



Torneo de Ex-Alumnos La Salle Florida

Reglamento Oficial

Índice rápido de artículos

- [1. INFORMACIÓN GENERAL](#)
- [2. COMISIÓN DIRECTIVA](#)
- [3. ENCARGADO DE TORNEO](#)
- [4. VEEDORES](#)
- [5. REQUISITOS](#)
- [6. SISTEMA Y PLANILLA DE INSCRIPCIÓN](#)
- [7. INDUMENTARIA](#)
- [8. SISTEMA DE CAMPEONATO](#)
- [9. NO PRESENTACIONES](#)
- [10. ASCENSOS Y DESCENSOS](#)
- [11. LOS PARTIDOS](#)
- [12. Tribunal de Disciplina / Cumplimiento de Sanciones](#)
- [13. Descargo y Apelaciones](#)
- [14. Sanciones por Tarjetas Amarillas](#)
- [15. Sanciones por Acciones Violentas](#)
- [16. Sanciones por Mala Inclusión](#)
- [17. El Árbitro](#)
- [18. Sanciones por Agresiones al Árbitro](#)
- [19. Generalidades Disciplinarias y Casos Especiales](#)
- [20. Simpatizantes](#)
- [21. Postergación de Partidos](#)
- [22. Suspensión de Fechas por Lluvia](#)
- [23. Premios](#)
- [24. Otros](#)
- [25. Ejemplo de Descargo a Realizar](#)
- [26. Costos del Torneo y Forma de Pago](#)

1. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Dirección del Torneo

El torneo de Ex-Alumnos del Instituto La Salle Florida está dirigido por las siguientes personas y entidades:

- A. Una **Comisión Directiva**, integrada actualmente por Leandro La Rocca y Branko Panattieri.
- B. Tres **encargados deportivos** del torneo: Pablo Passaglia, Laura La Rocca y Gastón Nauwerk.
- C. Un **Tribunal de Disciplina** encabezado por ex Alumnos colaboradores.
- D. Un staff de **Veedores**.
- E. Adicionalmente, **un grupo de jugadores/integrantes del Torneo colaborarán (por cuenta propia) con la Comisión Directiva**. Estos colaboradores están facultados para informar y sugerir sobre todo lo que suceda en el transcurso del campeonato, y la Comisión Directiva podrá actuar de acuerdo con sus comentarios al aplicar sanciones.

1.2. Días y Horarios de Juego

- El torneo se jugará los **días sábado** en las instalaciones del Colegio.
- El horario aproximado de juego es entre las **11:15 y las 21:30 hs.**
- La Comisión Directiva puede **cambiar estos días y horarios con previo aviso**, pudiendo jugar excepcionalmente los domingos o feriados si así lo dispone.
- Cualquier cambio será informado a cada delegado por los medios de comunicación oficiales.

1.3. Medios Oficiales de Comunicación

Los medios oficiales de comunicación de la Comisión Directiva son:

- **Mail:** comision@mundoexa.com.ar
- **Web:** www.mundoexa.com.ar
- **Facebook:** <https://www.facebook.com/mundoexa>
- **Instagram:** [@mundoexa](https://www.instagram.com/mundoexa).

A estos se suman los **grupos de WhatsApp** integrados por delegados como medios oficiales. Toda información publicada por esta vía será considerada como Oficial.

1.4. Obligaciones del Delegado

- El delegado de cada equipo tiene la obligación de chequear semanalmente los mails y el grupo de WhatsApp en los cuales integra.
- A través de estos medios, la Comisión Directiva emite los comunicados semanales, permitiendo al delegado informarse sobre todas las posibles sanciones recibidas por su equipo y/o jugadores, así como demás información.

2. COMISIÓN DIRECTIVA

2.1. Derecho de Admisión y Permanencia

El Colegio y la Comisión Directiva se reservan el derecho de admisión y permanencia de equipos y/o jugadores en el campeonato. Pueden expulsarlos sin necesidad de expresar causa o motivo.

2.2. Responsabilidad por Lesiones

El Colegio y la Comisión Directiva no se responsabilizan por lesiones de cualquier tipo que puedan ocurrir. Esta responsabilidad es exclusiva de quien las sufra.

2.3. Modificación del Cronograma

La Comisión Directiva se reserva el derecho de modificar total o parcialmente el cronograma de juego en cualquier momento del Campeonato. Las modificaciones serán publicadas con antelación a la fecha de juego. Incluso en casos de fuerza mayor que requieran interrumpir el torneo, este se concluirá antes del inicio del siguiente torneo, aunque sea en el año siguiente.

2.4. Balance General del Torneo

La Comisión Directiva es responsable de realizar el balance general del torneo.

2.5. Fallos de Interpretación del Árbitro

El Tribunal no puede modificar fallos por interpretación del árbitro.

2.6. Intervención en el Juego

La Comisión Directiva puede detener el juego e informar o aclarar al árbitro sobre errores reglamentarios cometidos.

3. ENCARGADO DE TORNEO

3.1. Designación de Árbitros

El Encargado de Torneo realiza las designaciones de los árbitros de cada fecha.

3.2. Administración de Tarjetas y Resultados

Administra las tarjetas, goles y resultados de cada uno de los partidos.

3.3. Cumplimiento del Horario de Juego

Es el responsable del correcto cumplimiento del horario de juego.

3.4. Responsabilidad del Staff de Veedores

Es el responsable del Staff de veedores y su labor dentro del Torneo.

3.5. Colaboración con el Tribunal de Disciplina

Colabora con el Tribunal de Disciplina enviando los informes de árbitros y veedores.

3.6. Fallos de Interpretación del Árbitro

No puede modificar los fallos de interpretación del árbitro.

3.7. Intervención en el Juego

Puede detener el juego e informar o aclarar al árbitro sobre los errores reglamentarios cometidos.

4. VEEDORES

4.1. Control de Tarjetas y Goles

Los veedores llevan el control de las tarjetas y goles del partido.

4.2. Suministro de Camisetas

Los veedores suministran un juego de camisetas (pecheras) solamente en caso de igualdad de colores entre los equipos.

4.3. Suministro de Pecheras a Suplentes

Deben suministrar pecheras a los suplentes para que se diferencien de los titulares y ubicarlos a sus costados.

4.4. Fallos de Interpretación del Árbitro

Los veedores no pueden modificar los fallos de interpretación del árbitro.

4.5. Intervención en el Juego

Pueden detener el juego e informar o aclarar al árbitro sobre los errores reglamentarios que haya cometido.

4.6. Informes Posteriores al Partido

Deberán informar de manera obligatoria, en un descargo posterior al partido, los motivos de las tarjetas rojas y azules (ya sea por simple doble amonestación o por un acto posterior de indisciplina). Se les adjunta un apartado con los requisitos solicitados por el tribunal para la interpretación de dichos informes.

4.7. Provisión de Segunda Pelota

Los veedores proveen la segunda pelota del partido, solo cuando el árbitro así lo disponga.

4.8. Informes de Indisciplina

Informan al árbitro todo acto de indisciplina que observen dentro o fuera de la cancha y que el árbitro no haya podido observar.

4.9. Ayuda al Tribunal de Disciplina

Son ayudantes directos para el Tribunal de Disciplina.

4.10. Directivas de la Comisión Directiva

No están autorizados a tomar decisiones organizativas por cuenta propia. Simplemente aplicarán las directivas de la Comisión Directiva.

4.11. Planilla de Equipo

Bajo ningún concepto completarán la planilla que debe llenar el capitán de cada equipo.

4.12. Verificación de Números de Jugadores

Aunque no completan la planilla, deben chequear que los números de los jugadores coincidan con los de la planilla. Si no coinciden, deben informarle al capitán.

4.13. Recepción de Quejas

No recibirán las quejas de los equipos relativas a la actuación del árbitro ni darán su punto de vista sobre las distintas situaciones que puedan presentarse. Dichas opiniones deben ser transmitidas directamente a los Encargados de Torneo o a los miembros de la Comisión Directiva

4.14. Solicitud de Documentos de Identidad

Los veedores, integrantes de la Comisión y del Tribunal de Disciplina tienen la potestad de solicitar el documento de identidad de los jugadores si lo consideran necesario.

4.15. Manejo de la filmación del partido

Son los encargados de dar comienzo y final a las filmaciones de las cámaras en las canchas.

5. REQUISITOS

5.1. Participación de Ex-Alumnos

Solo podrán participar en el torneo los **Ex-Alumnos del Colegio La Salle de Florida que sean mayores de 18 años**. Se permite una excepción para aquellos que hayan egresado con 17 años y cumplan los 18 antes del 30 de junio.

5.2. Certificado de Ex Alumno

El Certificado de Ex Alumno puede ser **cualquier documento que verifique esta condición**. Esto incluye un boletín de calificaciones, un diploma, la tarjeta de graduación con los nombres de los integrantes del curso, o una nota del Colegio que certifique la asistencia a La Salle Florida. Una vez presentado el certificado, la base de datos se actualizará y el jugador quedará habilitado para jugar.

5.3. Presentación de Certificados

Los Certificados de Ex Alumno **deben ser presentados por el propio jugador al Encargado de Torneo**. Es obligatorio **mostrar el original y entregar una copia del documento**. Los veedores no están autorizados a recibir esta información.

5.4. Nivel de Estudios Aceptado

No podrán participar aquellos jugadores que solo hayan cursado el nivel terciario en el colegio. **Solo se acepta haber cursado Jardín, Primario o Secundario**.

5.5. Cambio de Nombre del Equipo

No se puede cambiar el nombre del equipo en los torneos Apertura y Clausura. Para la Copa UEFA (o copas similares), los equipos que deseen cambiar el nombre pueden presentar su solicitud a la comisión directiva, quien evaluará y decidirá si acepta o rechaza el cambio.

