



FÚTBOL AMATEUR
PROFESIONALMENTE ORGANIZADO
★ 25 AÑOS ★





REGLAMENTO

CONTENIDO

1- EL TORNEO	3
1.1 Derecho 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 Premios	3
1.7 Ascensos y Descensos	4
1.8 Reemplazo de Equipos	4
1.9 Ley de Walk Over	4
2- LA ADMINISTRACIÓN	4
2.1 Inscripción	5
2.2 Pagos y Devoluciones	5
2.3 Delegado	5
2.4 Coordinación de Partidos	5
2.5 Asistencia y Puntualidad	5
2.6 Administración de Jugadores	6
2.7 Información	6
2.8 Suspensión y Recuperación de Partidos	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	8
3.1 Campo de Juego	8
3.2 Períodos de Juego	8
3.3 Jugadores	8
3.4 Indumentaria	8
3.5 Deslinde de Responsabilidad	8
3.6 Inicio y Reanudación del juego	8
3.7 Gol Marcado	9
3.8 Pelota en Juego o Fuera de Juego	9
3.9 Posición Fuera de Juego	9
3.10 Ley de Ventaja	9
3.11 Pique	9
3.12 Lateral	9
3.13 Saque de Arco	9
3.14 Tiro de Esquina	9
3.15 Tiro Penal	9
3.16 Distancias	10
3.17 Piso	10
3.18 Último Recurso	10
3.19 Otros	10
3.20 Faltas e Incorrecciones	10
4- REGLAS DISCIPLINARIAS	12
4.1 Acumulación de Tarjetas Amarillas	12
4.2 Agresión a miembros de La Organización	12
4.3 Resistencia a la Autoridad	12
4.4 Sanciones de Oficio	12
4.5 Descargos	12
4.6 Solicitud de Prórroga de Sanción	13
4.7 Prohibiciones	13
4.8 Sanciones de Referencia	13





1. EL TORNEO

1.1 DERECHO DE ADMISIÓN

Los jugadores y equipos serán evaluados constantemente en dos aspectos que la organización considera esenciales: comportamiento y compromiso.

La organización se reserva el derecho de admisión en cualquier etapa de la competencia sin que ello signifique la devolución parcial o total de los montos abonados y la justificación de sus decisiones al momento de aplicar este derecho.

1.2 ESTRUCTURA ANUAL

Consta de un Torneo Pretemporada (febrero), un Torneo Apertura (marzo) y un Torneo Clausura (agosto).

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 entre 11 y 14 equipos.

– Etapa Campeonato: todos contra todos.

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

* No se disputa el partido por el 3º Puesto.

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 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 PREMIOS

» Campeón:

Copa

Medallas

Camisetas

Cena

» Subcampeón:

Copa

Medallas

Camisetas

» Goleador:

Copa

» Valla Menos Vencida:

Copa

Los premios del Campeón y Subcampeón son entregados en la Final a excepción de la cena.

La cena debe ser programada entre la organización y el equipo con un mínimo de una semana. Se debe detallar el día, horario y cantidad de comensales.

Los premios al Goleador y Valla Menos Vencida son entregados en el primer partido de la Etapa Eliminación. Si el equipo no participa de la misma, le será/n entregado/s en el primer partido que jueguen con la organización.



1.7 ASCENSOS Y DESCENSOS

- Ascenden: el campeón y subcampeón.
- Descienden: los últimos dos de la Etapa Campeonato.

La organización se reserva el derecho de agregar o quitar categorías según crea conveniente para un mejor desarrollo de los Torneos, en cualquier etapa de los mismos.

1.8 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 contabilizará puntos normalmente.

El equipo de reemplazo definitivo hereda del equipo reemplazado los puntos, goles a

favor y goles en contra.

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

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

1.9 LEY DE WALK OVER

La Ley de Walk Over otorgará la victoria a un equipo. El resultado será de 4 a 0 con goles de su goleador.

