

REGLAMENTO EL SAPO FÚTBOL 2021

Fútbol 5 y 8

1. Aceptación de las bases

Los participantes de los torneos organizados por **El Sapo Fútbol®** aceptan todas y cada una de las disposiciones descriptas en estas bases y condiciones, y declaran haber leído y tener conocimiento del Reglamento, por el sólo hecho de figurar en la "Lista de Buena Fe" o en la planilla de partido.

2. No responsabilidad de la Organización

2.1 La Organización brinda el servicio de emergencias médicas privada en todas las sedes. No obstante, ni la misma, los auspiciantes o 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.

2.2 No se podrán ingresar armas, u otros artículos que la organización o las leyes argentinas prohíban (en caso de concurrir con pirotecnia deberán utilizarla fuera del predio).

3. Torneos

3.1 La Organización tendrá la facultad de reducir o aumentar la cantidad de equipos participantes en cada división, 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 postergados o suspendidos.

3.2 Al inicio de cada temporada, la organización fijará un importe que los equipos deberán abonar en concepto de **inscripción**, dicha suma deberá ser cancelada hasta la fecha 2 mediante transferencia o en la sede, una vez excedido este plazo se sumará un interés del 15% (del total del importe) en la Fecha 3 y de permanecer la deuda no se les programará la fecha 4.

4. Método de inscripción a los Torneos

4.1. Contacto: Los interesados en inscribirse en los torneos organizados por **El Sapo Fútbol®**, deberán comunicarse vía whatsapp, Instagram o mail, para poder ser informados sobre las condiciones del torneo.

4.2. Pre Inscripción de Equipos Nuevos:

Los equipos nuevos que deseen ingresar deberán disputar al menos un partido amistoso **obligatorio** en el cual se evaluarán diferentes ítems tales como nivel de juego, comportamiento, puntualidad, respeto de normas, etc.

Los equipos que cumplan con dichos requisitos, podrán confirmar su incorporación al torneo, abonando la inscripción y presentando Planilla de Inscripción El Sapo Fútbol. Luego de cumplimentar con estos pasos se le asignará una categoría según su nivel de juego.

4.3. Sobre el partido amistoso:

a. Dicho partido amistoso es de carácter **obligatorio**.

b. En estos partidos podrán aplicarse sanciones en caso de faltas graves de la misma manera que en un partido oficial.

c. La Organización podrá **no** otorgarle el cupo a un equipo que no demuestre buen comportamiento, o que sus invitados/as tampoco lo demuestren, ni cumpla con el horario pactado para el inicio del amistoso, aunque ya haya

cancelado la inscripción.

4.4 Inscripción Equipos Participantes: Antes del comienzo del torneo, los equipos ya participantes deberán abonar la inscripción y entregar la "Lista de Buena Fe" por whatsapp al 15-5116-7600.

4.5 En caso de ausentarse, el equipo quedará **expulsado** automáticamente. Si quisiera recuperar su cupo, deberá abonar la totalidad del partido en el cual se ausentó y esperar que se libere un nuevo cupo en el caso de que otro equipo haya ocupado su lugar.

4.6 No podrá reclamar ninguna suma de dinero si es expulsado del torneo o decide no seguir participando.

5. Lista de Buena Fe (Planilla de Inscripción):

5.1 Al comienzo del certamen, los equipos deberán anotar un mínimo de 6 (seis) jugadores en la "Lista de Buena Fe". En la misma, se harán constar los números de documento (D.N.I.) o pasaporte en caso de ser extranjero.

5.2 IMPORTANTE!!! SE PODRÁN INCLUIR COMO MÁXIMO 3 JUGADORES NUEVOS POR FECHA. EL LÍMITE DE INCLUSIÓN SERÁ 2 FECHAS ANTES DE LA ÚLTIMA FECHA DEL TORNEO.

