

LISTA DE BUENA FE

- Los equipos participantes deberán entregar una lista de buena fe con datos completos y fotocopias de DNI (1º y 2º hoja) de todos los jugadores antes de iniciar el torneo. Será de 12 (doce) jugadores y podrá haber 3 (tres) de reserva.

INSCRIPCIÓN

Tendrá un costo de \$300 (pesos trescientos) y deberá ser saldada antes de la FECHA 2 del torneo.

PARTIDO DE DEPÓSITO

- Se utilizará el sistema de partido depósito en concepto de garantía de presencia a todos los partidos del campeonato. De esta manera en caso de cumplir con las reglas, no abonarán el último encuentro que disputen del torneo (considérese último encuentro del torneo a la final, tercer puesto o fase de la copa de plata que lleguen). Los equipos que no se presenten a jugar un partido perderán ese arancel que será utilizado para abonar los gastos que esa ausencia genere. Para poder continuar en el campeonato deberán volver a abonar ese depósito durante la semana posterior a esa falta. De no haber cumplido esa pauta el equipo no podrá ser programado para el siguiente partido.

AMISTOSO PREVIO

- Es obligatorio disputar un amistoso previo antes del inicio del campeonato para ver el perfil de conducta de los equipos y que los mismos tengan claro el aspecto reglamentario.

AVISOS DE PARTIDOS

- Se realizarán vía Facebook Oficial: /FATYE ZONA NORTE los días viernes, debiendo los delegados, confirmar la recepción del aviso ese mismo día. Esos avisos informados NO PODRÁN tener NINGÚN cambio del horario informado.

DETALLES IMPORTANTES

- Los equipos deberán presentarse 30 minutos antes del horario informado de partido y es obligatorio. La tolerancia de espera será de 10 minutos, pasado ese tiempo el árbitro comenzará a correr el tiempo de juego y cada cinco minutos se le otorgará un gol al equipo rival que esté presente en cancha listo para jugar. Una vez que transcurran más de 10 minutos del partido se le dará por perdido el partido por 5 - 0 al equipo que no se presentase.

- Si un equipo no se presenta a jugar sin previo aviso, el equipo rival ganará los puntos con el resultado de 5 a 0 y se le pondrán tres y dos goles respectivamente a los dos jugadores que estén mejores ubicados en la tabla de goleadores. La organización armará un partido amistoso, para ganar los puntos de ese partido, debiendo el equipo que se presentó abonar el arancel de cancha normalmente, accediendo así a la posibilidad de jugar, negada por el equipo faltante. En caso de no haber rival de amistoso, el equipo se retira sin abonar la cancha, cabe aclarar que habiendo amistoso disponible, el equipo no puede rechazar jugar, debe hacerlo debiendo acatar las pautas del torneo.

- Será obligatorio y sin excepciones abonar el arancel de cancha antes del comienzo del encuentro, Cada delegado deberá hacerse cargo de juntar el dinero correspondiente al pago.

- En caso de que algún equipo fuese retirado por incumplimientos administrativos y/o por NO ser aceptado su perfil de CONDUCTA, el mismo podrá ser reemplazado por un NUEVO equipo, sólo durante la FASE INICIAL del campeonato. Debiendo el nuevo equipo ingresar con esos PUNTOS y el FIXTURE jugado por el ANTERIOR hasta dicho momento.

- En caso de que un equipo no tuviese CAMISETAS o pecheras para jugar, la organización intentará proveer un juego alternativo. De faltar alguna remera el equipo no podrá continuar jugando si no abona el costo de dicha casaca.

- No se podrá ingresar al campo de juego y a zona de vestuarios con bebidas alcohólicas, tampoco se podrá fumar en ninguno de los sitios mencionados. Cada sede tiene un sector de buffet donde se podrá consumir lo que expendan.

- El comportamiento del público o parcialidad de cada equipo puede influir en sanciones o suspensiones de los partidos. Este aspecto es responsabilidad exclusiva de cada delegado.

- Los equipos tendrán que estar dispuestos a disputar 2 (dos) partidos en una semana en caso de atrasos de fixture o que la organización lo requiera importante.

- En caso de lluvia los delegados deberán comunicarse **VÍA FACEBOOK** con la oficina para informarse acerca de la realización o no de los partidos.

- Siempre se realizarán partidos más allá de los feriados o fines de semanas largos. A no ser que la Organización disponga la NO realización de la jornada. El equipo que presente problemas para alguna de esas fechas lo tendrá que comunicar vía mail en forma oficial con una antelación de 10 DIAS previos al partido programado ese día.

- La Organización no se responsabiliza por robos o extravíos de objetos personales.

1* El mínimo de jugadores para comenzar un partido será de CINCO (5). Cada equipo deberá contar con un capitán debidamente identificado.

2* Los **cambios serán ilimitados**, pudiendo reingresar los jugadores sustituidos. Se realizarán con la pelota a favor, detenida y la autorización del árbitro. Durante todo el partido SOLO CON PELOTA A FAVOR O GOL RECIBIDO O REALIZADO.

3* El arquero sacará con la mano sin sobrepasar la mitad de campo por aire. De cometerse esta infracción, se penalizará con un saque lateral en mitad de cancha para el equipo contrario. El arquero no podrá tomar la pelota con la mano luego puesto la misma en juego desde pase de un jugador del mismo equipo ni siquiera desde un saque lateral. El arquero podrá pasar la mitad de la cancha, rematando con el pie, picando la pelota fuera del área, solo en jugadas de juego pero "no" en saque de meta. Si el arquero realiza una jugada de pase a un propio defensor y este mismo devuelve de cabeza en reiteradas ocasiones se penalizará con un tiro libre indirecto para el equipo contrario.