• 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: Se aplica la Ley de Walk Over en contra del equipo sancionado.

2) Empatado: Se aplica la Ley de Walk Over en contra del equipo sancionado.

3) Favorable al Equipo beneficiado por la Ley de Walk Over

- hasta con 3 goles de diferencia: Se aplica la Ley de Walk Over en contra del equipo sancionado.

- por 4 o más goles de diferencia: Se respetará el resultado del partido.

2. LA ADMINISTRACION

2.1 INSCRIPCIÓN

• Al Torneo Apertura y/o Torneo Clausura

Deberán seguir los siguientes pasos:

- 1) Solicitar la reserva del cupo por medio de WhatsApp. La Organización confirmará al interesado la disponibilidad del cupo.
- 2) Leer el Reglamento.
- 3) Facilitar los datos requeridos por La Organización.
- 4) Efectuar el pago de la inscripción por algunos de nuestros medios.

• 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.

• Inscripción Bonificada

Aquellos equipos que, habiendo jugado el torneo inmediato anterior quieran continuar participando, tendrán la inscripción bonificada. Para ello es necesario no poseer



deudas y tener un historial de compromiso y comportamiento favorable.

2.2 PAGOS Y DEVOLUCIONES

• Pagos

Las tarifas se actualizan mensualmente por IPC. Al comienzo de cada torneo, puede haber una actualización mayor.

• 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.

• Tiempos de Pagos

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

El partido debe cancelarse antes del inicio del juego.

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 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 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.

• Consultas

Deberán ser enviadas por mail a administracion@tdeafutbol.com.ar o por WhatsApp al 11-2245-9025 por el Primer Delegado del Equipo.

2.3 DELEGADO

El Delegado será la persona encargada de representar al Equipo ante La Organización.

Será responsabilidad del Delegado informar a La Organización sobre cualquier situación en la que esta deba comunicarse con el Segundo Delegado u otro miembro del Equipo.

La Organización no asumirá responsabilidad alguna en caso de incomunicación con el Delegado si este no ha notificado previamente cualquier cambio en el representante designado para el contacto.

2.4 COORDINACIÓN DE PARTIDOS

• Notificaciones:

La Organización notificará vía WhatsApp sobre el día, hora y sede de los partidos. Los Delegados son responsables de informar a sus Equipos.

Si no se puede contactar al Delegado, la Organización puede cancelar el partido o reemplazar al Equipo.

• Cambios:

La Organización puede cambiar los días, horarios y sedes según lo considere necesario. No se postergan partidos ni se cambiarán días, horarios y sedes por razones particulares de los Equipos.

• Confirmaciones:

El Delegado deberá confirmar la asistencia de su Equipo con un máximo de 72 horas previas al partido. Si no lo hace, se asumirá que el Equipo no juega y perderá por Ley de Walk Over.

• Avisos de ausencia:

Se deben hacer por WhatsApp con al menos 72 horas de antelación al inicio del partido, y la Organización debe confirmarlo; de lo contrario, no será considerado válido.

2.5 ASISTENCIA Y PUNTUALIDAD

Los Equipos deben presentarse y anunciarse con, como mínimo, 15' de antelación al 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.



2.6 ADMINISTRACIÓN DE JUGADORES

• Inclusión de jugadores

Pueden incluirse hasta el doble de participantes que contiene como titulares el Torneo que se dispute durante todo el torneo.

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

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.

• Desinclusión de Jugadores

No está permitido desincluir jugadores.

• Información requerida

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.

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

2.7 INFORMACIÓN

• Información de Partidos:

La Organización compartirá información sobre los partidos en sus redes sociales (Instagram: @tdea_futbol, Facebook: TdeA.-Futbol), página web, app, medios gráficos y otros canales que considere apropiados.

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.

Los reclamos a La Organización solo podrán ser elevados por el Primer Delegado del Equipo, dentro de los 3 días de publicados los resultados por medio de WhatsApp (11-6170-7461).