5.3 Antes del inicio de cada partido, los jugadores presentes deberán darle el presente al veedor con motivo de hacer constar su participación. Cualquier adulteración, falsificación u otra irregularidad será sancionada por la organización con la inhabilitación del jugador en falta o en su defecto el capitán del equipo para participar en los partidos que así decida la organización, y con la quita de puntos de ese partido (6-0).

5.4 En caso de no poder presentar el mínimo de 3 jugadores inscriptos (F5) y 5 (F8), los puntos del encuentro serán concedidos al equipo rival y se computará 6-0 (F5) y 3-0 (F8).

5.5 Podrán participar de los torneos organizados por **El Sapo Fútbol®** mayores de 18 años en la categoría libre, y menores de 18 (hasta 14) con autorización de padres o tutor, quienes serán responsables por sus hijos.

5.6 Un jugador no podrá participar en 2 equipos de **igual categoría**. En el torneo Femenino, ninguna chica categoría superior podrá jugar en una categoría inferior el mismo día de juego.

5.7 En caso de sanción, el jugador **no** podrá participar para ninguno de los equipos por el período determinado por el Tribunal de Disciplina.

5.8 EL CAPITÁN DE CADA EQUIPO ES EL RESPONSABLE DE CONTROLAR LAS LISTAS DE LA APP ANTES Y DESPUÉS DE CADA PARTIDO Y, DE INCURRIR EN CUALQUIER IRREGULARIDAD SERÁ SANCIONADO CON UNA O MÁS FECHA/S. TAMBIÉN PODRÁ SER SANCIONADO EL EQUIPO CON LA QUITA DE PUNTOS.

6. El Capitán o Delegado

6.1. El capitán y/o delegado debe ser mayor de 18 años y es responsable de que su equipo conozca el reglamento, pudiendo ser sancionado en caso contrario. 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.

7. Indumentaria

Recomendaciones:

- Camisetas numeradas y de un mismo color (en caso de no tenerlas, la organización proporcionará pecheras, el capitán deberá dejar una identificación a modo de garantía).
- Pantalones cortos // Medias largas de fútbol // Botines // Canilleras.
- Se encuentra **prohibido** jugar con botines con tapones metálicos o de plástico altos.
- El arquero **no** puede vestir una camiseta del mismo color que la de su equipo o el rival.
- Está prohibido el uso de relojes, pulseras metálicas, anillos, cadenas, piercings y gorra (para cualquier jugador que no sea el arquero), así como la participación con yesos, férulas o cualquier otro elemento que pueda resultar peligroso para su propia integridad y la de los rivales.

8. Los Partidos

8.1. Los partidos tienen una duración total de 50' (cincuenta) minutos, divididos en dos tiempos de 25' (veinticinco), y un descanso de 2' (dos) minutos en el entretiempo.

8.2. Los equipos estarán conformados por 5 jugadores (Fútbol 5) y 8 jugadores (Fútbol 8) uno de los cuales será el arquero (se requieren 3 jugadores como mínimo por equipo para iniciar un partido en F5 y 5 para F8) deberán presentarse en la cancha 30' (treinta) minutos antes del comienzo de cada partido y deberán abonar el importe correspondiente en la mesa de control y la planilla del encuentro completa con los nombres y apellido, número de camiseta, DNI y firma de cada jugador.

8.3 Los partidos deberán comenzar puntuales en la hora fijada por la Organización, que dependerá del horario de citación.

Ej.: Horario Citación: 11:30hs Horario de Inicio: 12:00hs.

Salvo casos excepcionales (retraso arbitral, jugador lesionado en campo de juego con imposibilidad de movilización), el cronómetro del árbitro empezará a correr a la hora en punto 12:00hs.

Cada 5' de retraso el equipo que se presentó en tiempo y forma recibirá un gol a favor.

