

CONDICIONES DE LA LIGA

ACEPTACIÓN DE LAS BASES

- Todos los participantes del torneo aceptan de pleno todas y cada una de las disposiciones descritas en este Reglamento, y declaran haber leído y tener conocimiento del mismo, por el sólo hecho de inscribirse en la “Lista de Buena Fe” o en la planilla de partido.

NO RESPONSABILIDAD DE LA ORGANIZACIÓN

- Los encuentros se desarrollarán en el complejo “Salguero Futbol” ubicado en Av. Rafael Obligado 1221 (C.A.B.A). El mismo cuenta con el servicio de emergencias médicas. No obstante, ni el Organizador/es, ni La Auditoría General de la Nación (AGN), ni las sedes serán responsables por lesiones, daños, perjuicios o pérdidas de cualquier tipo, que pudieran sufrir los participantes o invitados de los participantes del torneo. Sólo podrán participar los agentes de la AGN, bajo cualquier modalidad de contrato.

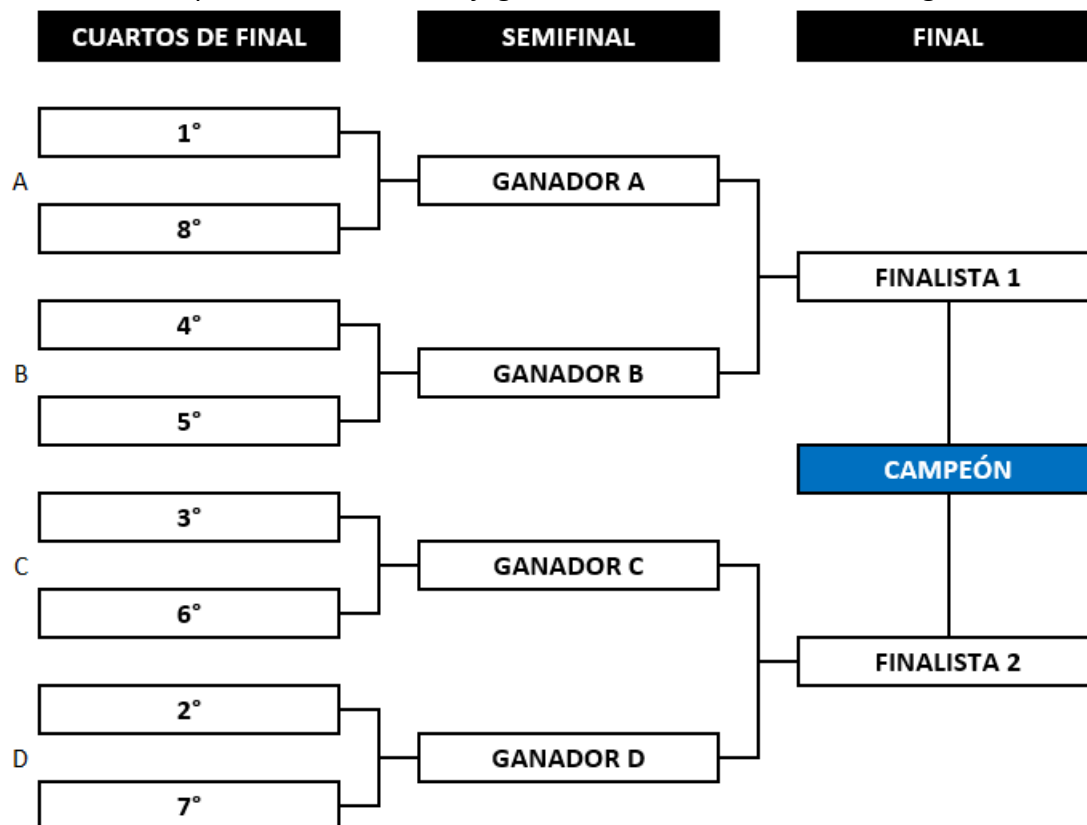
INSCRIPCIÓN Y COSTOS

- El torneo tiene un costo de \$35000.- por equipo que cubre el alquiler de la cancha y el árbitro de todo el torneo (Primera y segunda fase, los trofeos para 1º, 2 y 3º puesto, como así mismo para goleador y valla menos vencida del campeonato).
- Los equipos que cumplan con todos los requisitos, y abonen la inscripción quedaran oficialmente confirmados en el torneo.
- Al momento de entregar la lista de buena fe deberán entregar comprobante de transferencia bancaria por el total abonado (\$35000.-) por la inscripción que contempla un total de 8 partidos asegurados, o enviarlo antes de la primer fecha por correo a deportes@apo.org.ar.
 - Los interesados en inscribirse deberán solicitar la planilla de inscripción por correo electrónico a maximilianocandotti@hotmail.com / brianleon14@hotmail.com / dpoertes@apoc.org.ar .
- Si un equipo desea abandonar el torneo antes de su finalización: no podrá reclamar el dinero. (SIN EXCEPCIÓN).
- El costo total deberá abonarse por transferencia a la cuenta de APOC:
CBU: 0340200100710287733000
ALIAS: APOC.SECC.NACION
Banco Patagonia.

MODALIDAD DEL TORNEO

- El torneo se desarrollará con la modalidad de todos contra todos.
- La liga estará compuesta de 7 fechas.

- Una vez cumplidas las 7 fechas se jugarán los cuartos de final de la siguiente manera:



- La Organización tendrá la facultad para reducir o aumentar la cantidad de equipos participantes en el torneo, de fechas o el sistema de competencia cuando lo crea conveniente para un mejor desarrollo del torneo, y decidirá exclusivamente el horario y sede de los partidos postergados o suspendidos.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

