

Este reglamento se cumplirá estrictamente y cualquier situación no contemplada en el mismo, será resuelta por el tribunal de disciplina, cuyo fallo será inapelable. En caso de una modificación, debe ser aprobada por ambos capitanes que disputarán el partido.

La organización se reserva el derecho de admisión y permanencia. Solo podrán vivir de esta sana y seria competencia, equipos seleccionados por su buena conducta y responsabilidad.

Equipos:

- 1.1. Cada uno compuesto con **5 jugadores en cancha y hasta 4 suplentes**. En caso de que un equipo quede con 3 jugadores en cancha, queda suspendido el partido perdiendo los puntos el que presenta inferioridad numérica, dándose por perdido 6 a 0, salvo que la diferencia sea aún mayor. Para su comienzo, deben haber firmado 4 o más jugadores.
- 1.2. Cada jugador debe **firmar de manera obligatoria** en la planilla antes de jugar mostrando su DNI, en caso de que lo haga después o ponga mal su número de camiseta, recibirá una tarjeta amarilla. Al empezar el segundo tiempo, ninguno podrá firmar. Si se comprueba una falsa identidad, el equipo perderá los puntos.
- 1.3. Uso obligatorio de **remeras o pecheras enumeradas** que identifiquen al equipo. En caso de alquilarlas, tendrán un valor de \$20 cada una por partido. En caso de que haya dos equipos con remeras similares, se darán de manera gratuita al equipo con menor cantidad de jugadores.
- 1.4. **No habrá tiempo de espera**. En caso de que un equipo no haya firmado 4 o más jugadores a la hora pactada para su comienzo, su rival puede pedir los puntos ganando por 3 a 0 con goles anónimos y debe pagar igual el partido teniendo la cancha a disposición. Si el equipo rival directamente no se presenta, perderá completamente el depósito (valor de dos partidos) y el equipo que asistió ganará los puntos sin tener que abonar la cancha. Si se llega entre 10 y 20 minutos tarde, debe ser aprobado por la organización y el rival y se jugarán excepcionalmente dos tiempos de 20 min.
- 1.5. El tribunal de disciplina **descalificará a cualquier equipo que atente contra la paz del evento**. Si son solo 1 o 2 jugadores, dentro o fuera de la cancha, intentan o agreden físicamente a un rival, árbitro o staff, automáticamente quedarán fuera de la competencia, sin poder ocupar las vacantes. Las **conductas antideportivas pueden influir la continuidad** de diversas competencias de Loyal.
- 1.6. **No se podrá jugar e ingresar con gorras, aros, relojes y botines de fútbol 11**. Se recomienda la utilización de medias largas y canilleras (optativo).
- 1.7. Si un equipo es de otra localidad, ante un fin de semana largo, puede postergar el partido siempre y cuando avise con más de 6 días de anticipación y muestre 4 o más DNI indicando su lugar de residencia.

Duración:

- 2.1 Tendrá una duración de **50** (cincuenta) minutos cronometrados, dividido en 2 (dos) periodos iguales de 25 (veinticinco) minutos con un breve descanso.
- 2.2 **No habrá tiempo de descuento**, el cronometro será detenido solo a criterio del árbitro si ve que ocurre algún hecho que precise la detención del mismo.

Arquero:

- 3.1 El arquero debe poseer una camiseta de color distinto a los demás jugadores de campo de su equipo.
- 3.2 **Para realizar el saque de arco, el arquero debe tomar la pelota con sus manos** y dirigirse hacia su área, donde procederá a sacar, dentro de la misma.
- 3.3 **Podrá sacar y jugar con la mano, siempre y cuando la pelota pique dentro de su propia mitad de cancha.** Si pica después, se sancionará con un saque lateral para el equipo contrario desde mitad de cancha de alguno de las 2 líneas laterales.
- 3.4 **Podrá sacar con el pie, siempre y cuando la pelota la haya apoyado en el piso fuera del área.** No podrá pegarle de aire.
- 3.5 Una vez que el arquero ponga la **pelota en el piso, se considerará que está en juego** la pelota y no podrá volver a tomarla con la mano. En caso de hacerlo, se sancionará un tiro libre indirecto sobre el área.
- 3.6 Pase atrás intencional hacia el arquero, sea en jugada o lateral, y éste la toma con la mano, se cobrará tiro libre indirecto.