12:00 a 12:05: 1 a 0

12:06 a 12:10: 2 a 0

12:11 a 12:15: 3 a 0

12:15 en adelante el equipo que está presente podrá reclamar los puntos en caso de que su rival no disponga de los jugadores mínimos necesarios para comenzar (3 jugadores en F5 y 4 jugadores para F8)

8.4 El veedor u Organizador/es podrá solicitar el documento de cualquiera de los jugadores para corroborar su identidad.

8.5 LEY DEL WALK OVER

Un equipo recibirá los 3 puntos del partido automáticamente cuando su rival no se presente. (Se le dará el partido como ganado por **6 a 0** en F5 y **3-0** en F8), (estos goles contarán para la DF General, pero NO se le asignarán a ningún jugador)

8.6 El equipo que no se presente deberá abonar el importe del partido esa misma semana (mediante transferencia bancaria) y restará 3 puntos que NO serán devueltos.

8.7 El equipo que no se presente al partido designado también podrá ser EXPULSADO del torneo si la organización

considera que no cumple con el compromiso deseado al ausentarse sin previo aviso o avisando sobre la hora.

8.8 IMPORTANTE!!! Aquel equipo que no juegue el 60% de los partidos (se da de baja o es expulsado) perderá los puntos de todos los partidos jugados, en consecuencia los rivales que hayan perdido ganarán los puntos de esos partidos con un resultado de 6-0 para F5 y 3-0 para F8.

8.9 Un equipo nuevo podrá reemplazar a un equipo que haya sido expulsado o dado de baja y arrancará con 0 puntos y 0 goles.

9. Fixture y Horarios

9.1. El Fixture y el Sistema de Competencia será publicado en la web la semana previa al inicio del Torneo.

9.2. Las fechas y horarios de los partidos serán publicados en el sitio web y en la aplicación móvil los días miércoles por la tarde.

9.3. Los equipos que soliciten un rango horario especial, deberán hacerlo por mail a horarios@elsapofutbol.com y tendrán tiempo hasta el lunes a las 20hs. Esto NO garantiza que el pedido se pueda cumplir por motivos ajenos a la voluntad del Organización.

9.4. Los veedores no darán comienzo de los encuentros si los equipos no cumplimentan los siguientes requisitos:

1. Abonar el partido.
2. Dar el presente en la app.
3. Ingresar con camisetas de fútbol con sus correspondientes números y la indumentaria obligatoria.

10. Sistema de Juego

Por cada partido ganado el equipo sumará 3 puntos, por empate 1, y por perdido 0 puntos.

10.1 Gol

- El gol se convalidará cuando la pelota atraviese la línea del arco en su totalidad y luego de reanudado el juego con el saque de mediocampo. El árbitro podrá anular o convalidar un gol antes de que se reanude el juego.

- El gol es válido desde **toda la cancha (F5 y F8)**.

- Se puede anotar un gol directamente desde un saque inicial, o reanudación luego de un gol.

10.2 Tiro Libre:

- Todos los tiros libres son **indirectos (F5)**, excepto a partir de la **5ta.** falta por tiempo, cuando el jugador podrá optar por patear al arco de manera directa, en este caso el remate deberá ir directo al arco, no pudiendo efectuar un pase a otro compañero.

- Los jugadores rivales deberán dejar al menos un metro de distancia cuando el jugador ejecutante no pida distancia, (pudiendo ser amonestados si no lo hace), y cuando lo soliciten deberán colocarse a 3 pasos de distancia en Fútbol 5 y a 6 pasos en Fútbol 8.

- La pelota entrará en juego en el momento en el que sea golpeado o ruede al menos una vez.

10.3 Laterales:

- Los laterales deberán efectuarse con el pie (F5) y con la mano (F8)

- En caso de que la pelota toque el techo o red en canchas cubiertas, se reanudará el juego con un lateral a favor del equipo contrario al último que tocó la pelota, a la altura en que tocó el techo.

- Si se efectúa incorrectamente el lateral, el juez podrá advertir o conceder el mismo al equipo rival.

- Al efectuarse el lateral, el rival deberá dejar como mínimo un metro de distancia. En caso de no respetar la distancia, el jugador podrá ser sancionado con tarjeta amarilla.

10.4 Tiro de Esquina (Córner)

En los córners o tiros de esquina, los adversarios deberán ubicarse sobre la línea del área propia (f5) o 6 pasos (f8). En caso de no respetar la distancia, el jugador podrá ser sancionado con tarjeta amarilla.