- Partido Ganado: 3 puntos / Partido Empatado: 1 punto / Partido Perdido: 0 puntos
- No presentación Sin Aviso: 1° vez, partido perdido por 6 a 0. / 2da vez, descalificación.
- Cabe destacar que el aviso de la NO presentación, deberá ser con una antelación mínima de 24 hs de la hora del partido.
- Desempates: 1) Diferencia de Gol (DF), 2) Goles a Favor (GF), 3) Fair Play (Roja directa 5 puntos, Expulsión por doble amarilla 3 puntos, Amarilla 1 punto), 4) Resultado del enfrentamiento entre ambos, 5) Sorteo.

DÍAS DE LLUVIA O PRONÓSTICOS DESFAVORABLES

- Es obligación del delegado comunicarse con el Organizador/es para verificar la realización de la fecha.
- El árbitro podrá suspender el encuentro en caso de tormenta eléctrica. Si se decidiera no continuar jugando ese día se programará para otra jornada. El tiempo restante del partido se dividirá en dos tiempos, con el resultado como estaba hasta el momento de la suspensión).

- En caso de que la organización no se comunicara con los equipos o con sus respectivos delegados, se entenderá que el partido se juega normalmente.

LISTA DE BUENA FE

- A la hora de inscribirse, los equipos deberán anotar un mínimo de: 5 (cinco) jugadores y un máximo de 10 (diez) jugadores. Se podrá reemplazar a un jugador lesionado por uno nuevo en la lista sin importar el momento del torneo, el jugador reemplazado no podrá volver a jugar en el torneo.
- La lista de buena fe deberá completarse con jugadores del mismo Departamento/Despacho, y solamente se podrán incorporar 3 (tres) jugadores de otros sectores del organismo.
- En la lista de buena fe, se harán constar los nombres y apellidos, números de legajo, dependencia, y la firma de los jugadores integrantes del equipo.

IMPORTANTE

- Los jugadores que ingresen al campo de juego deberán firmar las correspondientes planillas con el motivo de hacer constar su participación. Cualquier adulteración, falsificación de firmas u otra irregularidad podrá ser sancionada por los organizadores y/o administrador del torneo, con la inhabilitación del equipo para el resto del torneo.

EL CAPITAN/DELEGADO DE CADA EQUIPO ES EL RESPONSABLE DE CONTROLAR LAS LISTAS CON LAS FIRMAS ANTES Y DESPUÉS DE CADA PARTIDO, COMO ASÍ TAMBIÉN DEL RESULTADO FINAL, GOLES, AMONESTADOS Y EXPULSADOS DE LA FECHA.