• Consentimiento de los Jugadores:

Al firmar el Acta de Partido, los jugadores aceptan la difusión de su imagen y la de sus invitados, renunciando a cualquier reclamo relacionado.

• Aceptación y Modificaciones del Reglamento:

Todos los participantes aceptan y declaran haber leído el Reglamento al momento de la inscripción y pago, reafirmando su acuerdo al firmar el Acta de Partido.

Este Reglamento puede ser modificado sin previo aviso. Los participantes no pueden alegar desconocimiento del mismo.

• Aplicabilidad y Situaciones

No Contempladas:

El Reglamento se aplica a todos los Torneos y Amistosos organizados por La Organización. Cualquier situación no especificada quedará sujeta al criterio de La Organización.

2.8 SUSPENSIÓN Y RECUPERACIÓN DE PARTIDOS

• Por cuestiones climáticas

La Organización únicamente se comunicará con el Delegado del Equipo en caso de suspensión, caso contrario el encuentro se jugará. Las consultas sobre el estado de juego retrasan la posibilidad de tomar una decisión y avisarles a todos los Equipos con el debido tiempo.

La Organización considera que una cancha se encuentra en condiciones cuando el 75% del campo de juego permite que la pelota ruede con normalidad. 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.

• Por otras cuestiones

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.

En el caso de ausencias notificadas por parte del equipo con o sin el debido tiempo reglamentario y, la posterior suspensión de los partidos programados por cuestiones climáticas, el equipo que notifique la ausen-



cia, tiene el partido perdido por Walk Over. Dicho partido no se podrá recuperar.

2.9 EFECTOS PERSONALES

Los jugadores son los únicos responsables de sus efectos personales dentro y fuera del campo de juego.

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

• No cumplir con los tiempos de pago

Quedará a criterio de La Organización la participación del Equipo en el Torneo.

• Asistencia y Puntualidad

A los 10 minutos del 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 y seguidamente, cada 5 minutos, se marcará 1 gol. A los 20 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 ambos equipos no se presentan no recibirán goles en contra, pero correrá el tiempo.

Una vez que el partido pueda iniciarse, se jugará el tiempo restante del 1º tiempo y luego el 2º tiempo completo.

• 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. Se podrá sancionar al equipo 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.

- Otros.

• Suspensión de fechas por cuestiones climáticas

Si el partido no fuera suspendido por La Organización y el Equipo se negase a jugar; El partido se perderá por la Ley de Walk Over y el Equipo deberá abonar, en los 2 días siguientes, el partido. Se podrá sancionar al equipo dándolo de baja del Torneo.



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, solo podrán permanecer dentro del Campo de Juego jugadores suplentes y DT.

3.2 PERÍODOS DE JUEGO

El partido durará 2 tiempos de 25 minutos cada uno.

• Intervalo de Medio Tiempo

El entretiempo será de 5 minutos.

• Recuperación del Tiempo Perdido

A criterio del Árbitro.

• Otros

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

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 usar: camisetas numeradas, pantalón corto y botines de fútbol sin tapones. La Organización prestará camisetas numeradas cuando uno o más jugadores carezcan de las propias.

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

• 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, pantalón.

• Prohibiciones

Queda prohibida la utilización de relojes, aros, pulseras, cadenas, piercings, accesorios.

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

3.5 DESLINDE DE RESPONSABILIDAD

La Organización no será responsable 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 declara responsabilizarse por efectuarse los controles médicos necesarios para participar de una competencia de estas características. A su vez, declara estar apto y consciente de su estado general de salud mental y física.

Cada uno de los participantes asume toda responsabilidad en lo que respecta a lesiones y aún la muerte.

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. (Comienzo de partido)

– La pelota entrará en juego en el momento en el que sea golpeada o rueda.

– 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

Se considera gol marcado cuando la pelota haya atravesado completamente la línea de meta.

