

REGLAMENTO

NP TORNEOS

FUTBOL 11

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

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

1. Servicios del torneo:

1. A. Canchas de fútbol 11 descubiertas, de césped natural o sintético, según la Sede.
1. B. Profesores encargados del funcionamiento del torneo.
1. C. Servicio de emergencia médica.
1. D. Fotos de partidos que serán publicadas en las redes sociales de NP TORNEOS.
1. E. Nuestro sitio web con toda la información del torneo actualizada semana tras semana (estadísticas, fotos, fichas, etc.).
1. F. Hidratación antes, durante y después de los partidos.
1. G. Entrega de premios al finalizar el torneo.

2. Responsabilidad de la Organización:

2. A. La organización brinda asistencia ante eventuales contingencias durante el desarrollo del juego. No obstante, ni los organizadores ni los auspiciantes serán responsables por lesiones, daños, perjuicios o pérdidas de cualquier tipo, que pudieran sufrir los participantes o invitados de los participantes del torneo. Cada jugador, para participar en cualquiera de los eventos organizados por “NP TORNEOS”, asume en forma exclusiva la responsabilidad por su aptitud física, quedando a su cargo el control de su estado de salud que lo habilite para la práctica deportiva.
2. B. Para poder participar de los torneos organizados por “NP TORNEOS” se deberá completar una ficha médica (ver punto 6) donde cada jugador ingresará sus datos y firmará un deslinde de responsabilidades. Caso contrario no podrá participar hasta que la entregue completa. Dicha ficha servirá en caso de emergencia.
2. C. No se podrán ingresar armas, elementos de pirotecnia u otros artículos que la organización o las leyes argentinas prohíban.

3. Sistema de juego:

3. A. *TORNEO APERTURA* y *TORNEO CLAUSURA* son las competencias largas de “NP TORNEOS”, las cuales se jugarán en el primer y segundo semestre respectivamente.
3. B. **Puntuaciones:** tres (3) puntos por partido ganado (incluido el punto bonus por presencia), dos (2) puntos por partido empatado (incluido punto bonus), un (1) punto por partido perdido en cancha y cero (0) puntos por ausentismo.

Las condiciones para considerar a un equipo *presente* son:

- contar con el mínimo de jugadores para disputar el encuentro;
- los jugadores presentes deben haber firmado la planilla de partido previamente;
- abonar el valor fijado por fecha, por equipo, antes del comienzo del partido.

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

4. Formato de torneo:

4. A. En la primer etapa del Torneo (Fase Regular) se jugará todos contra todos en cada zona y luego una segunda etapa de Play Off. Quedará sujeto a la decisión de la Organización si se juega ronda de Oro, ronda de Plata y sus posibles cruces.

Aclaración: Dependiendo de la Sede y el Torneo, podrán haber una, dos, tres o más zonas para jugar la Fase Regular.

4. B. En el caso de igualdad de puntos una vez finalizada la Fase Regular, se resolverá de la siguiente manera para definir los cruces de Play Off:

1º Mayor diferencia de gol.

2º Mayor cantidad de goles a favor

3º El resultado del encuentro que se registró entre los dos equipos empatados.

4º Si persiste la igualdad en todos los puntos anteriores, se procederá a un sorteo. El mismo será efectuado por la organización en presencia de los delegados de los dos equipos.

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

- En la primera ronda habrá ventaja deportiva para los equipos mejor clasificados de la fase regular.

- A partir de la segunda ronda de eliminación se definirá el resultado desde el punto penal. Ejecutarán tres (3) penales por equipo (alternadamente) y si persiste el empate, ejecutarán un (1) penal más por equipo hasta que uno resulte ganador. Solo estarán habilitados para patear los tiros penales aquellos jugadores que estén en cancha al momento de finalizado el partido. En caso de que un equipo tenga algún jugador menos por expulsión, el rival deberá quitar un jugador de la lista de pateadores.

- La regla de **ventaja deportiva** no aplica a todos los torneos.

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

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

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

5. C. Antes del inicio del torneo cada equipo deberá completar la **LISTA DE BUENA FE** a través del sistema web, con un mínimo de 12 (doce) y un máximo de 22 (veintidós) jugadores, con los datos correspondientes de cada uno (Apellido y Nombre, DNI, Fecha de nacimiento, número de camiseta, teléfono de contacto, etc.), para poder reservar el cupo. La lista debe ser completada en su totalidad, no dando lugar a la omisión de datos (no se aceptarán listas INCOMPLETAS). Cualquier error en la información presentada será responsabilidad del equipo.