SI ESTO NO OCURRIESE EL RESULTADO Y ESTADÍSTICAS VOLCADOS A LA PLANILLA POR EL ARBITRO SERÁN TOMADOS COMO VALIDOS Y NO HABRÁ POSIBILIDAD ALGUNA DE RECLAMO POSTERIOR.

EL CAPITÁN / DELEGADO

- El capitán/delegado debe ser mayor de 18 años y es responsable de que su equipo conozca el reglamento, pudiendo ser sancionado en caso contrario. El cambio de delegado deberá ser comunicado a la organización.
- Asimismo, garantizará la salud física y mental de cada uno de los jugadores de su equipo antes y durante el torneo, que deberá ser apta para la práctica del deporte, responsabilizándose en caso de no cumplir con esta obligación. A la vez, será el encargado de mantener la buena conducta de sus jugadores durante el certamen y será responsable de daños, perjuicios y/o lesiones que pudieran ocasionar los jugadores de su equipo.
- El delegado será el único encargado de la comunicación con la organización y el árbitro.
- Debe:
 - Cumplir los requisitos de inscripción del equipo.

- Confirmar si se juega la fecha por cualquier medio de comunicación con la organización.
- Obligaciones del delegado en cada partido:
 - Presentar a su equipo correctamente vestido con las camisetas iguales y numeradas y respondiendo a la indumentaria permitida.
 - Hacer firmar la planilla de juego a todos sus jugadores en la mesa de control. Terminado el partido deberá acercarse a la mesa de control darse por enterado del informe del árbitro del partido y firmarlo. Los informes que no hayan sido firmados no serán susceptibles de revisión (sin excepción).
 - Si el delegado se ausenta a algún encuentro, este, deberá nombrar un segundo delegado, el cual tendrá que cumplir su rol en esa fecha.

ROLES DE LA ORGANIZACIÓN

- Organizador: todos los delegados tendrán comunicación con los organizadores, pudiendo realizar preguntas que surgen en los equipos, reclamos de situaciones particulares que NO se especifican en este reglamento, pedido especial de alguna franja horaria en particular para algún partido, etc.
- Planilleros: serán los encargados de controlar las planillas y controlar el inicio de los partidos. No serán válidos los pedidos de horarios o reclamos de cualquier índole reglamentaria con los planilleros.
- Tendrá además la potestad de suspender o no iniciar un partido. Y solo podrá ser consultado por el árbitro ante alguna duda reglamentaria. El planillero debe tener el reglamento.
- Árbitros: Deberán conocer el presente reglamento e impartir justicia en los partidos.
- Cabe destacar que cualquier reclamo fuera de lugar a las personas que tienen algún rol en la organización quedaran a la revisión del Tribunal de Disciplina y posiblemente será sancionado.

REGLAMENTO GENERAL DEL TORNEO

- Nombre del Equipo
 - Este no podrá ser ofensivo, discriminador o similar. Tampoco podrá tener insultos.
 - El nombre del equipo será analizado por la organización, y de no ser aceptado se pedirá cordialmente al grupo de jugadores que lo sustituyan.
- Indumentaria
 - Camisetas numeradas y de un mismo color (en caso de tener 2 juegos de camisetas informar a la organización), e informar a la organización los colores de la camiseta/as en la lista de buena fe. En caso de no tener camisetas, la organización facilitara las mismas.
 - Zapatillas o botines sin taponos (sin excepción).
 - El arquero no puede vestir una camiseta del mismo color que la de su equipo o el rival.

- REITERAMOS: Estará prohibido para cualquier jugador o arquero jugar con botines con tapones metálicos o de plástico altos (botines de cancha de 11).
- Canilleras (opcional y sugerido).
- Para el arquero: gorra, pantalones largos o guantes (sugerido).
- Está prohibido el uso de relojes, pulseras metálicas, anillos, cadenas y piercings por su seguridad.