Serán válidos los goles desde cualquier lugar de la cancha, incluyendo 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.

En las canchas donde hay "techo", se considerará fuera de juego, cuando toque el mismo.

3.9 POSICIÓN FUERA DE JUEGO

No se usa.

3.10 LEY DE VENTAJA

Se otorgará cuando un jugador reciba una falta o su rival toque la pelota con la mano y el Árbitro considere que 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.

• Fútbol 5

- 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 o se presume que caerá, fuera de la misma).

- El Arquero puede tomar la pelota con las manos si se la pasan directamente.

• Fútbol 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

Se realizará 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.

• Fútbol 5

Se realizarán con la mano.

La pelota no puede pasar la mitad de cancha.

• Fútbol 8

Se realizarán con el pie.

3.14 TIRO DE ESQUINA

Se considera 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 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 o si el arquero diera rebote, los jugadores estarán habilitados para tomar el rebote.



• Fútbol 5

- 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

- 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

Es la acción de deslizarse en el piso o apoyar una o ambas rodillas, con pelota en disputa, aunque el jugador se haya caído sin intención. El Arquero podrá hacerlo (solo dentro de su área).

• Fútbol 5

Se usa.

• Fútbol 8

No se usa.

3.18 ÚLTIMO RECURSO

• Fútbol 5

No se usa.

• Fútbol 8

La falta del último hombre ante una maniobra situación de gol será considerada como Último Recurso.

3.19 OTROS

• Fútbol 5

El arquero no podrá agarrar la pelota con las manos cuando un jugador se la pase.

El arquero 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 5 y uno de ellos fuera expulsado o tuviera que retirarse de la cancha por otro motivo, el partido quedará automáticamente finalizado 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.

»» Fútbol 5

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

»» Fútbol 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 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 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 siempre que no sea recurrente su uso).

» Fútbol 5

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

» Fútbol 8

- Si el Arquero lo realiza con las manos.

● Tiro de Esquina

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

● Tiro Penal

Adelanto de los compañeros del jugador ejecutante:

Si se marca el gol: Se repetirá el tiro penal.

Si no se marca el gol: Se detiene el juego y se cobra falta técnica a favor del equipo rival desde el punto de partida del balón.

Adelanto de los jugadores del equipo no ejecutante:

- Si se marca el gol: No se repetirá el tiro penal.
- Si no se marca el gol: Se repetirá el tiro penal.

Condiciones para repetir el tiro penal:

- Ambos equipos se adelantan antes de ejecutar.
- El arquero del equipo defensor se adelanta antes de ejecutar.

● Distancias

El jugador podrá ser amonestado.

● Piso

» Fútbol 5

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

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.

● 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

» Fútbol 5

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.

» Fútbol 8

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



- **Faltas Sancionables**

- » **Amonestación**

Ser culpable de conductas antideportivas, desaprobador 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.

4. REGLAS DISCIPLINARIAS

Se sancionarán las faltas cometidas antes, durante y después del partido por jugadores, espectadores y/o simpatizantes de los Equipos, se hallen o no dentro del campo de juego. Las sanciones, surgirán de la gravedad del acto en sí mismo, de la intencionalidad, de los antecedentes del infractor 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 1 partido al jugador que posea 3 amonestaciones consecutivas o alternadamente en diferentes partidos.

4.2 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.

- **Personal de La Organización**

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.

4.3 RESISTENCIA A LA AUTORIDAD

El Árbitro estará habilitado para solicitar el retiro de toda aquella persona que falte el respeto, incite a la violencia, amenace, o emita 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.

4.4 SANCIONES DE OFICIO

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

4.5 DESCARGOS

El plazo para efectuar descargos es de 7 días de corrido.

- **Apelación de fallo**

Deberá ser enviado por mail a info@tdea-futbol.com.ar remitido y firmado por el primer delegado del equipo, detallando los



motivos de dicha apelación como así también los datos precisos del partido en cuestión.