10.5 "Piso"

A. Barrerse (deslizarse en el piso a trabar para sacar la pelota) no está permitido y será sancionado como falta siempre que exista disputa y por ende **riesgo de lesión contra el adversario**.

B. Sólo el arquero podrá hacerlo dentro del área y criteriosamente.

C. Si otro jugador que no fuera el arquero, disputara la pelota barriéndose en su propia área, se cobrará tiro libre indirecto (o con opción a directo en caso que fuese la 5ta. falta).

D. Se considerará piso el triple contacto del cuerpo del jugador en el suelo (ambas piernas más rodilla, ambas piernas más mano, etc.), o la intención del jugador de disputar la pelota desde el suelo, aunque este se haya caído sin intención.

E. Disputa: Se tomará como disputa cuando el rival este a 1 metro o menos de distancia del jugador que ha ido al piso e intenta jugar la pelota.

10.6 Cambios:

A. Se permitirá una cantidad **ilimitada** de cambios durante el partido, siempre con PELOTA A FAVOR (salvo cambio por lesión).

B. Deberán ser solicitados al árbitro, quien será la única persona habilitada para permitirlo.

C. El cambio se completará cuando el jugador sustituido sale por la línea de banda e ingresa otro jugador en su lugar.

D. Los cambios deberán realizarse SOLO cuando el juego se encuentre **parado**, por saque de arco, lateral, jugador lesionado o gol.

E. El árbitro podrá amonestar al jugador que efectúe el cambio e ingrese sin su autorización.

10.7 El Arquero

A. El arquero no podrá tomar con la mano los pases de sus compañeros, excepto aquellos ejecutados o efectuados con una parte del cuerpo de la cintura para arriba.

B. Saque de Arco

El arquero debe ejecutar el saque de arco siempre con la mano, y pasarla a algún jugador fuera de su área. No podrá ser ejecutado con el pie o salir jugando.

C. En el saque de arco la pelota no puede pasar la mitad de cancha (f5). En caso tal se cobrará lateral favorable al equipo rival en la mitad de la cancha.

D. El arquero no podrá demorar más de 6" (seis) segundos en sacar, esto será sancionado como falta técnica y el equipo rival ejecutará un tiro libre indirecto en el borde del área, y el arquero podrá ser amonestado.

E. Es infracción si algún jugador rival impide al arquero lanzar, sacar, o soltar la pelota de sus manos.

F. Es infracción restringir los movimientos del arquero en un saque de esquina, lateral o tiro libre (ej. carga al arquero). El jugador atacante deberá dejar al menos un metro de distancia para no limitar los movimientos del arquero.

G. Cuando el arquero ataja la pelota tras una jugada, éste podrá optar por sacar con la mano, salir jugando o pegarle con el pie haciéndola picar previamente.

10.8 ACUMULACIÓN DE FALTAS / TIRO LIBRE QUINTA FALTA --> SOLO EN FÚTBOL 5

A. A partir de la quinta falta inclusive, los jugadores podrán optar por ejecutar un tiro libre directo hacia el arco. En caso de no avisarle al árbitro la intención de rematar al arco, podrán jugar libremente.

B. Se ejecutarán con carrera desde donde la falta fue cometida.

C. Los jugadores deberán colocarse detrás de la línea de la pelota y a 3 pasos de esta. El arquero defensor podrá ubicarse a 3 pasos de la pelota.

D. Cuando la falta sea cometida dentro del área y no haya 3 pasos de distancia respecto a la línea de fondo, el árbitro deberá contar 3 pasos desde la línea de fondo y se ejecutará desde allí.

E. Al finalizar la primera etapa, las faltas por equipo se borrarán y se computarán nuevamente desde el inicio en el complemento.

F. El tiro libre deberá ser ejecutado directamente hacia el arco rival con la intención de marcar un gol, y no podrá realizarse un pase a un jugador del mismo equipo, o hacer una auto-jugada. En caso de que esto suceda, se cobrará falta indirecta favor del equipo rival.