5.6. Uso de Equipamiento de Protección

Está terminantemente prohibido jugar con yeso, bota, o cualquier elemento cortante como aros o relojes. En caso de utilizar una férula, el vendaje será evaluado por el árbitro para determinar si autoriza al jugador a participar.

5.7. Presentación de Apto Físico

Todo jugador deberá **presentar un apto físico emitido por un profesional competente**.

- Si el certificado es en papel y manuscrito, debe presentarse y dejarse el original en la oficina de exalumnos. Se recomienda solicitar dos copias al médico si el jugador también necesita presentarlo en otro lugar.
- Si el certificado es electrónico (o digital), deberá enviarse por correo electrónico a:
comision@mundoexa.com.ar
- Tras la firma del primer deslinde, el jugador recibirá una tarjeta amarilla en cada partido en el que vuelva a firmar el deslinde. Dicha tarjeta no tendrá efecto en ese encuentro, pero sí será considerada para el cómputo de amarilla en la tabla de fair play.

6. SISTEMA Y PLANILLA DE INSCRIPCIÓN

6.1. Composición del Plantel

Un equipo debe tener en su plantel un mínimo de 10 y un máximo de 15 jugadores.

6.2. Continuidad de Jugadores

Cada equipo debe respetar al menos 8 jugadores de su plantel respecto al torneo último finalizado. Si el equipo es nuevo, debe respetar la misma cantidad de su lista de jugadores que figuraba en espera.

6.3. Modificaciones en la Lista de Buena Fe

Cada equipo podrá realizar hasta 2 incorporaciones por torneo. Estas incorporaciones solo estarán permitidas dentro de la ventana comprendida entre la fecha 5 y la fecha 8 inclusive.

- Las incorporaciones deben ser en reemplazo de jugadores previamente anotados en la lista de buena fe.
- Los jugadores reemplazados quedarán inhabilitados para participar del torneo en curso y no podrán volver a ser incluidos, ni, aunque el jugador nuevo se lesione o deje de participar.
- No podrá incorporarse ningún jugador que haya disputado minutos (aunque sea uno) en otro equipo del torneo vigente.

6.4. Datos de Jugadores

Un jugador con datos incompletos o incorrectos es pasible de ser eliminado del plantel. No es responsabilidad de la organización completar ni corregir datos erróneos.

6.5. Participación en Equipos de Competencia

Un jugador podrá formar parte a la vez de un equipo en lista de espera y de un equipo en plena competencia, pero NO podrá ser parte de dos equipos en competencia.

6.6. Actualización de Datos de Delegados

Es responsabilidad de los delegados tener actualizados sus datos. Cualquier cambio de celular, correo electrónico o de subdelegado debe avisarse de inmediato para no perder comunicación con el torneo.

6.7. Baja del Torneo y Sanciones

Un equipo que confirma su participación para el torneo siguiente dentro del plazo pautado por la organización, y que pasadas las 48 horas de la fecha límite de dicho plazo decide darse de baja, perderá el dinero de la inscripción y sufrirá una sanción al plantel completo que consta de una suspensión de 7 fechas para que cualquier integrante de ese plantel vuelva a estar habilitado para jugar. La suspensión es para todos los jugadores que figuren en la lista "de cierre" del torneo anterior. Para evitar suspicacias, si algún jugador "pensaba cambiar de equipo" debe comunicarlo por correo electrónico a comision@mundeoexa.com.ar antes del cierre. La organización no es responsable si un delegado o jugador omite estar al tanto de este artículo.

6.8. Jugadores en Otros Planteles

Si al pretender dar de alta a un jugador su pase está en poder de otro equipo, deben contactarse con los delegados de dicho equipo y comunicarles la situación. Además, deben asegurarse de que el jugador implicado no haya jugado nunca en el torneo vigente (ni 10 segundos), pues de lo contrario no se permitirá el cambio de equipo. Ningún jugador está obligado a jugar donde no quiere, por lo que se apela a la buena voluntad de todos. Se debe chequear si el equipo tiene lugar disponible para agregar más jugadores (máximo 15 jugadores). El jugador debe presentar certificado original de ex alumno (según el artículo 5.7) si jamás ha jugado el torneo antes de concurrir a jugar (puede ser el mismo día en que va a jugar).

6.9. Otras Situaciones

Para otras situaciones diferentes, se debe enviar correo electrónico a comision@mundeoexa.com.ar explicando la situación.

7. INDUMENTARIA

7.1. Remeras y Numeración

Cada equipo deberá presentarse con un juego de remeras idénticas y con numeración distinta en sus jugadores.

- Si los colores de cada equipo son similares o prestan a confusión del árbitro y veedor, se realizará un sorteo para elegir el equipo que usará pecheras provistas por el Torneo.
- En caso de que uno de los equipos no posea la totalidad de camisetas iguales, automáticamente su equipo utilizará las pecheras.
- Si ambos equipos poseen todas las camisetas iguales con numeración correcta, se permitirá que el equipo que tenga el juego de pantaloncitos completos no use las pecheras sin necesidad de ir a sorteo.

7.2. Amonestaciones por Indumentaria Incorrecta

El jugador que no presente el número en su camiseta o no tenga la indumentaria del equipo será amonestado con una tarjeta amarilla. Esta tarjeta amarilla no contará para ese partido, pero sí se tendrá en cuenta para la acumulación personal. Lo mismo aplica para los jugadores de un mismo equipo que presenten camisetas con un mismo número.

7.3. Pantalones y Accesorios

Los jugadores deben usar pantalones cortos, medias y zapatillas. No se permite la utilización de pantalones largos (salvo en el arquero), musculosas, relojes ni accesorios.

7.4. Indumentaria del Arquero

El arquero debe emplear un color que lo distinga de los demás jugadores de campo.

8. SISTEMA DE CAMPEONATO

8.1. Introducción General

El torneo se divide en dos categorías basadas en límites de edad: "Categoría Libres" y "Categoría Senior".

- La Categoría Libres está conformada por jugadores mayores de 18 años, sin límite de edad máxima, y se subdivide en cuatro subcategorías: A, B, C y D.
- La Categoría Senior está conformada por jugadores mayores de 40 años, sin límite de edad máxima, se subdivide en dos categorías: Senior A y Senior B.
- Si el jugador tiene 39 años y cumple los 40 años durante el torneo en curso, podrá participar, caso contrario, no.
- Todos aquellos jugadores menores de 40 años que hayan participado como excepción de torneos anteriores podrán jugar el torneo.

8.2. Categoría Libres

8.2.1. Subcategorías

Cada subcategoría (A, B, C y D) está compuesta por 12 equipos.

8.2.2. Sistema de Puntuación

- Partido ganado: 3 puntos.
- Partido empatado: 1 punto.
- Partido perdido: 0 puntos.

8.2.3. Definición del Campeón en Categoría A

A diferencia de lo que ocurría en años anteriores, un equipo que termine en primera posición de manera invicta ya no se coronará campeón directamente. En su lugar, habrá Play Off entre los primeros cinco equipos ubicados en la tabla de posiciones (súper 5).

Sistema de Play Off – Categoría A:

1. **Clasificación:** Accederán a la instancia de Play Off los primeros cinco (5) equipos ubicados en la tabla general de posiciones al finalizar la fase regular.
2. **Etapas y Cruces:**
 - a. El equipo ubicado en 1° lugar clasificará de forma directa a la final.
 - b. Los equipos ubicados en los puestos 2° al 5° disputarán los cuartos de final según el siguiente esquema:
 - 2° vs 5° (denominado Cuarto 1 – C1)
 - 3° vs 4° (denominado Cuarto 2 – C2)
 - c. Semifinal y final:
 - El ganador de C1 enfrentará al ganador de C2 en una semifinal.
 - El ganador de la semifinal enfrentará al que finalizó en 1° lugar en la tabla en la final de la categoría.
3. **Criterios de Desempate:**
 - a. En los cuartos de final y semifinales, en caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario, clasificará el equipo con mejor ubicación en la tabla general (ventaja deportiva).
 - b. En la final, en caso de empate, se aplicará el siguiente procedimiento:

- c. Se disputarán dos tiempos suplementarios de cinco (5) minutos cada uno.
- d. Las faltas acumuladas durante el segundo tiempo reglamentario serán eliminadas antes del inicio del suplementario.
- e. A partir de la tercera falta cometida en el tiempo suplementario, se sancionará con penal largo (artículo 11.7).
- f. Si el empate persiste finalizado el tiempo suplementario, se definirá al ganador mediante ejecución de penales, conforme a lo establecido en el artículo 8.2.5.

4. Programación de Partidos:

- a. Los encuentros correspondientes a los cuartos de final y semifinales se disputarán el mismo día, una vez concluidas las jornadas de fase regular.
- b. La Comisión Directiva se reserva el derecho de modificar las fechas de disputa por cuestiones relacionadas con el cronograma general o la realización de eventos escolares.

8.2.4. Definición del campeón en categorías B, C y D:

1. Sistemas de Play Off – Categorías B, C y D:

1. Clasificación: Accederán a la instancia de Play Off los primeros tres (3) equipos ubicados en la tabla general de posiciones al finalizar la fase regular.

2. Etapas y Cruces:

- a. El equipo ubicado en 1° lugar clasificará de forma directa a la final.
- b. Los equipos ubicados en los puestos 2° y 3° disputarán la semifinal.
- c. Final:
El ganador de la semifinal enfrentará al que finalizó en 1° lugar en la tabla en la final de la categoría.
- d. El perdedor de la semifinal deberá disputar el repechaje para ascender a la siguiente categoría.