5. D. Se podrán incluir y modificar jugadores en la Lista de Buena Fe durante el torneo. Para hacerlo deberán notificar a la organización para realizar dicha inclusión. El jugador deberá completar la ficha médica y entregarla en la Sede (ver punto 6). La lista de buena fe podrá ser modificada hasta la antepenúltima fecha antes de los play offs (en las últimas 2 fechas del torneo largo, no se podrán agregar o modificar jugadores). Todo aquel jugador que figure en dicha lista debe disputar un mínimo de 2 fechas de la Fase regular para poder participar de la fase de Play Offs.

6. Ficha médica:

6. A. Antes del inicio del torneo cada jugador deberá presentar una ficha médica provista por la empresa que tendrá que estar completa, con letra clara y legible. En dicha ficha, los jugadores que sean mayores de 18 años firmarán un deslinde de responsabilidades, y los jugadores menores de 17 años deberán completar la autorización que se encuentra en la misma ficha médica, con la firma de su padre/madre o tutor.

6. B. No se aceptarán fichas médicas que no sean las otorgadas por la Organización o autorizaciones realizadas a mano, recordando que las podrán bajar de nuestro sitio web.

6. C. No podrá comenzar a jugar el partido el jugador que no entregue la ficha médica antes del inicio del mismo. Deberá presentarse 30 (treinta) minutos antes del encuentro para completar dicha ficha, pasado ese tiempo se entenderá como ausente a ese jugador.

7. Depósito:

7. A. Es el valor de una fecha que se utiliza como seguro del equipo a lo largo de su participación en los torneos realizados por NP TORNEOS. El pago del mismo debe realizarse antes de comenzar el campeonato.

Esta condición es ineludible e indispensable para participar de los torneos realizados por la marca NP TORNEOS.

7. B. Los equipos dispondrán del uso del depósito, solo en instancias de play off, siempre y cuando no tengan deuda alguna con la organización y no hayan faltado a ningún partido.

7. C. **En caso de que el equipo se ausente a uno de los encuentros se hará posesión de la totalidad del depósito (quedando sin efecto la cobertura de la fecha explicitada en el punto anterior) y se dará por perdido el partido para el equipo infractor.** En este caso, lógicamente el equipo deberá volver a abonar el depósito. En caso de expulsión del torneo por ausencia o bajo circunstancias que la organización considere indebidas, no se reintegrará el valor abonado.

8. Coordinación en Sede:

8. A. La función del coordinador será la de facilitar la planilla del partido antes del inicio del encuentro, el registro de los jugadores con su número dorsal y capitanes de cada equipo, el DNI de los mismos y la verificación por parte del árbitro si este lo considerara necesario. Es también función del coordinador verificar la identidad y número dorsal de los cinco jugadores iniciales,

así como del resto de los jugadores. En caso de que considere que haya coincidencia de colores de ambos equipos es el único habilitado para entregar las pecheras correspondientes. Si no hubiera acuerdo sobre quién va a utilizar las pecheras, serán designadas por sorteo.

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

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

9. Planilla del partido:

9. A. La planilla del partido es donde cada jugador deberá acreditar su ingreso al terreno de juego. De este modo, se entiende que una vez que se firmó dicha planilla (con el mínimo de jugadores para disputar un encuentro) el equipo está presente.

9. B. Los jugadores deberán firmar dicha planilla con su número de DNI y colocarse el número de la camiseta o pechera que utilizarán durante el encuentro. En caso de que el jugador no haya escrito el número correcto de DNI o colocado mal su número de camiseta o pechera se lo entenderá como ausente y no podrá realizar reclamo alguno.

9. C. Dicha planilla no podrá tener modificaciones hechas por los jugadores. Los únicos autorizados a realizar cambios en la misma son los integrantes del staff de “NP Torneos”.

9. D. En caso de alteraciones indebidas, firmas fuera de lugar o datos mal colocados, el equipo o jugador infractor podrá ser sancionado.

9. E. Los árbitros (ver punto 12. D.) podrán realizar un informe en caso de que lo consideren necesario. Luego el Tribunal de Faltas decidirá y resolverá la sanción correspondiente (ver punto 14).