LOS PARTIDOS

- Los partidos tienen una duración total de 40 (cuarenta) minutos, divididos en dos tiempos de 20 (veinte) minutos, y un descanso de 5 (cinco) minutos en el entretiempo.
- Los equipos estarán formados por:
 - 5 (cinco) jugadores, uno de los cuales será el arquero (se requieren 3 jugadores como mínimo por equipo para iniciar un partido) El máximo de jugadores por equipo será de 10 jugadores.
 - Deberán presentarse en la sede 20' (veinte) minutos antes del horario publicado de cada partido y completar la planilla del encuentro con los nombres y apellido, número de camiseta, DNI y firma de cada jugador. (SIN EXCEPCIÓN).
- Salvo en casos excepcionales (retraso arbitral, jugador lesionado en campo de juego con imposibilidad de movilización, etc.), el cronómetro del árbitro empezará a correr a la hora señalada de comienzo del partido.
- Luego de iniciado el cronómetro, suponiendo que un equipo no ha completado el mínimo de 3 jugadores para comenzar el partido, cada 5 minutos cumplidos se sumará un gol para el equipo que este correctamente en el campo de juego.
- Cumplidos los 15 minutos de espera el partido se dará como suspendido y el resultado será de 6-0 a favor del equipo presente. Y el equipo que no se hizo presente será juzgado como NO PRESENTACION SIN AVISO.
- El veedor, planillero o los organizadores podrán solicitar el DNI de cualquiera de los jugadores para corroborar su identidad.
- NO se adicionará tiempo en los partidos, solo se hará en casos excepcionales por accidentes, demoras por falta iluminación o interrupciones ajenas al partido.

FIXTURE Y HORARIOS

- El Sistema de Competencia será informado antes del inicio del campeonato.
- IMPORTANTE: los equipos deberán presentarse 20 minutos antes del horario publicado. Entendiéndose como Horario de Citación.
- Los equipos NO podrán postergar fechas, excepto que ANTES de comenzar el torneo lo hayan comunicado a la organización.
- IMPORTANTE: no se garantiza que el pedido se pueda cumplir por motivos ajenos a la voluntad del organizador.
- No se darán comienzo de los encuentros si los equipos no cumplimentan los siguientes requisitos:

- Firmar la planilla del partido.
- Ingresar con camisetas con sus correspondientes números y la indumentaria obligatoria.
- El tiempo que los equipos pierdan en el cumplimiento de tales requisitos, se descontará de su partido, ello en atención a que no puede perjudicarse a los equipos del turno siguiente. Además, cada 5 minutos cumplidos se sumará un gol al equipo correctamente en cancha.

GENERALIDADES DE JUEGO

- El gol es válido solo pasando la mitad del campo y de córner. El gol en contra vale de todos lados.
- Los laterales se realizan con el pie, sobre la línea y con la pelota quieta. No vale gol directo de lateral.
- Todos los tiros libres son indirectos salvo los tiros de esquina y los que sean cobrados por el árbitro como foul (las manos fuera del área, plancha y piso son tiro libre indirecto).
- En el caso de las manos, si el árbitro interpreta que son intencionales serán sancionadas con amarilla y en el caso de que fueran intencionales y a la vez de último recurso roja directa.
- No se podrá disputar la pelota desde el piso y/o “barrer” con un rival cercano, haya o no contacto con el mismo. En caso de ocurrir esta infracción, que corre por cuenta de la interpretación del árbitro, se sancionará tiro libre INDIRECTO. (En el caso de que esta falta se realice dentro del aérea, el tiro libre indirecto se realizara en la línea del aérea) El arquero puede ir al piso sólo dentro del área. Al salir fuera del área deberá respetar esta regla.
- En caso de que el arquero saque con sus manos, la pelota no puede pasar la mitad del campo sin antes picar o ser tocada por algún jugador. El arquero no podrá sacar de sobre pique con el pie.
- En caso que el arquero obtenga la pelota, ya sea de un compañero (solo podrá agarrar el balón si el compañero realice el pase con alguna parte superior a la cintura, en caso que el arquero tome el balón con un pase intencional de un compañero hecho de la cintura para abajo se sancionará con tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, a ejecutarse desde el borde del área) o de cualquier acción de juego en la cual el juego no haya sido parado, el arquero podrá pasar la pelota de la mitad del campo sin antes picar la pelota o ser tocada por algún jugador. Los arqueros podrán “autohabilitarse” (largar la pelota y salir jugando) cuando atajen una pelota que está en juego (y no cuando la pelota se repone luego de irse por línea de fondo). Una vez efectuada esta acción no podrán tomar nuevamente la pelota con sus manos. De hacerlo se cobrará un tiro libre indirecto desde el borde del área.
- Los tiros libres, tiro libre indirecto, según reglamento AFA, 6 pasos de distancia.