3. Criterios de Desempate:

- a. En la semifinal, en caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario, clasificará el equipo con mejor ubicación en la tabla general (ventaja deportiva).
- b. En la final, en caso de empate, se aplicará el siguiente procedimiento:
- c. Se disputarán dos tiempos suplementarios de cinco (5) minutos cada uno.

- d. Las faltas acumuladas durante el segundo tiempo reglamentario serán eliminadas antes del inicio del suplementario.
 - e. A partir de la tercera falta cometida en el tiempo suplementario, se sancionará con penal largo (artículo 11.7).
 - f. Si el empate persiste finalizado el tiempo suplementario, se definirá al ganador mediante ejecución de penales, conforme a lo establecido en el artículo 8.2.5.
4. Programación de Partidos:

- a. La Comisión Directiva se reserva el derecho de modificar las fechas de disputa por cuestiones relacionadas con el cronograma general o la realización de eventos escolares.

8.2.5. Desempate en casos de adición de tiempo suplementario. Todas las categorías:

Si tras el tiempo suplementario persiste el empate, la definición se realizará por penales según el siguiente procedimiento:

1. **Primera tanda:** Cada equipo ejecutará una serie de **3 penales largos**.
2. **Si persiste la igualdad:** Se pasará a una serie de **1 penal corto por equipo**, repitiendo esta modalidad hasta que haya un ganador.
3. **Quiénes patean:** Solo podrán patear los jugadores que hayan finalizado el partido en cancha.
4. **Orden de ejecución:**
 - Se arma una lista inicial de 3 pateadores.
 - Si no hay definición, se continuará con penales cortos en series de 1 por equipo. En caso de que uno convierta y el otro falle, se dará por finalizada la tanda y ganará el equipo que convirtió. Si ambos equipos convierten o fallan, la serie continúa hasta que pateen los 6 jugadores que estaban en cancha al finalizar el partido. En cualquier momento de esta serie, si un equipo convierte y el otro falla, se dará por finalizada la tanda y ganará el equipo que convirtió. Si aun así persiste la igualdad, se seguirá pateando 1 penal por equipo, repitiendo el orden original.
5. **Cambio de arquero:** Está permitido, pero solo se podrá reemplazar por un jugador que también haya terminado el partido en cancha
6. **Suplentes:** No podrán ni ejecutar penales ni ocupar el puesto de arquero. Este sistema se aplica a todas las categorías del torneo, siempre que el reglamento indique definición por penales tras tiempo suplementario.

8.3. Categoría Senior

8.3.1. Aclaraciones previas

Todo aspecto no contemplado expresamente en este artículo se regirá, en primer término, por el reglamento **general de las categorías Libres** y, en su defecto, por el **sentido común y/o los usos y costumbres del torneo**.

8.3.2. Formato del torneo

FORMATO – CATEGORÍA SENIOR A

1. Fase Regular

La categoría estará integrada por 10 equipos, que disputarán una fase regular todos contra todos.

Al finalizar esta etapa, la tabla se dividirá de la siguiente manera:

- Puestos 1° al 4°: Zona Campeonato.
- Puestos 5° al 10°: Zona Repechaje.

2. Zona Campeonato

Los equipos ubicados del 1° al 4° jugarán un cuadrangular, enfrentándose todos contra todos.

Cada equipo comenzará esta fase con un arrastre de puntos, según su posición en la fase regular:

- * 1°: 3 puntos.
- * 2°: 2 puntos.
- * 3°: 1 punto.
- * 4°: 0 puntos.

El equipo que finalice en la primera posición de esta zona se consagrará campeón de la categoría.

3. Zona Repechaje

Los equipos ubicados del 5° al 10° serán divididos en dos grupos de tres equipos:

Grupo A:

- * 5°
- * 7°
- * 10°

Grupo B:

- * 6°
- * 8°
- * 9°

En cada grupo jugarán todos contra todos.

Cada equipo iniciará esta fase con el siguiente arrastre de puntos:

- * Mejor ubicado del grupo en la fase regular: 2 puntos.
- * Segundo ubicado del grupo: 1 punto.
- * Tercer ubicado del grupo: 0 puntos.

Al finalizar esta etapa:

- * Los equipos que terminen 1° en cada grupo mantendrán la categoría y no deberán disputar ninguna instancia adicional.
- * Los equipos que finalicen 3° en cada grupo descenderán directamente a Senior B.
- * Los dos equipos que finalicen 2° serán comparados para determinar cuál deberá disputar la Promoción.

El criterio será el siguiente:

El equipo que haya terminado peor ubicado en la fase regular será quien dispute la Promoción frente al equipo que finalice 3° en la categoría Senior B.

4. Criterios de desempate

En caso de igualdad de puntos en la Zona Campeonato o en la Zona Repechaje, los criterios de desempate serán los mismos utilizados durante la fase regular:

- * Diferencia total.
- * Diferencia de gol.
- * Goles a favor.
- * Goles en contra.
- * Fair Play.

No se utilizará la posición obtenida en la fase regular como criterio de desempate, ya que esa ventaja estará reflejada en el arrastre de puntos con el que cada equipo inicia esta segunda fase.

5. Reinicio de estadísticas

Al finalizar la fase regular y comenzar la Zona Campeonato y la Zona Repechaje:

- * Se reiniciarán todas las estadísticas deportivas (goles, diferencia de gol y Fair Play).
- * También se reiniciará el conteo de tarjetas.

Durante esta segunda fase, la suspensión por acumulación será con 2 tarjetas amarillas (en lugar de 4, como en la fase regular).

Asimismo, cualquier jugador que reciba una tarjeta azul quedará automáticamente suspendido para el siguiente encuentro, conforme al reglamento vigente.

FORMATO – CATEGORÍA SENIOR B

1. Fase Regular

La categoría estará integrada por 8 equipos, que disputarán una fase regular todos contra todos.

Al finalizar esta etapa, la tabla se dividirá de la siguiente manera:

- Puestos 1° al 4°: Zona Campeonato.
- Puestos 5° al 8°: Zona Repechaje.

2. Zona Campeonato

Los equipos ubicados del 1° al 4° jugarán un cuadrangular, enfrentándose todos contra todos.

Cada equipo comenzará esta fase con un arrastre de puntos, según su posición en la fase regular:

- * 1°: 3 puntos.
- * 2°: 2 puntos.
- * 3°: 1 punto.
- * 4°: 0 puntos.

El equipo que finalice en la primera posición de esta zona se consagrará campeón de la categoría y ascenderá a la Senior A.

El equipo que finalice en la segunda posición ascenderá de categoría.

El equipo que finalice en la tercera posición deberá disputar la instancia de repechaje.

El equipo que finalice en la cuarta posición no tendrá definición adicional.

3. Zona Repechaje

Los equipos ubicados del 5° al 8° jugarán un cuadrangular, enfrentándose todos contra todos.

Cada equipo comenzará esta fase con un arrastre de puntos, según su posición en la fase regular:

- * 5°: 3 puntos.
- * 6°: 2 puntos.
- * 7°: 1 punto.
- * 8°: 0 puntos.

Al finalizar esta etapa, la tabla determinará la posición final de cada equipo dentro de la categoría, manteniendo el mismo criterio de desempate y ordenamiento utilizado en la Zona Campeonato.

4. Criterios de desempate

En caso de igualdad de puntos en la Zona Campeonato o en la Zona Repechaje, los criterios de desempate serán los mismos utilizados durante la fase regular:

- * Diferencia total.
- * Diferencia de gol.
- * Goles a favor.
- * Goles en contra.
- * Fair Play.

No se utilizará la posición obtenida en la fase regular como criterio de desempate, ya que esa ventaja estará reflejada en el arrastre de puntos con el que cada equipo inicia esta segunda fase.

5. Reinicio de estadísticas

Al finalizar la fase regular y comenzar la Zona Campeonato y la Zona Repechaje:

- * Se reiniciarán todas las estadísticas deportivas (goles, diferencia de gol y Fair Play).
- * También se reiniciará el conteo de tarjetas.

Durante esta segunda fase, la suspensión por acumulación será con 2 tarjetas amarillas (en lugar de 4, como en la fase regular).

Asimismo, cualquier jugador que reciba una tarjeta azul quedará automáticamente suspendido para el siguiente encuentro, conforme al reglamento vigente.

8.3.3. Edades

- A) Edad mínima:** 40 años o 39 años cumpliendo los 40 años en el torneo en curso.
- B) Incompatibilidad con “Libres”:** Un jugador inscripto en **la categoría Senior no podrá participar en el torneo “Libres”**, y de igual manera, un jugador que participe en “Libres” no podrá hacerlo en Senior.
- C) Todas las excepciones por edad que fueron permitidas en torneos anteriores podrán participar del torneo en curso.**

8.3.4. Situaciones no contempladas

Toda situación no prevista en este apartado se resolverá conforme al reglamento general para categorías de edad libre.

9. NO PRESENTACIONES

9.1. Notificación y Pérdida de Puntos por No Presentación

Fechas 1 a 8:

- Si un equipo **informa a la organización con al menos 48 horas de anticipación** que no se presentará:
 - El partido se le dará por perdido 7-0. ○ Se le descontará 1 punto.
- Si un equipo no se presenta ni notifica con 48 horas de anticipación:
 - El partido se le dará por perdido 7-0. ○ Se le descontarán 3 puntos.

9.2. Procedimiento para Evitar Desprolijidades Deportivas por Lesiones

Si el mismo día del partido un equipo no cuenta con los cinco (5) jugadores mínimos para comenzar debido a lesiones, podrá seguir el siguiente procedimiento para evitar iniciar el partido con jugadores lesionados y retirarse luego:

1. Notificación anticipada:

El equipo debe avisar a la organización con al menos 3 horas de anticipación sobre su situación.