G. Si el disparo rebotara en alguno de los palos, o bien el arquero diese rebote, todos los jugadores estarán habilitados para tomar el mismo y continuar el juego.

H. El arquero podrá adelantarse hasta el borde del área, luego de la orden del árbitro.

I. REPETICIÓN DEL TIRO LIBRE DIRECTO

- Si los compañeros del JUGADOR EJECUTANTE se adelantan antes de que el jugador ejecute se ejecutará nuevamente el tiro libre en caso de que haya sido gol.

- Si los JUGADORES DEL EQUIPO DEFENSOR se adelantan antes de que el jugador ejecute:

- Si se marca el gol, NO se repetirá el Tiro Libre.

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

- Si los JUGADORES DE AMBOS EQUIPOS se adelantan antes de que el jugador ejecute, se repetirá el tiro libre.

- Si el arquero del equipo defensor se adelanta antes de la orden del árbitro se repetirá el tiro libre.

10.9 TIRO PENAL

A. El árbitro cobrará un tiro penal cuando un jugador cometa una falta a un jugador rival dentro de su propia área, o toque la pelota con la mano intencionalmente.

B. El ejecutante **no** podrá tomar carrera en Fútbol 5 y dos pasos en Fútbol 8

C. El penal deberá ser ejecutado directamente hacia el arco rival con la intención de marcar un gol, y no podrá realizarse un pase a un jugador del mismo equipo. En caso de que esto suceda, se cobrará falta indirecta a favor del equipo rival.

D. REPETICIÓN DEL TIRO PENAL:

- Si los compañeros del JUGADOR EJECUTANTE se adelantan antes de que el jugador ejecute y es gol.

- Si no se marca un gol, el árbitro detendrá el juego, y cobrará falta indirecta a favor del equipo rival, en el punto desde donde partió la pelota.

- Si los JUGADORES DEL EQUIPO DEFENSOR se adelantan antes de que el jugador ejecute:

- Si se marca el gol, NO se repetirá el Penal.

- Si no se marca un gol, SI se repetirá el Penal.
- Si los JUGADORES DE AMBOS EQUIPOS se adelantan antes de que el jugador ejecute:
- Se repetirá el Penal.
- Si el arquero del equipo defensor se adelanta antes de que el jugador ejecute y no es gol:
- Se repetirá el Penal.
- Si la pelota toca cualquier otro objeto en la trayectoria hacia el arco, o en el rebote.

10.10 ÚLTIMO RECURSO

A. Será considerado como último recurso, la falta del último hombre ante una clara situación de gol y la intervención con la mano de algún jugador que no fuese el arquero o de este último fuera del área (dependiendo la gravedad de la falta se sancionará con Tarjeta Azul o Roja).

10.11 PERMANENCIA DENTRO DE LA CANCHA:

A. Por razones de seguridad no podrán permanecer dentro de la cancha jugadores suplentes o personas ajenas a la Organización. Podrá ser sancionado por el Tribunal el ingreso de cualquier jugador suplente o invitado, sin la autorización del árbitro o veedor.

10.12 INFERIORIDAD NUMÉRICA

A. Si un equipo se quedará con 2 jugadores (en F5) o 4 jugadores (en F8), el partido será suspendido. El resultado favorecerá por 6 - 0 (f5) o 3-0 (f8) al equipo que mantenga más jugadores en el campo de juego, excepto que hasta ese momento el resultado fuera por mayor diferencia, cuando deberá respetarse.

B. Si ambos equipos quedaran en inferioridad numérica, el partido quedará anulado.

10.13 Lesiones

A. Deberán retirarse del campo de juego aquellos jugadores que presenten lesión que revistiera de gravedad o que tuvieran alguna herida abierta. Asimismo, los jugadores no podrán abandonar el campo de juego durante el partido bajo ninguna circunstancia, ya que se considerará auto-expulsión (excepto lesionados y/o con heridas abiertas o cuando se decrete la suspensión del encuentro).

