

El cumplimiento de fechas de sanción no se hará válido en partidos amistosos. Si se computarán en caso de que el Equipo gane por la Ley de Walk Over.

DESCRIPCION	TIPO	EJEMPLOS	SANCION
Juego Brusco (Durante el juego)	Grave	* Pisada * Cabezazo * Codazo	4 o +
	Brusco	* Planchazo * Rodillazo * Puntapie	2 a 4
	Leve	* Tacazo Agravantes: golpes de atras, golpe cuando la persona se encuentra indefensa	1 a 2
Agresion al Rival (Sin disputa de pelota)	Agresión	* Puñetazo * Cachetazo * Cabezazo * Codazo * Derribar * Agarrar del cuello * Agarrar de los cabellos * Arrojar la pelota con las manos o pies (llegando la misma a destino) * Replicar la agresión a que fuera objeto, salvo caso de legítima defensa * Excederse en caso de legítima defensa	4 o +
	Intento de agresion	* Agresión frustrada (cualquier golpe que no llegue a destino) * Intento de agresión * Amago de agresión * Salivar en forma deliberada * Arrojar la pelota con las manos o pies (sin que la misma llegue a destino) * Embestir * Empujar * Zamarrear * Replicar la agresión a que fuera objeto, salvo caso de legítima defensa * Excederse en caso de legítima defensa.	2 a 4
	Exceso verbal	* Insultar * Agraviar * Burlarse con palabras, gestos y/o actitudes * Replicar la agresión a que fuera objeto, incurriendo en las mismas acciones.	1 a 2
Agresion a miembros de La Organización	Agresión	* Golpear * Derribar * Embestir * Empujar * Zamarrear * Agarrar del cuello * Agarrar de los cabellos * Arrojar la pelota con las manos o pies (llegando la misma a destino)	5 o +
	Intento de agresion	* Agresión frustrada (cualquier golpe que no llegue a destino) * Intento de agresión * Amago de agresión * Salivar en forma deliberada * Arrojar la pelota con las manos o pies (sin que la misma llegue a destino)	3 a 5
	Exceso verbal	* Insultar * Agraviar * Burlarse con palabras, gestos y/o actitudes * Formular cualquier clase de apreciacion desmedida sobre las decisiones adoptadas por el ÁRBITRO o La Organización.	1 a 3
Ley de Ultimo Recurso (solo para Futbol 8)		* Impedir de manera intencionada a un adversario una oportunidad manifiesta de marcar un gol.	
Resistencia a la autoridad		* Resistencia contra la autoridad perturbando el normal desarrollo del partido. * Abandono de cancha sin autorizacion del arbitro * Invacion de cancha	LEY DE WALK OVER, EXPULSION, QUITA DE PUNTOS
Tumulto Generalizado		* Mismas faltas establecidas en el Reglamento pero realizadas de manera generalizada por varios miembros del equipo, simpatizantes etc... - Futbol 8: 3 implicados o mas (del mismo equipo) - Futbol 6: 2 implicados o mas (del mismo equipo) - Futbol 5: 2 implicados o mas (del mismo equipo)	JUGADORES: DE ACUERDO A LA/S INFRACCION/ES COMETIDA/S EQUIPO: LEY DE WALK OVER, EXPULSION, QUITA DE PUNTOS
Rotura intencional y/o hurto		* Romper o robar materiales de la organización, sedes y/o a miembros de la organización o participantes del torneo por parte de los jugadores, simpatizantes etc..	JUGADORES: 1 O MAS, PAGO DEL MATERIAL EQUIPO: QUITA DE PUNTOS, EXPULSION DEL TORNEO + PAGO DEL MATERIAL
Los ejemplos y sanciones son a modo orientativo. LO se reserva el derecho de modificar y/o aplicar cualquier otra sanción que considere necesaria para el buen desarrollo del Torneo			