2. Firma de planilla:

El equipo debe acercarse a firmar la planilla con cinco (5) jugadores (mínimo reglamentario para comenzar un partido), todos ellos inscriptos en la lista antes del inicio del encuentro. **3. Resultado del partido:**

El encuentro se dará por perdido 0-7. El equipo rival quedará liberado de presentarse a firmar la planilla.

4. Incumplimiento:

Si el equipo avisa, pero no presenta los cinco (5) jugadores a firmar, se aplicarán las sanciones correspondientes según la instancia del torneo y los artículos de no presentación.

9.3. Pérdida de Categoría por No Presentación Repetida

Si un equipo falta a dos partidos consecutivos, perderá automáticamente la categoría, sin importar si se encuentra disputando una copa o los Playoff.

Si ya estuviera descendido, se le descontarán 6 puntos en el siguiente torneo.

9.4. Sanciones por No Presentación en las Últimas Tres Fechas

- Si un equipo no se presenta en una de las últimas tres fechas:
 - El partido se dará por **perdido 0-7**. ○ Se le **descontarán 9 puntos** al finalizar el torneo.

- Si reincide con una segunda ausencia dentro de ese mismo tramo:
 - Se le descontarán **3 puntos adicionales**.
- Si al aplicarse estas sanciones el equipo ya estuviera descendido:
 - Se le descontarán **6 puntos** en el próximo campeonato.

9.5. Desafiliación por No Presentación Múltiple

Todo equipo que acumule **tres (3) inasistencias durante el torneo** (consecutivas o alternadas) quedará automáticamente **desafiliado**, sin posibilidad de continuar en competencia.

9.6. Resultados y Sanciones por Abandono del Torneo

- Si un equipo abandona el torneo hasta la **Fecha 4 inclusive**:
 - Todos sus partidos serán anulados y registrados como derrotas **0-7**.
 - No se modificará el registro de Fair Play de sus rivales.
- Si el abandono ocurre desde la **Fecha 5 en adelante**:
 - Se conservarán los resultados obtenidos hasta ese momento.
 - Los partidos restantes se computarán como derrotas 0-7.

Ejemplo 1: El equipo "X" vence a "W" por 4-3 en la Fecha 1. En ese partido, "W" recibe 1 tarjeta roja y 3 amarillas.

Si "X" abandona el torneo en la Fecha 4, el resultado se modifica a 7-0 a favor de "W", pero se mantienen las sanciones disciplinarias de ese partido (13 puntos de Fair Play).

Ejemplo 2: "X" vence a "W" por 8-5 en la Fecha 1, con las mismas sanciones.

Si "X" abandona en la Fecha 5, se mantiene el resultado original y también el registro disciplinario.

9.7. Reemplazo de Equipos Desafiliados en la Categoría "D"

Si un equipo de la categoría D queda desafiliado por abandono, podrá ser reemplazado por un equipo de la lista de espera.

- El nuevo equipo ingresará con los mismos puntos y Fair Play que el equipo que abandonó.
- Disputará normalmente las fechas restantes del torneo.

10. ASCENSOS Y DESCENSOS

10.1. Criterios de Ascenso y Descenso

Las posiciones de ascenso y descenso (excepto el primer puesto) se definirán por puntos. En caso de igualdad entre dos o más equipos, se aplicará el siguiente orden de desempate:

A. Diferencia de Gol – Fair Play:

Se utilizará la cuenta de Diferencia de Gol menos Fair Play (casilla “DIF.” en la tabla de posiciones).

B. Diferencia de Gol:

Si persiste la igualdad, se tendrá en cuenta solo la diferencia de gol.

C. Tabla de Fair Play:

De continuar la igualdad, se tomará en cuenta el puntaje acumulado en la tabla de Fair Play.

D. Goles a Favor:

Si el empate continúa, se considerará la cantidad de goles a favor.

E. Resultado entre ambos equipos:

Como penúltimo recurso, se tomará el resultado del partido entre los equipos empatados.

F. Partido de Desempate:

Si aún persiste la igualdad, se disputará un partido desempate.

10.2. Tabla de Fair Play

La tabla de Fair Play es clave para resolver empates. Cuanto más alto sea el puntaje, peor será para el equipo.

- Tarjeta amarilla: 1 punto
- Tarjeta azul: 3 puntos
- Tarjeta roja: 10 puntos
- Jugador informado y suspendido: 10 puntos

10.3. Ascensos, Descensos y Desafiliaciones

10.3.1. Ascensos Directos

- En las categorías B, C y D ascienden directamente el campeón y el equipo que finalice en segunda posición del súper 3.

- La categoría A no tiene ascensos.

10.3.2. Ascensos por Repechaje

- El equipo que termine en tercer lugar del súper 3 en las categorías B, C o D jugará un repechaje contra el 10° de la categoría superior.
- El equipo de la categoría superior tendrá ventaja deportiva: clasifica en caso de empate.

Resultado: cada categoría puede tener hasta 3 ascensos (2 directos + 1 por repechaje).

10.3.3. Descensos Directos y Repechaje

- **Categoría A:**
 - Descensos directos: 11° y 12° o Repechaje: 10° vs 3° de la B
- **Categoría B:**
 - Descensos directos: 11° y 12° o Repechaje: 10° vs 3° de la C
- **Categoría C:**
 - Descensos directos: 11° y 12°
 - Repechaje: 10° vs 3° de la D
- **Categoría D:**
 - Desafiliaciones directas: del 9° al 12°

10.4. Desafiliaciones en Primera D

Los últimos cuatro equipos de la categoría D serán desafiliados. Para volver a ingresar deberán:

- Inscribirse nuevamente en la lista de espera, vía correo electrónico.
- No se eliminarán desafiliaciones por renunciaciones o expulsiones de otros equipos.

10.5. Reestructuración de Categorías

A partir del torneo Apertura 2025:

- Las categorías Libres (A, B, C y D) están compuestas por 12 equipos cada una.
- Se restablecen los repechajes de ascenso y descenso.

10.6. Pasaje de Libres a Senior

Si un equipo decide pasar de la categoría Libres a la Senior, cede automáticamente su lugar en Libres. Esto se considera una desafiliación de la categoría Libres y el cupo podrá ser asignado a un equipo de la lista de espera, según los criterios vigentes.

10.7. Lista de Espera

Listas A y B

Lista de Espera A Incluye:

- Equipos que nunca jugaron el torneo y que no pudieron ingresar mediante el sorteo de inicio de año.
- Equipos que hayan sido suspendidos o inhabilitados por la Comisión, con sanción temporal o expulsión, y que hayan recibido autorización para regresar al torneo.

El orden se establece según el año en que participaron del sorteo al egresar.

Ejemplo: Un equipo egresado en 2014 que participó del sorteo estará por encima de uno de 2015, si tampoco fue favorecido.

En el caso de equipos suspendidos, su reingreso se registrará por la fecha de la resolución de la Comisión que les permitió volver a participar.

Lista de Espera B Incluye:

- Equipos **desafiliados** que se reinscribieron.
- Equipos que **no participaron del sorteo anual** al egresar.

Ejemplo de Listas:

- **Lista A**
- Azul (egresado 2014, no favorecido)

- Blanco (egresado 2014, no favorecido)
- Rojo (egresado 2014, no favorecido)
- Verde (egresado 2015, no favorecido)
- Gris (egresado 2015, no favorecido)
- **Lista B**
- China (desafiliado 2013, reinscripto en 2014)
- Rusia (desafiliado 2014 Clausura, reinscripto en 2015)
- Bulgaria (desafiliado 2018 Clausura, reinscripto en 2018)
- Alemania (desafiliado 2015 Apertura, reinscripto en 2019)

10.7.1. Modo de Asignación de Cupos

A) Sorteo previo al Apertura (Inicio de año)

1. Primer cupo: Se sortea entre los egresados del año anterior.
2. Segundo cupo: al equipo con mayor prioridad de la Lista A (sin sorteo).
3. Tercer cupo: el equipo con mayor prioridad de la Lista B (sin sorteo).
4. Cuarto Cupo: el segundo equipo con mayor prioridad de la Lista B (sin sorteo).

B) Clausura (Mitad de año)

1. Dos cupos para la Lista A. Por orden de prioridad. (sin sorteo).
2. Dos cupos para la Lista B. Por orden de prioridad. (sin sorteo).

* Si un equipo no acepta el ingreso, la Comisión puede llamar al siguiente de la lista o alternar con la otra lista.

10.7.2. Condiciones para Ser Aceptado como Equipo en Espera

Los equipos deben enviar un correo a: comision@mundoexa.com.ar

Y cumplir con:

1. Lista de jugadores:

- Hasta 15 exalumnos.

- Deben presentarla al inicio de cada semestre, sin recordatorio.
- La lista se puede modificar hasta el torneo previo a su llamado.
- Al ser citados, deberán mantener al menos 8 jugadores de la última lista.
- Si nunca actualizaron, se tomará la última lista enviada, sin importar su antigüedad.

2. Condiciones al ser citados:

Si no cumplen con los requisitos al momento del llamado, serán eliminados de la lista de espera. Para reincorporarse, deben avisar por correo y cumplir todos los requisitos. Volverán en último lugar.

3. Enviar escudo del equipo.

4. Certificados de exalumnos.

5. Certificados de apto físico: Según lo estipulado en el reglamento.

6. Actuar de buena fe: Notificar a delegados de otros equipos si incorporan jugadores que ya estén anotados.

10.7.3. Publicación de la Lista de Espera

La lista de espera se publicará en los medios oficiales:

Web, Instagram, Facebook, o cualquier canal institucional del torneo, para mantener informados a todos los equipos.