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

● **Recusación de Árbitros**

Deberá ser enviado por mail a info@tdeafutbol.com.ar remitido y firmado por el primer delegado del equipo, detallando los motivos de dicha recusación.

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

En caso que La Organización acepte el pedido, tendrán validez de medio año en curso.

4.6 SOLICITUD DE PRÓRROGA DE SANCIÓN

La solicitud de prórroga deberá ser enviada por mail a info@tdeafutbol.com.ar remitida y firmada por el Primer Delegado del Equipo con, al menos, 72hs de anticipación al horario del encuentro.

Sólo podrá solicitarse cuando el Equipo no llegue a completar los jugadores titulares y el jugador sancionado no presente más de 2 fechas por cumplir.

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

4.7 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.

4.8 SANCIONES DE REFERENCIA

DESCRIPCIÓN	TIPO	EJEMPLOS	SANCIÓN
JUEGO BRUSCO (durante el juego)	GRAVE	<ul style="list-style-type: none">- Pisada- Cabezazo- Codazo- Planchado- Rodillazo- Puntapie- Tocado	4 o +
	BRUSCO		2 a 4
	LEVE		1 a 2
AGRESIÓN AL RIVAL (sin disputa de pelota))	AGRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">- 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 +





DESCRIPCIÓN	TIPO	EJEMPLOS	SANCIÓN
AGRESIÓN AL RIVAL (sin disputa de pelota)	INTENTO DE AGRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">- Agresión frustrada (cualquier golpe que no llegue a destino)- Intento de agresión- Amago de agresión- Salivar en forma deliberada- Arrojar la pelota con las monos o pies (llegando la misma 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	<ul style="list-style-type: none">- Insultar- Agraviar- Burlarse con palabras, gestos y/o actitudes- Replicar la agresión a que fuera objeto, incurriendo en las mismas acciones	1 a 2
AGRESIÓN A MIEMBROS DE LA ORGANIZACIÓN	AGRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">- 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 AGRESIÓN	<ul style="list-style-type: none">- Agresión frustrada (cualquier golpe que no llegue a destino)- Intento de agresión- Amago de agresión- Salivar en forma deliberada- Arrojar la pelota con las monos o pies (llegando la misma a destino)	3 a 5
	EXCESO VERBAL	<ul style="list-style-type: none">- Insultar- Agraviar- Burlarse con palabras, gestos y/o actitudes- Formular cualquier clase de apreciación desmedida sobre las decisiones adoptadas por el árbitro o la Organización	1 a 3
LEY DE ÚLTIMO RECURSO (sólo para Fútbol 8)		<ul style="list-style-type: none">- Impedir de manera intencionada a un adversario una oportunidad manifiesta de marcar un gol	
RESISTENCIA A LA AUTORIDAD		<ul style="list-style-type: none">- Resistencia contra la autoridad perturbando el normal desarrollo del partido- Abandono de cancha sin autorización- Invasión de cancha	Ley de walk over, expulsión, quita de puntos
TUMULTO GENERALIZADO		<ul style="list-style-type: none">- Mismas faltas establecidas en el Reglamento pero realizadas de manera generalizada por varios miembros del equipo, simpatizantes, etc.- Fútbol 8: 3 implicados o más (del mismo equipo)- Fútbol 6: 2 implicado o más (del mismo equipo)- Fútbol 5: 2 implicados o más (del mismo equipo)	Jugadores: de acuerdo a la/s infracción/es cometida/s Equipo: Ley de walk over, expulsión, quita de puntos
ROTURA INTENCIONAL Y/O HURTO		<ul style="list-style-type: none">- 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 más, pago de material Equipo: quita de puntos, expulsión del torneo + pago del material

Los ejemplos y sanciones son a modo orientativo. La Organización se reserva el derecho de modificarse y/o aplicar cualquier otra sanción que considere necesaria para el buen desarrollo del Torneo.