- Ley de Ventaja: se debe aplicar, siempre buscando beneficiar al equipo que recibió la infracción.
- Ante un tiro libre la barrera deberá estar a 6 pasos de distancia y se ejecutará con carrera. En un saque lateral, tiro libre o córner deberá haber automáticamente y como mínimo 1 paso de distancia. Esta distancia no deberá ser pedida por el equipo ejecutante o el árbitro y aquel jugador que no cumpla con esta distancia será amonestado con tarjeta amarilla.
- El penal tradicional se ejecutará sin carrera y el resto de los jugadores deberá ubicarse donde el árbitro lo indique.
- Cada equipo podrá realizar cambios ilimitados con las siguientes condiciones:
 - a- Los jugadores que son reemplazados podrán volver a ingresar.
 - b- Los cambios deberán realizarse cuando el árbitro los autorice.
 - c- El árbitro podrá frenar el abuso de este artículo obligando al equipo a esperar un determinado lapso de tiempo entre cambio y cambio.
 - d- Será amonestado aquel jugador que, a criterio del árbitro, no haga correctamente la modificación correspondiente.
- El árbitro dispondrá de dos alternativas de amonestación. Tarjeta roja y Tarjeta amarilla

IMPORTANTE

- El capitán de cada equipo es responsable por el comportamiento de sus compañeros (excesos verbales, agresiones de todo tipo a rivales, árbitros, organizador, público y jugadores del mismo equipo) y deberá chequear el resultado y amonestaciones al término del partido.
- El árbitro advertirá al capitán ante estas situaciones y de ser necesario, realizará un informe por el cual podrá ser suspendido al próximo partido.
- El árbitro podrá detener el partido y hasta suspenderlo por malos comportamientos de jugadores, técnicos y espectadores.
- El árbitro es el gerente del partido, por él pasan todas las determinaciones.
- La tarjeta roja directa implica 2 fechas de sanción.

ASISTENTES / INVITADOS

- Los asistentes o espectadores deberán mantener conducta correcta, haciéndose responsable en caso contrario el equipo del cual sean simpatizantes.
- El árbitro estará habilitado para solicitar a la organización el retiro de toda aquella persona FUERA DEL TERRENO DE JUEGO (jugador suplente, espectador o invitados) en el caso de que la/s persona/s falte el respeto, incite a la violencia, amenace, o emita comentarios o canciones que puedan ofender al árbitro o a algún jugador, espectador u organizador (en primera ocasión se apercibirá a la persona, y en segunda deberá retirarse) De no respetar esta decisión, el partido será suspendido y la organización le dará por perdido el mismo a quien provocó el incidente, independientemente del

resultado del encuentro hasta ese momento. El equipo podrá sufrir sanciones, quita de puntos y hasta la expulsión del torneo si sus espectadores invitados no se comportasen como es debido.

CONVIVENCIA / DERECHO DE ADMISIÓN

- Se pide a los participantes respetar el reglamento y a los empleados del lugar.
- La Organización se reserva el derecho de admisión en cada sede, a cada jugador, espectador, simpatizante, o asistente invitado que incurra en alguna de las faltas anteriormente mencionadas, pudiendo prohibirle el ingreso o la permanencia al club o al partido.
- De no respetar esta decisión, no se dará comienzo o continuación al partido del equipo del cual sea simpatizante o invitado, y el mismo podrá sufrir sanciones y hasta se le podrá dar por perdido el partido.

TRIBUNAL DE DISCIPLINA

- El Tribunal de Disciplina estará conformado para decidir sanciones de oficio, y analizar situaciones y comportamientos inadecuados de jugadores, equipos e invitados o simpatizantes.