10.8. Asignaciones de Cupos – No Descensos - Ascensos

En el caso del abandono de un equipo con la consecuente desafiliación, **se eliminará el último descenso para evitar que la categoría quede con un equipo menos**. Si dos equipos quedan desafiliados, **se elimina un descenso y asciende el 4to de la categoría inferior**. Así se repite sucesivamente siguiendo la lógica de primero eliminar un descenso y luego hacer ascender al mejor ubicado de la categoría inferior que no haya ascendido.

A la hora de analizar los casos en que dos o más equipos abandonen/desafilien pertenecientes a diferentes categorías, se fijará como punto de partida el momento previo al inicio de campeonato. Es decir, se verán cuales son los equipos y se los ordenará del mejor posicionado según a la categoría en la cual pertenecen:

Ejemplo: Abandonan/desafilian: Urquiza de la A, Glotones de la B, Murgueros de la C.

En primer lugar, ante la partida de Urquiza, los que no descenderán serán los mejor posicionados de los descendidos de la A, B y C y entrará un equipo más de la lista de espera a la D para emparejar la cantidad de equipos de las categorías.

En segundo lugar, ante la partida de Glotones, ascenderán los 4tos de la C y D y entrará otro equipo de la lista de espera (en primer lugar se aplicó el criterio de los descendidos mejor ubicados, y ahora el de los ascendidos).

Por último, en tercer lugar, para la partida de Murgueros, ingresará un nuevo equipo de la lista de espera a la D para igualar la cantidad de equipos en las categorías.

El punto 10.8 tiene una sola excepción en el 10.9 que se puede ver a continuación.

Cabe remarcar que cualquier equipo que se vaya a la categoría Senior una vez finalizado el torneo, cede su lugar como equipo desafiliado ya que son dos torneos paralelos. Se toma como desafiliación.

10.9. “Equipo que desafilia, desafiliado está”

En la Primera “D” los equipos que finalicen en las últimas 4 (cuatro) posiciones perderán la categoría, quedando desafiliados del torneo y teniendo que anotarse vía mail en la Lista de espera para volver a ingresar.

No se eliminará ningún descenso por más que un equipo haya abandonado/desafiliado el torneo durante o en la finalización del mismo. El motivo es agilizar siempre la larga lista de espera de equipos.

11. LOS PARTIDOS

11.1. Pre partido y Registro de Jugadores

- Diez minutos antes del inicio, el delegado de cada equipo debe anotar los dorsales de quienes van a jugar.
- Al finalizar, el responsable del equipo firma y aclara en la planilla que todos los datos (goles, tarjetas, resultado) son correctos.
- Una vez cerrada, no se puede modificar la planilla.

- Los informes se envían semanalmente. Los reclamos (tarjetas, goles, etc.) solo se permiten hasta dos fechas previas a la que se va a jugar.

Ejemplo: Si se juega la Fecha 8, se puede pedir revisión de Fechas 6 y 7 (si no hubo fechas recuperadas entre medio).

Importante: El veedor puede solicitar documentación para identificar jugadores.

11.2. Responsabilidad y Firmas

11.2.1.

La Comisión Directiva no se hace responsable por los jugadores desde que el delegado completa la inscripción (web o WhatsApp/Mail). Cada jugador acepta ser responsable de lesiones o daños, dentro o fuera del predio.

11.2.2.

Al final del partido, el capitán debe firmar la planilla. Lo que figura en ella será definitivo, incluso si hay errores de numeración.

11.3. Duración del Partido y Entretiempo

11.3.1. Partido:

Dos tiempos de 20 minutos. El árbitro controla el tiempo. Se puede extender solo para permitir un penal.

11.3.2. Entretiempo:

- El entretiempo tendrá una duración máxima de 3 minutos
- Si un equipo se demora, su capitán será amonestado.

11.4. Gol y Reanudación

11.4.1.

Es gol si la pelota cruza completamente la línea del arco.

11.5. Balón Fuera de Juego y Piso

11.5.1.

El balón está fuera si cruza completamente las líneas. Si toca techo o cables, es saque lateral desde la mitad de la cancha.

11.5.2. Piso:

Está prohibido tirarse al piso si hay disputa de balón, salvo el arquero en su área. También se sanciona si se apoya una mano (tercer apoyo).

11.5.3. En el área:

- Defensor se tira al piso: Penal largo.
- Atacante se tira al piso: Tiro libre para el rival.

11.6. Tiros Libres

11.6.1. Todos los tiros libres son directos, excepto:

- Pase al arquero que la toma con la mano.
- Infracciones técnicas: “Mía”, “Deja”, “Voy”.
- Doble toque en saques.

11.6.2. La Barrera:

La barrera debe estar a 5 pasos. El ejecutor debe tener al menos 1 paso libre.

11.6.3. Regla de los 5 segundos.

Si el arquero demora más de 5 segundos en sacar, será tiro libre indirecto para el rival

11.7. Penal Largo (6.ª Falta)

11.7.1. A partir de la 6.ª falta por tiempo, el rival puede optar entre:

- Ejecutar el penal largo (desde 12 metros).
- Ejecutar tiro libre normal desde el lugar de la infracción, con barrera.
- Si el árbitro frena esta última acción por error, o el rival no respeta distancia y no deja jugar rápido, será sancionado con amarilla y obligatoriamente se pateará el penal largo desde los 12 metros.

11.7.2.

Todos los jugadores deben estar detrás de las marcas, o si no las hay, detrás de la mitad de cancha. El arquero puede adelantarse 4 pasos. El ejecutor puede tomar carrera.

11.7.3.

El penal largo puede ejecutarse directo o en jugada. Si es directo, el ejecutante puede rematar nuevamente si hay rebote del arquero.

11.7.4.

Si hay invasión, se aplica el mismo criterio que en un penal. El encargado de controlar la invasión de zona es el árbitro, quién tiene la potestad de solicitarle al veedor que controle el ingreso directo de la pelota al arco.

11.7.5.

El árbitro es la única persona encargada de contabilizar las faltas.

11.8. Penal Corto

11.8.1.

Se patea sin carrera desde 7 metros. Es directo o jugada. Si es indirecto, el compañero parte desde la línea punteada. (por lo menos 5 pasos del punto penal).

11.8.2.

Penal corto y penal largo pueden ejecutarse, aunque haya terminado el tiempo reglamentario. El árbitro decide si hay rebote o no. Debe avisarlo previo a la ejecución.

11.9. Saque de Lateral

- Con el pie, sin carrera y por fuera de la línea lateral.
- Hasta medio metro máximo de la línea para ejecutarse.
- Mínimo 1 paso de distancia. Si pide distancia: 2 pasos y señal del árbitro.
- Si deja menos distancia de la reglamentaria para jugar, podrá ser amonestado.
- Si se ejecuta mal (dentro del campo, con carrera, etc.), el lateral lo realizará el rival
- El arquero no puede tomarla con la mano.

- No es válido un gol directo desde el lateral. Si ingresa al arco rival es saque de arco. Si ingresa al arco propio, es córner.

11.10. Saque de Arco

11.10.1.

Lo hace el arquero con la mano. Puede ir al campo rival solo si pica antes de entrar al área o toca a alguien. Si no, es saque lateral desde mitad de cancha. El Arquero no podrá volver a tocar el balón hasta que sea tocado por un compañero o un rival.

11.10.2.

En el saque de arco, la pelota podrá ser tocada por cualquier jugador sin necesidad de que salga del área.

11.10.3.

Cuando el arquero tome la pelota en sus manos en situación de juego, quedará habilitado para soltarla y jugarla con los pies ya sea dentro o fuera del área, siempre y cuando haya tocado/picado en el suelo (es decir, no puede volar). En el caso particular que el arquero decida soltarla, pasarla a un compañero y que éste se la devuelva, NO está permitido volver a tomarla con las manos (indistintamente de que el pase haya sido con los pies, con la cabeza o con cualquier parte del cuerpo).

11.10.4.

Si hace gol directo con la mano: no vale. Se reanuda con saque de arco para el rival.

11.11. Tiro de Esquina

- Sin carrera. Mínimo 1 paso. Si se pide distancia, se debe esperar al árbitro.
- Si pide distancia: 2 pasos y espera orden del árbitro.
- Si el rival bloquea luego del pedido de distancia: puede ser amonestado.
- Sí, vale gol directo desde el córner.

11.12. Reanudaciones

Todas las reanudaciones deben hacerse en 5 segundos desde la señal del árbitro o desde que se apoya la pelota.

11.13. Cambios

11.13.1. Ilimitados, pero solo si:

- El balón está detenido y el equipo tiene la posesión.
- Tras un gol (ambos equipos pueden).
- Por la mitad de cancha, del lado del veedor.
- Jugadores sustituidos pueden volver.

11.13.2. Los Suplentes deben estar sin camiseta junto al veedor.

11.14. Inicio del Partido

11.14.1.

Se debe estar en cancha y con planilla firmada a la hora pactada. Mínimo 5 jugadores. **11.15.**

Justificación de Ausencias

11.15.1.

Sólo causas extremadamente graves eximen sanción.

11.15.2.

Si ambos equipos no se presentan, ambos pierden 7-0.

11.15.3.

Si el árbitro no está, no se juega. Queda postergado el partido.

11.16. Jugadores Insuficientes

Si un equipo queda **con menos de 4 jugadores**, (expulsión, lesión u otro) se aplica Walk Over. Casos:

- A. Empate:** rival gana 7-0.
- B. Ganaba el equipo que queda con 3:** pierde 7-0.
- C. Ganaba el equipo con mínimo 4 por más de 7 goles:** se respeta resultado.
- D. Ganaba por menos de 7:** resultado se ajusta a 7-0.
- E. Ambos equipos quedan con 3 (tres)** en la misma acción, se les dará (a ambos) el partido por perdido en 7 a 0.