4* La acción de Juego, conocida como "BARRIDA" será sancionada con un tiro libre para el equipo contrario. El PISO siempre se sancionará en caso de contacto cercano a un rival. El arquero podrá ir al piso solamente dentro de su propia area, si es que no comete lo que se considera jugada peligrosa o infracción.

5* El punto del tiro penal estará a 2 pasos fuera del area, el penal se ejecutará con solo un paso de distancia de la pelota. El resto de los jugadores de campo deberán ubicarse detras del punto de penal o donde diga el arbitro.

6* Todos los tiros libres serán directos e indirectos (el saque desde el medio siempre es indirecto), a excepción del penal. La barrera en los tiros libres, se formará a 5 pasos de la pelota. Más allá de eso, todo jugador debe dejar jugar ante una falta sin interponerse delante del balón. Será valido en los tiros libres y tiros de esquina elevar la pelota con el pie (cucharita).

7* El gol será válido solo rematando solamente pasando la mitad de la cancha. El gol en contra es valido desde cualquier lugar del campo de juego.

8* El reingreso de la pelota en el lateral será con la mano y el balón no podrá ingresar directamente al área rival, sí sobrepasarla. Para el reingreso de la pelota en el lateral, tiro de esquina, tiros libres y el saque de meta , los jugadores tendrán un máximo de 5 (cinco) segundos para realizarlos, una vez que el arbitro ordene la accion del juego. De pasar ese tiempo se cobrará la idéntica falta pero en favor del otro equipo. El reingreso de la pelota el tiro de esquina será con el pie y el balón podrá ingresar directamente al área rival.

9* El equipo que se quede con menos de cinco (5) jugadores en la cancha no podrá continuar el cotejo y perderá el mismo con el marcador que hasta ese momento estaba el encuentro.

10* El delegado y los suplentes deberán permanecer fuera del recinto de la cancha y avisar previamente la posibilidad de un cambio de jugador. Es importante aclarar que al pedir un cambio el jugador suplente ya debe estar listo para ingresar.

11* **La única autoridad del partido será el arbitro**, con la colaboración del veedor del partido. Cabe aclarar que la mesa de control tiene la facultad de informar al arbitro de alguna situación desleal durante el juego y de detener el partido en forma inmediata si algún incidente de mala conducta ocurriese dentro o fuera de la cancha. **El Veedor no puede cambiar un fallo de jugada del arbitro pero si sancionar por juego desleal en cualquier momento.**

12* La tarjetas serán Amarilla-Azul y Roja. Durante todas las fases del torneo los Jugadores que acumulen 3 (tres) Tarjetas Amarillas cumplirán la sanción de 1 partido de suspensión.

13* Los jugadores que reciban una tarjeta azul no podrán volver a ingresar . El equipo afectado estará 5 minutos con un jugador menos y una vez cumplido el tiempo tendrá que realizar un cambio obligatorio sin excepción. Además dicha azul se conmutara como 2 amarillas, haya o no recibido antes la amarilla. Los Jugadores Expulsados sufrirán la suspensión al menos de un partido, según el motivo de la misma. Cada equipo tiene derecho a presentar su descargo luego de conocida la sanción aplicada a los jugadores suspendidos. Los jugadores que estén suspendidos por 3 amarillas podrán solicitar al delegado del equipo rival la posibilidad de jugar, siendo este el que lo pueda autorizar teniendo ese derecho de común acuerdo con la organización (este punto no es permitido para los sancionados con tarjetas rojas).

14* **Tabla de sanciones en base a Tarjetas Rojas:**

- Por Juego Brusco Primer Grado / Doble Amarilla: **1 Partido de suspensión**

- Por Juego Brusco 2do Grado / Insulto a la autoridad o a un rival: **2 Partidos de suspensión**

- Intento de Agresión Física a un rival: **3 Partidos de suspensión**

- Agresión Física a un rival: **De 6 a 10 FECHAS.**

- Intento de agresión a autoridad o organizador: **8 fechas**

- Agresión Física a la autoridad: **Expulsión del o los jugadores del Torneo.**

- Gresca generalizada entre equipos: **Expulsión del equipo del campeonato y desafiliación de Liga.**

- La Organización tendrá en cuenta también los antecedentes de los jugadores sancionados para aumentar o no la sanción según el caso. También tendrá el derecho a sancionar de oficio ante actos de mala conducta no percibidos por el árbitro.

IMPORTANTE: LOS EQUIPOS QUE REITEREN ACTOS DE CONDUCTA INAPROPIADA SERAN AMONESTADOS Y A LAS CINCO AMONESTACIONES DE CONDUCTA SERAN EXPULSADOS DEL TORNEO.

15* En caso de que un equipo rival no se presente a jugar sin previo aviso, el equipo ganará los puntos con el resultado de 5 a 0 y los goles irán para los dos jugadores que mas goles haya convertido hasta ese momento (2 y 2). Es importante aclarar que es obligatorio el pagar el arancel correspondiente a cancha y arbitraje para ganar los puntos de dicho encuentro. La Organización en caso de previo aviso del equipo faltante podrá organizar un amistoso para que el equipo no pierda la posibilidad de jugar.

16* Se jugará 1 tiempo de 40 minutos de corrido. Cada equipo podrá pedir 1 minuto de descanso durante todo el cotejo.

17* **La Organización no se responsabiliza por objetos personales perdidos o extraviados durante los partidos.**

18*. Toda regla no estipulada en este reglamento se basará en el reglamento de la FIFA.