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

9. G. Los jugadores podrán firmar la planilla antes o durante el partido. Una vez finalizado el encuentro se cierra la planilla. Si algún jugador disputa el encuentro sin firmar, se le quitarán los puntos del partido al equipo.

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

10. Jugadores invitados:

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

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

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

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

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

11. Jugadores lesionados:

11. A. En caso de que un jugador requiera atención, el árbitro es el único responsable que puede autorizar al médico a ingresar al campo de juego.

12. Árbitro del partido:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

13. Reglamento de juego:

Previo al partido:

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

13. B. La tolerancia máxima desde que se cumple la hora estipulada para el encuentro es de 20 (veinte) minutos y será dividida de la siguiente manera:

- Pasados los primeros 15 (quince) minutos del horario de partido el equipo ausente comenzará el partido perdiendo 1-0 (un tanto contra cero) y se restará el tiempo perdido.
- Pasados los primeros 20 (veinte) minutos del horario de partido se le dará por ganado el partido al equipo que esté en cancha por 2-0 (dos tantos contra cero) y la suspensión del encuentro.
- El tiempo de retraso del encuentro se restará (por orden del juez del partido) en igual proporción de ambos tiempos del partido.

13. C. Para considerar “presente” a un equipo (ver punto 9. A.) deberán estar cambiados dentro del terreno de juego seis (6) jugadores de campo y un (1) arquero.

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

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

Durante el partido:

13. F. Los partidos tendrán la siguiente duración:

- **Sede Excursionistas y Sede Alvear:** tendrá una duración de 60 minutos, divididos en dos tiempos de 30 minutos, con un descanso entre ellos.

- **Sede Círculo y Sede Acassuso:** tendrá una duración de 70 minutos, divididos en dos tiempos de 35 minutos, con un descanso entre ellos.

13. G. Cada saque de mitad de cancha (por inicio de partido, tiempo o por gol) es considerado un tiro libre indirecto, por ende, no será válido los goles que se hagan desde el centro de la cancha.

13. H. Se podrán realizar como máximo 5 (cinco) sustituciones por partido, siempre y cuando estén registrados en la lista de buena fe y hayan firmado la planilla de juego, previo a participar del mismo.

Procedimiento de sustitución

Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones:

- Se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución propuesta.
- El sustituto no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar haya abandonado el terreno de juego y tras recibir la señal del árbitro.
- El sustituto entrará en el terreno de juego únicamente por la línea media y durante una interrupción del juego.
- Una sustitución terminará cuando el sustituto entre en el terreno de juego.

- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en jugador sustituido.
- Un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido, todas las veces que quiera dentro de las 5 posibilidades que tiene su equipo de realizar sustituciones.
- Todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sean llamados o no a participar en el partido.

Infracciones y sanciones

Si un sustituto o un jugador sustituido entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro:

- El árbitro interrumpirá el juego (aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego).
- El árbitro lo amonestará por conducta antideportiva y le ordenará salir del terreno de juego.
- Si el árbitro ha interrumpido el juego, este se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción

13. I. El cambio posicional de arquero con un jugador de campo podrá efectuarse una sola vez por partido, previo aviso al árbitro. Caso contrario el jugador que realice un segundo cambio podrá ser sancionado por el árbitro del encuentro (ver punto 13). El cambio se efectuará durante una interrupción del juego. La única excepción es en caso de lesión o expulsión del mismo, ya que ningún equipo podrá jugar sin arquero.

13. J. El gol será válido desde cualquier posición de la cancha.

13. K. El saque de arco será efectuado por el arquero ubicando la pelota en el piso, dentro del área de meta, cuando se trate del saque de fondo. En el caso de una pelota retenida en juego, podrá sacar con las manos o de bolea con el pie, pero no desde el piso. Si decide jugarla desde el piso, el balón se encuentra en juego desde el momento que toca el suelo. El balón podrá picar en cualquier sitio de la cancha, tanto antes como después de la mitad de la misma.

13. L. El saque lateral se efectuará con las manos y podrá estar dirigido a cualquier área dentro del terreno de juego. El gol en contra producido por saque lateral (siempre y cuando no la toque ningún jugador) no será válido.

13. M. Los arqueros no podrán tomar directamente con las manos un lateral enviado por un compañero de equipo.

13. N. El córner será efectuado sin limitaciones y desde el nacimiento del ángulo de la esquina. Serán válidos el gol olímpico y gol en contra.