11.17. Suspensión por Árbitro

Si el árbitro suspende el partido, el Tribunal de Disciplina decidirá si se continúa o no, y qué resultado corresponde.

12. Tribunal de Disciplina / Cumplimiento de Sanciones

12.1. Funciones del Tribunal

Encargado de juzgar y aplicar sanciones por faltas cometidas.

12.2. Antecedentes

Se considera si el jugador tiene o no antecedentes al determinar la sanción.

12.3. Comunicación

Las sanciones serán comunicadas por email o WhatsApp. Los Delegados deben verificar si hay sanciones “en suspenso” y hacer descargos si corresponde, enviándolos a: comision@mundoexa.com.ar

12.4. Autoridad del Juez

Todos los jugadores que hayan firmado la planilla están bajo autoridad del juez, jueguen o no, con o sin ropa deportiva.

12.5. Sanciones a Expulsados/Informados

Jugadores expulsados del campo de juego o mencionados en informes posteriores al partido tanto por el juez, como por miembros de la organización, pueden ser sancionados. La sanción mínima por expulsión es de 1 partido, aunque el juez, luego de finalizado el encuentro, considere y reconozca que se apresuró o se equivocó al expulsar al jugador y acepte las disculpas del mismo.

12.6. Cumplimiento según Calendario

Sanciones se cumplen por fecha calendario, no por número de fecha en el mixture. Ejemplo: si la fecha 1 se recupera después de la fecha 2, una sanción impuesta tras la fecha 2 se cumple en la nueva fecha 1.

12.7. Inicio y Fin de la Sanción

La sanción comienza desde la fecha del fallo y se cumple por la cantidad de partidos fijados, incluso si estos son suspendidos o jugados parcialmente.

12.8. Prohibición de Jugar

Jugadores suspendidos no pueden participar bajo ninguna circunstancia.

12.9. Cambio de Equipo

Las sanciones siguen vigentes, aunque el jugador cambie de equipo o torne

12.10. Agresiones a la Organización

El jugador que injurie, agravie, falte gravemente el respeto, agreda, o intente agredir a miembros de la Organización, tanto veedores como encargados de torneo, será sancionado por el Tribunal de Disciplina de acuerdo a su criterio. La sanción podrá ir desde una (1) fecha de suspensión hasta la expulsión del Torneo.

12.11. Procedimiento del Tribunal – Informes y Material Audiovisual

El Tribunal de Disciplina **tiene permitido utilizar las grabaciones de las cámaras** instaladas en las canchas como material para el análisis de situaciones disciplinarias, **exclusivamente cuando se trate de hechos de violencia o indisciplina de extrema gravedad que no hayan sido observados ni informados por el árbitro o el veedor**

Como regla general, las sanciones serán evaluadas y determinadas sobre la base de los informes oficiales presentados por el árbitro y el veedor. Las grabaciones no reemplazarán dichos informes y serán utilizadas como elemento de apoyo para revisar, aclarar o complementar las situaciones informadas.

En estos casos excepcionales mencionados en el primer párrafo, cuando las imágenes permitan comprobar de manera clara e inequívoca un hecho de extrema gravedad, la Comisión del Torneo y el Tribunal de Disciplina **podrán intervenir y aplicar una sanción posterior, aun cuando el jugador no haya recibido una tarjeta durante el partido y el hecho no haya sido incluido en los informes oficiales.**

Esta excepción se limitará a conductas manifiestamente graves, tales como una piña, peleas graves, tumultos no advertidos u otros actos de violencia de gravedad similar. También podrá aplicarse ante hechos de extrema gravedad protagonizados por integrantes del público o simpatizantes.

También queremos aclarar que las cámaras no serán utilizadas como sistema “VAR”. No se revisarán decisiones arbitrales, interpretaciones deportivas ni faltas comunes propias del desarrollo del juego.

Por lo tanto, no se aceptarán videos enviados por jugadores, delegados o equipos con el objeto de reclamar manos, agarrones, patadas propias del juego, infracciones comunes o cualquier otra jugada que no haya sido advertida o sancionada por el árbitro.

Únicamente podrá considerarse material audiovisual recibido de terceros cuando permita advertir un posible hecho de violencia o indisciplina de extrema gravedad. La recepción del video no implicará automáticamente la aplicación de una sanción, sino que dará lugar a su análisis por parte de la Dirección del Torneo y del Tribunal de Disciplina.

En consecuencia, las grabaciones tendrán carácter complementario como regla general y solo podrán

utilizarse como fundamento para una sanción sin informe previo en los casos excepcionales de extrema gravedad anteriormente descriptos.

13. Descargo y Apelaciones

13.1. Procedimiento de Descargo

13.1.1.

El jugador expulsado o informado podrá realizar su descargo por medio de su Delegado. Deberá solicitar la Planilla de Descargo al veedor el mismo día del partido o, en su defecto, enviarla por mail a comision@mundoexa.com.ar antes del lunes posterior a la fecha jugada, hasta las 15:00 hs. Pasado ese plazo, no se aceptarán descargos y el Tribunal aplicará la sanción sin posibilidad de apelación.

13.1.2.

Si el Tribunal, el árbitro o el veedor aplican una sanción de oficio, deberán notificar al delegado del equipo al finalizar el partido, ya sea en la planilla, por correo electrónico o por WhatsApp, antes del lunes siguiente. Si el delegado no es notificado, la sanción no será válida.

13.2. Citaciones del Tribunal

El Tribunal podrá citar, a través del delegado, a cualquier persona que considere necesaria para aclarar una sanción. En ese caso, el jugador quedará "en suspenso" hasta que se resuelva la situación.

13.3. Reclamos No Admisibles

No se aceptarán reclamos por: uso de camisetas con igual numeración, camisetas sin número, situaciones confirmadas por el capitán al final del partido (firmando la planilla), errores u omisiones en la planilla imputables al capitán, o cualquier otra situación que derive en confusión por responsabilidad del equipo.

14. Sanciones por Tarjetas Amarillas

14.1. Acumulación de Tarjetas Amarillas

Cada tarjeta azul equivale a 2 (dos) tarjetas amarillas para efectos de acumulación. **14.2. Protesta**

por Tarjeta Azul

Si un jugador recibe tarjeta azul y reacciona protestando en forma desmedida, el árbitro podrá informarlo. El Tribunal de Disciplina evaluará si corresponde una sanción adicional. Las dos amarillas correspondientes a la azul serán sumadas igualmente.

14.3. Suspensión por Acumulación de Amarillas

La acumulación de tarjetas amarillas genera suspensión automática:

- 4 amarillas: 1 fecha de suspensión.
- 8 amarillas: 2 fechas.
- 12 amarillas: 4 fechas. Y así sucesivamente.
- Las tarjetas azules se cuentan como dos amarillas. Las tarjetas rojas no anulan las amarillas acumuladas. Las suspensiones deben cumplirse incluso si cambia la fase del torneo.

14.4. Definición del Campeonato de la "A"

14.4.1.

Al finalizar la fase regular de 11 fechas, todas las amarillas acumuladas se borran. Los jugadores que no hayan alcanzado el límite comenzarán los cuartos de final con cero amonestaciones.

14.4.2.

Durante los Play Off (cuartos, semifinal y final), los jugadores podrán recibir hasta 2 amarillas. La tercera implica una fecha de suspensión.

14.4.3. La tarjeta azul equivale a 2 amarillas. Por ejemplo:

Un jugador que recibe una azul puede seguir jugando.

Si luego recibe una amarilla, acumula 3 y queda suspendido para el siguiente partido.

14.4.4.

Las sanciones por tarjeta roja o informe se aplican de forma independiente según el artículo 12 del presente reglamento.

14.5. Borrado de Amonestaciones entre Torneos

Al cambiar de torneo (Apertura, Clausura, UEFA, Mundial, etc.), las amarillas acumuladas se borran. Las únicas sanciones que se mantienen son las generadas por expulsión, que deberán cumplirse en el torneo siguiente.

15. Sanciones por Acciones Violentas

15.1. Último Recurso

Se considera "último recurso" a la infracción (mano o falta que no es causal de roja directa) con la que un jugador interrumpe una ocasión manifiesta de gol de forma deliberada. En estas situaciones, el árbitro podrá:

- **Amonestar:** si considera que la falta fue mínima y natural de una disputa del balón y sin intención de lesionar al rival.
- **Sancionar con tarjeta azul:** si entiende que se interrumpe una acción de gol con intención, pero sin violencia que justifique tarjeta roja.
- **Expulsar con tarjeta roja:** si la infracción es lo suficientemente brusca.

Para que haya AZUL por ocasión manifiesta de gol, deben cumplirse, simultáneamente, los siguientes cuatro factores:

- 1- Distancia al arco: cuanto más cerca del arco ocurre la infracción, más probable es que sea ocasión manifiesta de gol
- 2- Dirección del ataque: el atacante debe estar yendo hacia el arco rival
- 3- Control del balón: el jugador debe tener el balón controlado o una probabilidad muy alta de controlarlo inmediatamente.
- 4- Defensores restantes: no debe haber otro defensor con posibilidades reales de evitar el gol.

EJEMPLO:

Un delantero recibe un pase y queda mano a mano con el arquero rival, estando a unos pocos metros del arco y con pelota dominada. El único defensor que quedaba, lo agarra de la camiseta, derribándolo.

Resultado → AZUL DIRECTA

¿POR QUÉ?