ACUMULACIÓN DE TARJETAS

- Acumulación de 3 (tres) tarjetas amarillas: 1 fecha de sanción para la siguiente fecha.
- Tarjeta roja directa: 2 fechas (Mantiene las amarillas acumuladas)
- Tarjeta roja por 2 amonestaciones: 1 fecha

SANCIONES

- En el caso de que uno o más jugadores participen de acciones violentas (agresiones físicas contra jugadores, árbitros u Organizador/es, o daños o disturbios en las sedes) su equipo será descalificado por el resto del torneo, sin derecho a reclamar dinero adelantado, a través del Tribunal de Disciplina, que también podrá actuar de oficio mediante los informes de veedores u Organizador/es. En primer lugar de gravedad, se tendrá la agresión física y luego verbal, ya sea contra árbitro, jugador, veedor u Organizador/es.
- Será agravante el hecho de ser quien comience con la agresión.
- Agresión verbal: Será sancionada con 2 fechas (aunque el jugador no haya sido expulsado) el exceso verbal contra árbitros, rivales, Organizador/es u otros jugadores.

ÁRBITROS

- La organización asignará un árbitro para cada partido que realice.
- Él árbitro será la autoridad máxima dentro de la cancha, y el encargado de realizar el sorteo previo al saque, lanzando una moneda para decidir quién inicia el juego y quien

elige el lado del campo de juego. Dicho sorteo lo deberá realizar el capitán en representación del equipo.

- Será también el encargado de iniciar y finalizar el partido y sus dos etapas. También será el único que controle el tiempo de juego, quien autorizará los cambios de jugadores, y el cambio de pelota, si es necesario o la asistencia de primeros auxilios a un jugador dentro del campo de juego.
- Antes de comenzar cada partido, el árbitro deberá verificar la cantidad de jugadores de cada equipo (mínimo en cancha 3). También será el encargado de verificar la vestimenta adecuada y obligatoria de cada equipo como figura en este reglamento para informar a la organización, así como verificar que ningún jugador tenga tapones metálicos o de plástico “altos”.
- Un partido también podrá ser dirigido por un árbitro que sea aceptado por ambos equipos en caso de no haber ningún árbitro designado presente.
- Las faltas de respeto a un árbitro dentro o fuera de la cancha, antes, durante el partido o aún después de finalizado, serán sancionadas.
- Los árbitros tendrán la autoridad para informar por escrito a la organización sobre faltas graves de los jugadores o equipos. Su informe será tomado en cuenta por el Tribunal de Disciplina en caso de sanción.
- El árbitro no permitirá que personas sin su autorización o la de la organización ingresen o permanezcan dentro del alambrado perimetral del campo de juego, por razones de seguridad.
- Si así ocurriera comunicará a la organización para que se tomen las medidas necesarias. Además, el árbitro podrá no comenzar o continuar un partido si considerara que no hubiera garantías necesarias de que el mismo se desarrollará con normalidad. En ese caso, deberá comunicarlo a la organización, que podrá suspenderlo.
- El árbitro interrumpirá el partido si juzga que un jugador se encuentra lesionado gravemente. Reanudará el juego con un pique a tierra.
- Si juzga que un jugador se encuentra lesionado levemente, podrá dejar continuar la jugada hasta que esta salga de la superficie de juego.
- El árbitro podrá modificar una decisión únicamente si se da cuenta de que esta es incorrecta, siempre y cuando no se haya reanudado el juego, o se haya finalizado el partido.
- El árbitro podrá finalizar una etapa o el partido durante el transcurso de cualquier jugada, excepto en un penal.

SUSPENSIÓN DEL PARTIDO

- El árbitro tendrá la autoridad para suspender un partido cuando:
 - Haya agresiones físicas hacia él por parte de jugadores, espectadores o invitados.
 - Haya agresiones físicas entre jugadores, espectadores o invitados.
 - Haya Tormenta eléctrica, y/o las condiciones del campo de juego no sean seguras para los jugadores.

- El resultado y definición del partido, en caso de agresiones, quedará exclusivamente a criterio de la organización, así como las sanciones para los equipos agresores.
- En caso de tormenta eléctrica, se postergará el tiempo restante del partido, con el resultado como estaba hasta el momento de la suspensión. En caso de que la Organización decida reanudar el partido, será exclusivamente quien decida la Fecha, el Horario y la Sede donde se jugará. Esta reanudación se dividirá en dos tiempos.

CONTACTOS: maximilianocandotti@hotmail.com / brianleon14@hotmail.com / deportes@apoc.org.ar