10.14 Ley De Ventaja

A. Se otorgará la ley de ventaja en caso de que un jugador reciba una falta o un jugador rival toque la pelota con la mano y el árbitro considere que el mismo equipo pueda continuar con la posesión de la pelota ante una situación favorable. **Esto quedará exclusivamente a criterio del árbitro.**

- El equipo se deberá hacer cargo del costo en caso de extraviar o dañar una pelota intencionalmente

11. Tarjetas:

Los árbitros contarán con 3 (tres) tarjetas, amarilla, azul y roja, con las cuales podrán amonestar o expulsar a los jugadores que incurran en faltas. Cuando un jugador reciba dos amarillas, ese jugador será expulsado con tarjeta azul y no podrá volver a ingresar. Su equipo estará 5 minutos con un jugador menos y luego cuando el árbitro de la orden, podrá ingresar otro jugador. En caso de que un jugador reciba roja directa o amarilla y luego una roja, el jugador será expulsado pero no podrá entrar ningún otro jugador a reemplazarlo

11.1 TARJETA AMARILLA

Un jugador podrá ser amonestado con **TARJETA AMARILLA** en caso de que el árbitro considere que haya incurrido en alguna de las siguientes faltas.

- a.** Reiteración de faltas
- b.** Falta de respeto, protestar fallos en forma reiterada o desmedida
- c.** Juego brusco leve.
- d.** Retardar el juego.
- e.** No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, lateral o tiro libre.
- f.** Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- g.** Falta de respeto a algún rival, organizador o espectador.
- h.** Quitarse la remera durante el juego.
- i.** Conducta antideportiva
- j.** Simulación (si el árbitro considera que un jugador simula recibir una falta)

11.2 TARJETA AZUL

Un jugador que sea sancionado con **TARJETA AZUL**, no podrá volver a ingresar por el resto del partido pero si un compañero a los 5 minutos, en caso de que el árbitro considere que haya incurrido en alguna de las siguientes faltas.

- a.** Cuando un jugador reciba 2 (dos) tarjetas amarillas.
- b.** Mano que impida el gol.
- c.** Jugadas de último recurso.
- d.** Juego brusco reiterado.
- e.** Falta de respeto, protestar fallos en forma reiterada o desmedida

11.3 TARJETA ROJA

Un jugador podrá ser expulsado con **TARJETA ROJA** en caso de que el árbitro considere que haya incurrido en alguna de las siguientes faltas.

- A.** Escupir a un adversario o a cualquier otra persona presente en el predio.
- B.** Juego brusco muy grave.
- C.** Reiteración de juego brusco grave, o repetición de amarillas por juego brusco grave.
- D.** Agresión verbal hacia el árbitro, rival, organizador o espectador, ya sea de forma leve o desmedida.
- E.** Intento de agresión, o agresión física hacia el árbitro, rival, organizador o espectadores.
- F.** Repeler agresión.
- G.** Arrojar elementos hacia el árbitro, rival, organizador o espectadores.
- H.** Codazo intencional.
- I.** Amenazas al rival/es, espectador/es, organizador/es, árbitro/es.

12. Expulsiones

12.1 Los jugadores expulsados del partido (ya sea con doble amarilla, azul o roja) **no** podrán permanecer en el terreno de juego, y, en caso de que el árbitro lo solicite, ante insultos o falta de respeto, deberá abandonar la zona de cambios.

12.2 El árbitro también podrá utilizar la tarjeta roja luego de finalizado el partido ante alguna de estas faltas.

12.3 La tarjeta roja directa implica un mínimo de 1 fecha de sanción, hasta la expulsión del torneo.

12.4 Durante la semana siguiente al encuentro el Tribunal podrá reever fallos de los árbitros y quitar la sanción en caso de que considere que el fallo no fue correcto tanto como actuar de oficio y otorgar fechas de sanción por más que el jugador no haya recibido tarjeta por parte del árbitro.