- 1- Porque el delantero iba hacia el arco
- 2- Porque tenía la pelota controlada
- 3- Porque estaba cerca del arco rival
- 4- Porque no quedaba ningún otro defensor que podría haberlo llegado a alcanzar

15.2. Empujones, Zamarreos o Agarrones

Sanción de entre 1 (una) y 2 (dos) fechas de suspensión, dependiendo de la gravedad

15.3. Arrojar la Pelota al Adversario

Sanción de entre 1 (una) y 2 (dos) fechas de suspensión, dependiendo de la gravedad

15.4. Agresión Verbal

Sanción de entre 1 (una) y 2 (dos) fechas de suspensión, dependiendo la gravedad

15.5. Intento de Agresión o Incitación a la Violencia

Sanción de entre 3 (tres) y 5 (cinco) fechas de suspensión.

15.6. Juego Brusco

Sanción de entre 1 (una) y 2 (dos) fechas de suspensión.

15.7. Juego Brusco Grave

El Tribunal se reservará el derecho a evaluar la gravedad de las jugadas en cuestión, determinando luego su sanción en base a la opinión resultante. Se considera grave a:

- Plancha
- Patada sin pelota
- Pisar al rival
- Patada de atrás
- Manotazo o cachetazo
- Codazo / Golpe con Antebrazo
- Rodillazo
- Cabezazo
- Piña

15.8. Pelea de Puños

Sanción de entre 10 (diez) y 20 (veinte) fechas hasta la expulsión del torneo. Incluye enfrentamientos entre jugadores del mismo equipo, rivales o incluso con el público.

15.9. Sanciones por Intento de Agresión

Para todas las sanciones detalladas entre los puntos 15.6, 15.7 y 15.8, regirá el concepto de “dar o intentar dar”.

15.10. Salivar a un Jugador

Sanción fija de 4 a 7 (siete) fechas de suspensión.

15.11. Actos de Indisciplina No Especificados

Cualquier acto que no esté expresamente mencionado en los artículos anteriores, pero que constituya un hecho de indisciplina, será evaluado por el Tribunal y sancionado en función de su gravedad.

15.12. Conducta Inadecuada del Público

A. Si el público de un equipo incurre en insultos, protestas desmedidas, tumultos o incitación a la violencia:

- El árbitro podrá amonestar al delegado (no cuenta para el partido, pero sí para la tabla de Fair Play y antecedentes personales).
- Si el comportamiento persiste, podrá suspender el partido. El equipo será sancionado con la pérdida del mismo por 0-7, sin importar el resultado en ese momento (Art. 17.6). **B.** Si este tipo de incidentes se repite en más de un partido durante el torneo, el caso será elevado al Tribunal de Disciplina, en base a los artículos 19.1 y 19.2.

16. Sanciones por Mala Inclusión

16.1. Inclusión de Jugador No Autorizado

Si un equipo incluye a un jugador que no figura en la lista de buena fe, está suspendido, no presentó la documentación requerida en planilla o no tiene 18 años cumplidos, se aplicarán las siguientes sanciones:

16.1.1.

Anulación de los partidos en los que participó el jugador. Se dará el partido por perdido 0-7 y ganado al rival.

16.1.2.

Descuento de 6 (seis) puntos al equipo.

16.1.3.

Suspensión de 2 fechas para el delegado y 2 fechas para el subdelegado.

16.1.4.

Si el jugador estaba inscripto en otro equipo, recibirá 4 fechas de suspensión.

16.1.5.

Si el jugador estaba suspendido, el partido jugado no contará como fecha cumplida para reducir la sanción y se duplicará la cantidad de fechas pendientes.

16.2. Inclusión de Jugador No Ex-Alumno

Si un equipo incluye a un jugador que no es Ex-Alumno del Colegio La Salle Florida:

- Será desafiliado automáticamente del torneo.
- El delegado será suspendido por 1 año.
- Se anularán los partidos disputados y se le otorgarán al rival por ganado 7-0.

16.3. Inhabilitación por Negativa a Presentar Documentación

Cualquier jugador que se niegue a presentar su documento al veedor, supervisor o autoridad del partido, será inhabilitado hasta tanto cumpla con dicha presentación.

17. El Árbitro

17.1. Competencia del Árbitro

La autoridad del árbitro comienza al ingresar al predio y finaliza al retirarse del mismo. Puede informar hechos ocurridos incluso después del partido.

17.2. Autoridad del Árbitro

Es la única autoridad dentro del campo de juego. Puede apoyarse en el veedor o miembros de la Comisión Directiva (siempre y cuando no sea parte del equipo que está jugando).

17.3. Control del Tiempo

El árbitro es responsable del tiempo de juego.

17.4. Solicitud de Asistencia

Puede pedir al veedor que acerque la segunda pelota o asista a un jugador lesionado dentro del campo de juego.

17.5. Verificación de Planilla

Debe controlar la planilla al finalizar el partido, verificar el resultado, y dejar constancia de tarjetas rojas o azules si hubo indisciplina. El informe es obligatorio ante cualquier expulsión.

17.6. Suspensión del Partido

Si el árbitro decide suspender el partido por incidentes, el caso pasará automáticamente al Tribunal de Disciplina.

17.7. Informe de Actos de Indisciplina

Puede informar cualquier acto de indisciplina cometido por jugadores, acompañantes o público. El caso será evaluado por el Tribunal y la Comisión.

17.8. Facultades del Árbitro en el Terreno de Juego

Desde que ingresa al campo, puede:

17.8.1.

Amonestar con amarilla por conducta incorrecta.

17.8.2.

Amonestar con amarilla y luego azul por reincidencia, con cambio obligatorio del jugador sancionado.

17.8.3.

Expulsar directamente con roja por juego brusco, insultos o acciones graves.

17.9. Recusación del Árbitro

No se admite la recusación de árbitros por parte de los equipos.

17.10. Conducta Inapropiada hacia el Veedor

Si un jugador se dirige de forma inapropiada al veedor, el árbitro podrá sancionarlo con tarjeta amarilla o roja, según la gravedad.

18. Sanciones por Agresiones al Árbitro

18.1. Protesta Desmedida de los Fallos

Sanción de entre 1 (una) y 2 (dos) fechas de suspensión.

18.2. Agravio, Insulto o Falta de Respeto hacia la Autoridad del Partido

Sanción de entre 1 (una) y 4 (cuatro) fechas de suspensión.

18.3. Amenaza o Desafío a Pelea

Sanción de entre 5 (cinco) y 10 (diez) fechas de suspensión.

18.4. Arrojar la Pelota

Sanción de entre 3 (tres) y 5 (cinco) fechas de suspensión.

18.5. Empuje, Zamarreo o Agarre Violento

Sanción de entre 15 (quince) y 30 (treinta) fechas de suspensión.

18.6. Salivazo

Sanción de entre 1 (uno) y 3 (tres) años de suspensión.

18.7. Golpe por Cualquier Medio

Sanción de entre 4 (cuatro) años y expulsión del torneo.

18.8. Agresiones Fuera del Campo de Juego

Las agresiones contra el árbitro que ocurran fuera del campo se sancionarán con las mismas penas que si hubiesen sucedido dentro. Si hay participación de dos o más jugadores del mismo equipo, se podrá aplicar una sanción colectiva que va desde el descuento de puntos hasta la expulsión del torneo.

18.9. Actos de Indisciplina No Especificados

Todo acto que no esté explícitamente contemplado en los artículos anteriores será evaluado por el Tribunal, que aplicará una sanción acorde a su gravedad.

18.10. Resistencia o Protesta contra la Autoridad del Árbitro

Suspensión de 1 (una) fecha para el jugador que proteste o resista la autoridad del árbitro, ya sea permaneciendo inactivo dentro del campo o perturbando el desarrollo del juego.

18.11. Desacato a una Orden del Árbitro

Suspensión de 1 (una) fecha al jugador que desacate una orden del árbitro, demorando o impidiendo el reinicio del juego.

18.12. Resistencia a la Expulsión

Suspensión de 2 (dos) fechas adicionales a la sanción original para el jugador que se niegue a retirarse tras ser expulsado.

18.13. Apreciaciones sobre las Decisiones del Árbitro

Advertencia o suspensión de 1 (una) fecha para el jugador que realice comentarios sobre las decisiones del árbitro durante el juego.

19. Generalidades Disciplinarias y Casos Especiales

19.1. Tumultos o Acciones Violentas

Si se producen hechos de violencia, ya sean individuales o grupales, protagonizados por jugadores o simpatizantes, el Tribunal de Disciplina podrá aplicar sanciones que van desde una advertencia hasta la quita de 3 puntos o la expulsión del torneo. Las advertencias no tienen vencimiento y se comunicarán oficialmente.

19.2. Reincidencia en Hechos de Violencia

Si un equipo que ya fue advertido reincide en hechos de violencia, podrá recibir una quita de puntos que irá desde 3 unidades hasta la expulsión del torneo. Esto se aplicará incluso si los responsables son uno o más jugadores. Las sanciones individuales se regirán por los artículos anteriores.

19.3. Revisión de Medidas Disciplinarias

El Tribunal de Disciplina podrá revisar cualquier sanción impuesta por el árbitro y, si considera que fue desmedida o insuficiente, modificarla una vez finalizado el encuentro.

19.4. Reincidencia

Se considera reincidente al jugador que haya sido expulsado en el pasado por un acto similar al de la nueva sanción. En esos casos, el Tribunal se reserva el derecho de aplicar penas mayores por reincidente.

19.5. Faltas No Tipificadas

Si un informe incluye una falta no contemplada expresamente en el reglamento, el Tribunal evaluará el caso en base a conductas similares ya tipificadas. Esto también se aplica a acciones cometidas por suplentes o simpatizantes.