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

Tiros libres

13. O. Los tiros libres serán **DIRECTOS** si un jugador comete una de las siguientes diez (10) faltas de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Hacer o intentar hacer una traba a un adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar contra un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Realizar una entrada contra un adversario.
- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.

- Tocar la pelota con las manos deliberadamente (se exceptúa al arquero dentro de su propia área).

En todos los casos, la barrera deberá ubicarse a una distancia de 9 (nueve) pasos.

13. P. Los tiros libres serán **INDIRECTOS** si un **arquero** comete una de las siguientes cuatro (4) faltas dentro de su propia área penal:

- Tarda más de seis (6) segundos en poner la pelota en juego después de haberla controlado con sus manos.

- Vuelve a tocar la pelota con las manos después de haberla puesto en juego y sin que cualquier otro jugador la haya tocado.

- Toca la pelota con las manos después que un jugador de su equipo se la haya cedido con el pie.

13. Q. Se concederá asimismo un tiro libre INDIRECTO al equipo adversario si un **jugador**, a criterio del árbitro:

- Juega en forma peligrosa.

- Obstaculiza el avance de un adversario.

- Impide que el arquero pueda sacar la pelota con las manos.

- Cometa cualquier otra falta que no haya sido mencionada anteriormente, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

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

Tiro penal

13. R. El tiro penal se concederá si un jugador comete una de las diez (10) faltas mencionadas en el inciso del tiro libre directo (ver punto 12. Q.), dentro de su propia área penal, independientemente de la posición de la pelota, siempre que esté en juego. El mismo se ejecutará desde el punto penal y el arquero no podrá adelantarse. Los jugadores de ambos equipos deberán ubicarse por detrás de la línea de la pelota, fuera del área penal. Caso contrario (por cualquiera de los casos mencionados anteriormente) el penal se ejecutará nuevamente.

13. S. Los equipos podrán incluir un DT (director técnico) que debe estar inscripto en lista de buena fe, para poder figurar en la planilla del partido. Deberán presentarse con un documento que acredite su persona. En caso de comportamiento indebido será sancionado el equipo al cual dirija (ver punto 13. D.). **Esta es la única persona (además de los jugadores) habilitada para entrar al terreno de juego.** En caso de que el árbitro lo expulse, está obligado a abandonar el campo.

14. Tribunal de faltas:

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

Sanciones disciplinarias:

14. A. **Seguridad:** no se permite jugar con aros, piercings, pulseras, sombreros, cadenas, relojes o cualquier otro elemento que ponga en riesgo su integridad física y la de los demás.

Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:

- Una camiseta.

- Pantalones cortos.
- Medias que cubran las canilleras.
- Canilleras.
- Calzado

Canilleras:

- Deberán estar cubiertas completamente por las medias.
- Deberán ser de caucho, plástico o de un material similar apropiado.
- Deberán ofrecer protección adecuada.

Colores:

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también del árbitro y los árbitros asistentes.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, el árbitro y los árbitros asistentes.

Para cualquier infracción de esta regla:

- No será necesario interrumpir el juego.
- El árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su equipamiento.
- El jugador saldrá del terreno de juego en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
- Todo jugador que haya tenido que salir del terreno para poner en orden su equipamiento no podrá retornar al campo sin la autorización del árbitro.
- El árbitro se cerciorará de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir que reingrese en el terreno de juego.
- El jugador solo podrá reingresar en el terreno de juego cuando el balón no se halle en juego.

Un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción de esta regla y retorna al campo sin la autorización del árbitro será amonestado.

14. B. Podrán ser sancionados los jugadores que adopten antes, durante o después del partido conductas indebidas y contrarias a las reglas de convivencia y buenas costumbres.

14. C. En caso de que hubiera personas simpatizantes del equipo, ajenas al torneo, que provocaran disturbios, **la pena se le aplicará al equipo**. El mismo deberá identificar a sus invitados si la mesa así lo requiriera. El **acceso al campo de juego** está autorizado para los jugadores inscriptos en la lista de buena fe. **La organización se reserva el derecho de admisión y permanencia**, con respecto a invitados o personas ajenas a los equipos.