13. Asistentes / Invitados

13.1 Los asistentes o espectadores deberán mantener conducta correcta, haciéndose responsable en caso contrario el equipo del cual sean simpatizantes.

13.2 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 podrá ser suspendido y la organización podrá darle 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 incurrir en las siguientes faltas:

- A.** Agresión verbal al árbitro, organizadores, rival o espectadores del equipo adversario.
- B.** Intento de agresión física o agresión física al árbitro, organizadores, rival o espectadores del equipo adversario.
- C.** Escupir al árbitro, organizadores, rival o espectadores del equipo adversario.
- D.** Ingresar al terreno de juego durante el partido sin autorización del árbitro y/o organizadores.
- E.** Daños en las instalaciones o disturbios en el club o alrededores.
- F.** Amenaza hacia el árbitro, organizadores, rival o espectadores del equipo adversario.
- G.** Daños, Robo, hurto o pérdida de los materiales de la organización o el club

14. Convivencia / Derecho de Admisión

14.1 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 prohibirles el ingreso o la permanencia al club o al partido.

14.2 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, si la persona no se retira pasados los quince minutos de la hora pactada para el inicio del encuentro.

15. SANCIONES A JUGADORES

La sanción representa la inhabilitación para cualquier jugador o equipo para disputar los partidos o torneos que la sanción dictamine. Las siguientes sanciones serán informadas a través del sitio web el día lunes, por lo cual los jugadores que se encuentren sancionados, estarán debidamente informados y no podrán presentarse con la intención de jugar para ningún equipo de ninguna categoría por las fechas y/o torneos que tenga duración la sanción.

15.1 REFERENCIA DE SANCIÓN

Cada sanción se tratará individualmente por la Organización para determinar la cantidad de fechas de suspensión según antecedentes del equipo/jugador, cantidad de tarjetas acumuladas, etc. Los sancionados podrán recurrir dichas sanciones y realizar sus descargos vía mail a info@elsapofutbol.com o en la PLANILLA DE DESCARGOS disponibles en cada sede.

15.2 ACUMULACIÓN DE SANCIONES

Si un jugador es expulsado por juego brusco grave y protesta ese fallo en forma desmedida, sumará esas dos faltas a la sanción.

15.3 El Jugador que dispute algún partido estando sancionado desautorizando a la Organización, deberá cumplir el **doble** de la sanción que había sido impuesta en un primer momento y además su equipo perderá los puntos de ese partido.

15.4 El Jugador que estando sancionado presencie algún partido de su equipo o de algún otro, e incurra en alguna falta recibirá el doble de la sanción que había sido impuesta en un primer momento, y hasta podrá ser expulsado del torneo.

15.5 El cumplimiento de fechas de sanción no se hará válida en partidos amistosos. Si se computarán en caso de que su equipo gane algún partido por Walk Over.

16. Sanciones a Equipos

Los equipos que participen de acciones violentas (agresiones físicas contra jugadores, árbitros u Organizador/es, o daños o disturbios en las sedes) podrán ser sancionados con la quita de puntos, la suspensión del equipo por determinadas fechas, la descalificación por el resto del torneo o hasta la expulsión del certamen, sin derecho a reclamar dinero adelantado o premios obtenidos, 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.

17. EXPULSIÓN DEL TORNEO

La expulsión del torneo podrá representar la suspensión del equipo por uno o varios certámenes, o la expulsión definitiva de los torneos organizados por **El Sapo Fútbol**, dependiendo de la gravedad de los hechos, y solamente bajo el criterio de la organización.

18. ÁRBITROS

18.1 La organización asignará un árbitro para cada partido que realice, ya sea oficial o amistoso.

18.2 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 quien inicia el juego y quien elige el lado del campo de juego.

18.3 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.

18.4 Antes de comenzar cada partido, el árbitro deberá verificar la cantidad de jugadores de cada equipo (mínimo en cancha 3 / máximo 5). 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".

18.5. Un partido también podrá ser dirigido por un árbitro que sea aceptado por ambos equipos en caso de no haber ningún árbitro designado presente.