19.6. Sanciones de Oficio

La Comisión Directiva y el Tribunal de Disciplina podrán sancionar de oficio en casos graves como insultos, agresiones o incitación a la violencia, aun cuando no haya informe previo del árbitro.

19.7. Uso de Pirotecnia

Está prohibido el uso de pirotecnia para festejos dentro del predio. Todo festejo debe ser autorizado previamente por la Comisión Directiva. Las sanciones por incumplimiento pueden incluir pérdida de puntos o expulsión del torneo.

19.8. Consumo de Drogas o Alcohol

Será motivo de expulsión del torneo cualquier jugador, simpatizante o equipo que consuma drogas o alcohol o esté en estado de ebriedad dentro del predio. Las sanciones pueden extenderse al equipo completo.

19.9. Daños Materiales

Todo jugador que dañe deliberadamente materiales del colegio o del torneo (incluyendo arrojar pelotas fuera del predio) deberá abonar el costo del objeto dañado. No podrá volver a jugar hasta hacerlo efectivo. Esta norma aplica también a daños sobre elementos como bidones, tachos, sillas, etc.

20. Simpatizantes

20.1. Incidentes por Simpatizantes

Si personas no inscriptas en la lista de buena fe protagonizan incidentes, se aplicará una sanción colectiva al equipo simpatizado. Las penas pueden ir desde advertencia, amarilla para el delegado, y hasta pérdida de puntos o expulsión del torneo.

20.2. Incidentes por Jugadores Simpatizantes

Jugadores del torneo que se comporten como simpatizantes y generen incidentes podrán recibir sanciones tanto individuales como colectivas. Estas pueden impactar tanto en el equipo al que alientan como en el equipo al que pertenecen, según artículos 18.1 y 18.2.

20.3. Daños Materiales

Si un simpatizante o jugador rompe intencionalmente algún bien del Colegio o de la Organización, el responsable será sancionado con fechas de suspensión y el equipo deberá hacerse cargo del costo o reparación. También aplica al hurto de materiales.

20.4. Conducta de Directores Técnicos y Otros

Datos, asistentes, visitas o terceros podrán ser suspendidos según la gravedad de sus actos. La Comisión Directiva evaluará su ingreso al predio. En caso de desobedecer una suspensión, el equipo que responsable será sancionado.

21. Postergación de Partidos

21.1. Política de Postergación

No se aceptan postergaciones ni cambios de horarios por pedido de los equipos.

21.2. Postergaciones de Oficio

Sólo serán autorizadas por fuerza mayor (accidente grave, fallecimiento cercano, etc.) y quedarán a criterio exclusivo de la Comisión Directiva.

21.2. Postergaciones de mutuo acuerdo

Solo serán válidas en caso de que los dos equipos se pongan de acuerdo entre sí, siempre y cuando sea como mínimo 72 hs antes del partido. Tener en cuenta que si el calendario lo requiere a dichos equipos les puede tocar disputar su partido entre si un día que hayan jugado antes, es decir, que pueden jugar 2 partidos el mismo día si la comisión lo decide.

22. Suspensión de Fechas por Lluvia

22.1. Información sobre la Suspensión

El mismo día del partido, ante dudas sobre la realización, los delegados deberán consultar únicamente el grupo de WhatsApp oficial. No se tomarán como válidas otras fuentes, como la garita del colegio.

22.2. Recuperación de Partidos Suspendidos

Si una fecha es suspendida, los partidos se reprogramarán en una nueva fecha asignada por la Organización.

22.3. Criterios para la Suspensión

La suspensión puede ser dispuesta por el veedor, el árbitro o el Encargado de Torneo ante riesgo físico evidente por condiciones climáticas.

22.4. Reprogramación de Partidos

Todos los partidos suspendidos serán reprogramados en una fecha especial (feriado o domingo). No se podrá objetar el nuevo día de juego.

22.5. Registro de Partidos Suspendidos

Si el partido ya comenzó y se suspende:

- El árbitro debe registrar minuto de juego, tarjetas y cantidad de faltas acumuladas.
- Para reanudarlo, el tiempo restante se dividirá en dos mitades.

Ejemplo: Si se suspende a los 8 minutos del primer tiempo, se reanudará con dos tiempos de 16 minutos. Las faltas acumuladas se redistribuirán proporcionalmente. Si no se anotaron en planilla, se permitirá 1 falta cada 4 minutos de juego por tiempo. La cuarta falta será penal largo.

22.6. Reanudación de Partidos Suspendidos

Podrán jugar todos los jugadores inscriptos en planilla, aunque no hayan estado presentes al inicio original del partido.

Ejemplo: Si un equipo empezó sin cambios y un jugador recibió azul antes de la suspensión, podrá ser reemplazado al reanudarse por cualquiera de los inscriptos en planilla.

23. Premios

23.1. Premio para el Campeón

El equipo campeón recibirá un premio, un Boucher de 10 conjuntos (camiseta y short) para que el equipo pueda diseñar con sus colores y escudo.

23.1.1. Fecha de Entrega de Premios

La entrega de premios se realizará en una fecha especial una vez finalizado el torneo. El equipo que no asista a la premiación no podrá reclamar su premio posteriormente.

23.2. Premio para el Goleador

El goleador de cada categoría recibirá un trofeo o premio similar. En caso de empate, se entregará uno a cada goleador.

23.3. Premio para el Mejor Arquero

Se premiará a los arqueros con menos goles recibidos por categoría.

23.4. Premios Categoría Senior

Los premios para la Categoría Senior son los siguientes:

- Campeón del Campeonato: Un juego de camisetas y Copa.
- Premio al Goleador del Torneo.

- Premio a la Valla Menos Vencida.

24. Otros

24.1. Situaciones No Contempladas

Cualquier situación no contemplada en el reglamento será evaluada por la Organización en base a la filosofía del torneo y el espíritu deportivo.

24.2. Conocimiento del Reglamento

Todo jugador y delegado se considera informado del presente reglamento y sus futuras modificaciones. La ignorancia del mismo no exime de su cumplimiento. La Organización aplicará estas normas de buena fe, ajustándolas si su aplicación literal resulta injusta o desproporcionada.

25. Ejemplo de Descargo a Realizar

Con el objetivo de mejorar la calidad de los descargos, se sugiere utilizar el siguiente modelo, para garantizar claridad y precisión:

Requisitos que debe tener un descargo:

- Informar claramente quiénes eran los equipos involucrados.
- Establecer el minuto y resultado del partido en el momento del hecho.
- Describir el contexto del partido (trabado, desperejo, caliente, etc.).
- Relatar la jugada de principio a fin.
- Aclarar la intencionalidad del infractor.
- Informar quién era el árbitro.
- Cerrar el informe con el detalle de acciones ocurridas luego de la expulsión.

Ejemplo de Descargo:

“Doping y La Chatarra se enfrentaron en el Gimnasio. Transcurrían 17 minutos del segundo tiempo con el marcador 4-1 a favor de Doping. Si bien el resultado era dispar, el partido era disputado, sin mala intención de ninguno de los dos equipos. En ese momento, el jugador Franco Labaké (14) se escapa mano a mano contra el arquero de La Chatarra y, al ingresar al área, es derribado desde atrás por el jugador n.º 2, Tiago Fabbri, con una patada descalificadora, con intención de lastimar al rival. El árbitro del partido, Fernando Greco, le muestra la tarjeta roja directa. El jugador se retira sin protestar.”

26. Costos del Torneo y Forma de Pago

26.1. Inscripción y Cuotas

El valor de las cuotas del Torneo será oportunamente informado por la Comisión Directiva a inicios de cada torneo.

26.2. Lugar y Forma de Pago

Todos los pagos deberán realizarse en la Oficina de Ex Alumnos, ubicada al lado del playón, y exclusivamente al encargado del torneo. Los veedores no están autorizados a cobrar ni a notificar sobre pagos.

26.3. Consecuencias del Incumplimiento de Pago

La Comisión Directiva se reserva el derecho de descontar puntos en la tabla de posiciones a los equipos que no cumplan con los pagos en tiempo y forma.

26.4. Jugadores Inhabilitados por Deuda

Los jugadores de equipos deudores no podrán participar de los partidos mientras la deuda esté pendiente. La deuda se prorrateará en seis (6) partes, y cada jugador deberá abonar su parte para quedar habilitado.

Índice rápido de artículos

- [1. INFORMACIÓN GENERAL](#)
- [2. COMISIÓN DIRECTIVA](#)
- [3. ENCARGADO DE TORNEO](#)
- [4. VEEDORES](#)
- [5. REQUISITOS](#)
- [6. SISTEMA Y PLANILLA DE INSCRIPCIÓN](#)
- [7. INDUMENTARIA](#)
- [8. SISTEMA DE CAMPEONATO](#)
- [9. NO PRESENTACIONES](#)
- [10. ASCENSOS Y DESCENSOS](#)
- [11. LOS PARTIDOS](#)
- [12. Tribunal de Disciplina / Cumplimiento de Sanciones](#)
- [13. Descargo y Apelaciones](#)
- [14. Sanciones por Tarjetas Amarillas](#)
- [15. Sanciones por Acciones Violentas](#)
- [16. Sanciones por Mala Inclusión](#)
- [17. El Árbitro](#)
- [18. Sanciones por Agresiones al Árbitro](#)
- [19. Generalidades Disciplinarias y Casos Especiales](#)
- [20. Simpatizantes](#)
- [21. Postergación de Partidos](#)
- [22. Suspensión de Fechas por Lluvia](#)
- [23. Premios](#)
- [24. Otros](#)
- [25. Ejemplo de Descargo a Realizar](#)
- [26. Costos del Torneo y Forma de Pago](#)