14. D. En casos recurrentes de comportamiento indebido, gresca o situaciones violentas, por parte de integrantes del equipo y/o del director técnico, la Organización puede decidir sancionar al equipo con una (1) amarilla, que servirá como advertencia. **Aquel equipo que acumule dos (2) amarillas quedará automáticamente descalificado del torneo.**

14. E. El jugador que rompiera instalaciones y/o material de la organización, será sancionado y el monto de la reparación quedará a cargo del equipo en su totalidad.

14. F. Podrán ser sancionados los jugadores y/o el equipo que produzca desmanes o disturbios antes o después de finalizado el partido.

Tarjetas:

14. G. La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido amonestado.

La tarjeta roja se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido expulsado. Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los sustitutos o a los jugadores sustituidos.

El árbitro posee la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que ingresa en el terreno de juego hasta que lo abandona después del pitido final.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, un árbitro asistente o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Infracciones sancionables con una amonestación:

Un jugador, sustituto o jugador sustituido será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes siete infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
- Retardar la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro

Infracciones sancionables con una expulsión:

Un jugador, un sustituto o un jugador sustituido será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o penal.
- Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un sustituto o un jugador sustituido expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.

La sanción y fechas de suspensión serán definidas por el Tribunal de Faltas, teniendo en cuenta el informe del árbitro.

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

14. I. El jugador que acumule 4 (cuatro) tarjetas amarillas a lo largo del torneo será sancionado con una fecha de suspensión. Si llega a la octava se le aplicaran dos fechas de suspensión. Las tarjetas se dejan de computar al finalizar el torneo.

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

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

Expulsión de un equipo del torneo:

14. L. Un equipo podrá ser expulsado del torneo por las siguientes situaciones:

- Doble ausentismo.
- Falta grave del equipo.
- Disturbios en el lugar.
- Agresión física o verbal de los jugadores, invitados, allegados, hinchas o simpatizantes de un equipo hacia la Organización, Staff, árbitros o adversarios del torneo.
- Cualquier situación que la Organización crea y vea fuera del ámbito deportivo y de las normas de convivencia del torneo.

14. M. En caso de que cualquiera de estas situaciones mencionadas en el punto anterior suceda durante el transcurso del torneo, la Organización tomará la decisión que crea más correcta para el mejor desarrollo del certamen:

- Se incorporará un equipo en su reemplazo disputando los partidos que restan, por los puntos que queden por jugarse. De esta manera, se ubicará al nuevo equipo en la misma ubicación en la tabla de posiciones, respetando solamente los puntos obtenidos hasta el momento.
- Se incorporará un equipo en su reemplazo disputando los partidos que restan a modo amistoso. De esta manera se podrá completar el fixture y los equipos rivales podrán sumar el punto de presencia y ganando 2 (dos) – 0 (cero).

15. Suspensión de una fecha:

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

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

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

16. Suspensión de un partido:

16. A. En caso de que un equipo estuviera jugando con 7 jugadores (incluido el arquero) y expulsan a un jugador o éste tuviera que retirarse por algún otro motivo, el partido quedará automáticamente finalizado y resultará ganador el equipo que esté presente en cancha. El resultado del partido dependerá de las circunstancias del mismo a saber:

- Si el equipo que está en cancha fuera ganando el partido se dará por terminado con el resultado que se registra hasta el momento de su suspensión.
- Si el equipo que está en cancha fuera perdiendo el partido, pasaría a ganar los 3 puntos con un resultado de 2-0 a favor.

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

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

17. Ausentismo:

17. A. Se entiende por ausentismo a la falta de presencia o la llegada tarde fuera de la tolerancia de un equipo. (Ver punto 13. B. Y 13. C.).

17. B. Al equipo que falta al partido se le adjudicará un resultado en contra de 2 (dos) – 0 (cero) y se le quitará el depósito (ver punto 7).

17. C. Al equipo que se ausente dos veces en el lapso de un torneo será expulsado del mismo (ver punto 14. L.).

18. Ley de Gasto:

18. A. Esta ley entra en juego cuando un equipo se ausenta superado los 20 minutos de tolerancia.

18. B. Por Ley de Gasto se le dará el partido ganado por 2 (dos) – 0 (cero) al equipo presente en cancha (habiendo abonado lo equivalente a la fecha y firmado la planilla del partido) sumando la puntuación correspondiente (ver punto 3. B.).

18. C. Los goles de ese partido se distribuirán en el equipo, con un máximo de 2 (dos) goles a un mismo jugador.