18.6 Las faltas de respeto a un árbitro dentro o fuera de la cancha, antes, durante el partido o aún después de finalizado, serán sancionadas

18.7 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.

18.8 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.

18.9 El árbitro interrumpirá el partido si juzga que un jugador se encuentra lesionado gravemente. Reanudará el juego con un bote 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.

18.10 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.

18.11 El árbitro podrá finalizar una etapa o el partido durante el transcurso de cualquier jugada, excepto en un penal o tiro libre por 5ta. falta.

18.12 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 dicha/s persona/s falten el respeto, inciten a la violencia, o emitan 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 podrá ser suspendido y se le podrá dar por perdido el mismo a quien provocó el incidente, independientemente del resultado del encuentro hasta ese momento.

18. 13 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 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, y ninguno de los dos equipos podrá incluir jugadores en la planilla.

19. EQUIPOS NUEVOS

La Organización tendrá la potestad de inscribir un nuevo equipo a una edición de Torneo ya iniciada en caso de que otro equipo:

- a)** se ausente sin previo aviso.
- b)** sea expulsado del certamen.
- c)** el equipo ingresante NO recuperará los partidos ya disputados o suspendidos anteriores a su ingreso.
- d)** el equipo ingresante iniciará con las estadísticas en cero. (Puntos, Goles, etc.)

20. EL VEEDOR

20.1 La responsabilidad principal del veedor es certificar los jugadores de cada equipo. Por tanto, no podrá reclamarse al veedor por fallos del árbitro durante el partido. Si existiera algún reclamo respecto a los árbitros, deberá ser presentado formalmente vía e-mail a info@elsapofutbol.com.

20.2. Tanto el veedor como el organizador/es tiene derecho a suspender un partido cuando lo crea conveniente, por hechos ajenos a su voluntad. El resultado lo definirá el Tribunal de Disciplina y se podrá modificar de acuerdo a las circunstancias.

20.3 El veedor podrá solo interferir en los fallos del árbitro de manera reglamentaria, y no sobre criterios, sólo si es consultada su opinión por este mismo, sobre una jugada puntual.

21. Política de lluvia

Es obligación del capitán 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, **no** se devolverá el importe abonado y 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). No se podrán incluir nuevos jugadores al partido.

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

22. Promociones de Ascenso y Descenso:

Dependiendo la categoría y el formato los equipos que clasifiquen en los primeros puestos de cada categoría, jugarán la promoción de ascenso, mientras que los últimos de la categoría superior jugarán la promoción de descenso, las cuales se jugarán en la fecha, sede y horario que la Organización disponga. En caso de que un equipo clasificado decida no participar, podrá ser reemplazado por el siguiente en la tabla de posiciones final, o por un equipo invitado.

23. Prohibiciones

23.1. Estará prohibido fumar dentro de la cancha, e ingerir bebidas alcohólicas dentro de la misma, antes y durante el partido. Será sancionado el hecho de consumir drogas o estupefacientes antes, durante, o después del partido dentro de la sede.

23.2 Recomendamos a los jugadores no dejar bolsos, mochilas, celulares, etc. fuera de la cancha, dejar todas sus pertenencias dentro del perímetro alambrado del campo de juego.

24. Difusión

Los participantes del torneo autorizan al Organizador/es a difundir todos sus datos, el material gráfico y fotográfico, etc. con fines publicitarios en el sitio de Internet o en cualquier otra publicación.

25. Sitio Web

El sitio web (<http://elsapofutbol.com>) es el principal canal de información entre la organización y los participantes del torneo. Por lo tanto, no se aceptará por ningún motivo el desconocimiento de las normas y reglas exigidas una vez entregadas a los jugadores y publicadas en el sitio. Las estadísticas del torneo y los horarios de cada fecha serán publicados no antes de cada miércoles.

26. Violaciones al reglamento

Cualquier violación al presente reglamento podrá ser sancionado por la Organización. Cualquier duda o cuestionamiento será dirimida finalmente por la Organización y su decisión será inapelable.