Saque inicial:

- 4.1 El saque inicial se realizará con la pelota en el punto central de la cancha. El jugador ejecutante podrá realizar un pase hacia atrás o hacia adelante indistintamente. (No es necesario que tengan que tocar la pelota 2 jugadores del mismo equipo).
- 4.2 El resto de los jugadores de su equipo tendrán que estar por detrás de su mitad de cancha hasta que el ejecutante realice el saque inicial.
- 4.3 Si dispara directamente al arco contrario, el gol será convalidado solamente si la pelota toca a un jugador rival o a su arquero, de lo contrario, se sancionará saque de arco para el rival si la pelota ingresa al arco.
- 4.4 Para realizar el saque, deberá esperar que el árbitro de la orden.

Saque de Lateral:

- 5.1 Los laterales se realizarán con el pie desde el punto en donde sale la pelota.
- 5.2 Para realizarlo, la **pelota deberá estar quieta sobre la línea.** En caso de realizarlo en movimiento o fuera de línea, se sancionará como mal sacado, por lo tanto, sacará el otro equipo.
- 5.3 Los jugadores deberán ubicarse a una distancia de más de 2mts del ejecutante.
- 5.4 El ejecutante tiene derecho a pedir la distancia del contrario para realizar el saque. En caso de que el árbitro pida la distancia al defensor reiteradamente y esta no se cumpla, se sancionara con tarjeta amarilla.

Cambios:

- 6.1 Cada equipo podrá efectuar cambios y sustituciones de jugadores de manera ilimitada, estando el juego interrumpido, previo aviso al árbitro. Una vez avisado al árbitro, si esta lo autoriza, se realiza el cambio. En caso de realizar un cambio sin previo aviso al árbitro, se sancionará con tarjeta amarilla al jugador que ingresó.
- 6.2 El jugador expulsado con tarjeta roja durante el juego no podrá ser sustituido.
- 6.3 El jugador que reciba tarjeta azul tendrá que salir obligatoriamente y no podrá ingresar nuevamente. Puede recibir una tarjeta roja luego de recibir la azul, tras insultar o realizar un acto antideportivo,

siempre y cuando se encuentre dentro de la cancha, por lo tanto, el equipo quedará con un jugador menos.

6.4 No se permitirá el cambio posicional o sustitución del arquero en caso de incurrir en tiro penal, salvo caso de lesión grave verificada por el Árbitro.

Sanciones disciplinarias:

7.1 Tarjeta amarilla: Amonestación. Se sanciona cuando un jugador comete una falta grave pero no lo suficientemente como para merecer expulsión. Dos tarjetas amarillas llevará a una tarjeta roja o azul, según criterio del árbitro. Acumulación: a la quinta amarilla, una fecha de suspensión (no se limpian en ninguna instancia).

Se sancionará con dicha tarjeta:

Si escucha una falta de respeto al rival.

Reiteración de faltas.

Demuestre con palabras o gestos de disconformidad las decisiones arbitrales.

Reiteración de distancia ante un tiro libre.

Sustitución sin aprobación del árbitro.

Mano intencional sin cortar ocasión de gol.

Se realiza una falta táctica sin lastimar al jugador.

7.2 Tarjeta azul: Cambio obligatorio (equivalencia a dos amarillas): Deberá ser sustituido obligatoriamente y no podrá volver a ingresar en el partido. En caso de no tener sustituciones, la tarjeta azul tendrá el mismo valor que una tarjeta roja, ya que no podrá ingresar ningún jugador y quedarán con 1 menos. Si se encuentra dentro de la cancha y realiza una actitud antideportiva o insulto, puede recibir la roja y quedar también con un jugador menos.

Se sancionará con dicha tarjeta:

Si evita una jugada de gol sin lastimar al rival.

Festejo desmedido y ofensivo después de obtener un gol.

Utilizar lenguaje desmedido y ofensivo hacia el árbitro o rival.

Acción violenta pero medida.

Realizar gestos obscenos y groseros.

7.3 Tarjeta roja: Expulsión. El jugador expulsado no podrá ingresar nuevamente, dejando a su equipo con 1 menos.

Se sancionará con dicha tarjeta:

Acción violenta desmedida con intención de lesionar al rival.

Insultar árbitros o miembros del staff.

Salivar un adversario.

En caso de recibir una tarjeta roja, el jugador deberá cumplir 1 fecha obligatoria de sanción como mínimo. Y quedara a consideración del árbitro y de la organización del torneo la cantidad de fechas que será sancionado en caso de cometer una falta por demás de grave.

Tabla de sanciones:

- 8.1. Insulto o amenaza al árbitro o integrante de la organización: de 2 a 5 fechas.
- 8.2. Infracción desmedida con la intención de lastimar a un jugador: de 4 a 20 fechas.
- 8.3. Golpe de puño a jugador rival: de 20 a 99 fechas.
- 8.4. Robo de la pertenencia de un jugador u organización (contamos con cámaras de seguridad en todo el complejo): de 20 a 99 fechas.
- 8.5. Romper un objeto del complejo de manera intencional o simplemente internarlo: de 2 a 99 fechas.
- 8.6. Salivar a un adversario o expresiones obscenas al rival, público o staff: de 12 a 20 fechas.
- 8.7. Engaño a la organización: de 4 a 99 fechas. También puede existir quita de puntos o descalificar al equipo.
- 8.8. Participación de jugador no habilitado (expulsado, falsa identidad, jugador de otro equipo inscripto): Quita de puntos y 2 fechas de sanción al capitán.

Tiro libre:

9.1. Tiro libre Indirecto:

1. Cuando un jugador rival realiza retención del balón.
2. Cuando un jugador rival realiza una jugada peligrosa.

Está en su derecho pedir la distancia de la barrera (3mts.) para realizar el tiro libre. En caso de realizarlo en forma rápida y que un jugador rival se interponga, dentro de esos 3 metros, en la trayectoria del balón, se realizara nuevamente el cobro de la falta. Si se reitera esta acción, se sancionará con amarilla al jugador del equipo rival.

Si la pelota ingresa al arco rival sin que nadie la toque, se cobrara saque de arco para el equipo rival.

9.2. Tiro libre directo:

1. Cuando se realice una falta física o golpee en su mano. (tomar de la camiseta o del cuerpo a un rival, golpear intencionalmente a un rival)

El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

DEBERÁ ESPERAR LA ORDEN DEL ÁRBITRO PARA REALIZAR EL COBRO DEL TIRO LIBRE DIRECTO

Está en su derecho pedir la distancia de la barrera (3mts.) para realizar el tiro libre. Y el equipo defensor tiene el derecho de armar su barrera previamente al cobro del tiro libre.

Penales:

- 10.1. Se disparará desde el punto penal y sin distancia. El pie debe estar apoyado al lado de la pelota y no puede amagar.
- 10.2. El arquero tendrá que estar parado sobre la línea.
- 10.3. Cuando se realicen Play Off, que ante un empate se ejecutarán penales, no podrán ingresar a la cancha los suplentes. Solo patearán los jugadores en cancha y en el mismo orden de lanzamiento, 3 cada equipo y en caso de igualdad, muerte súbita.

Tribunal de disciplina:

11.1. Todo descargo que se quiera realizar será mediante el delegado del equipo hacia el tribunal de disciplina, este mismo se encuentra integrado por el organizador general, coordinador de árbitros, jefe de seguridad y abogado. Debe ser enviado de manera escrita al correo torneosloyal@gmail.com o en el libro de ACTAS que se encuentra en el complejo. En caso de que ocurra un hecho no contemplado en éste, el tribunal podrá acudir a lo establecido para situaciones análogas en el reglamento oficial FIFA. Si otros miembros del equipo molestan a integrantes de la organización puede ser sancionado tanto el equipo, como el capitán.

MUCHAS GRACIAS POR SU ATENCIÓN! DISFRUTEMOS DE ESTA SANA Y SERIA COMPETENCIA POR IMPORTANTES PREMIOS Y VARIEDAD DE SERVICIOS.

SE EVALUAN EQUIPOS TODOS LOS DIAS DE LA SEMANA PARA DETERMINAR SU CONDUCTA Y RESPONSABILIDAD, CON LA POSIBILIDAD DE SER PARTE DE LOYAL.

ATTE. STAFF LOYAL