



REGLAS ADMINISTRATIVAS

Las Reglas Administrativas tienen por objeto fundamental establecer pautas de orden, compromiso, responsabilidad y seriedad por parte de EL EQUIPO y sus jugadores. Se entiende por Reglas Administrativas a todas aquellas normas que regulan temas tales como la correcta inclusión de jugadores, la presentación del equipo en cada encuentro, como así también su llegada en horario a los mismos, etc.

1.1. Responsabilidad del capitán:

Con respecto a este punto nos basaremos Reglamento Gral. de la A.F.A. y en el Reglamento de Transgresiones y Penas de la A.F.A. que se transcriben, en parte, a continuación: "...Los capitanes de los equipos, además de los derechos y deberes que les corresponda, según las reglas de juego y las disposiciones de este reglamento, deben velar porque los jugadores cumplan con todas las obligaciones, reprimiendo severamente cualquier infracción de estos, bajo pena de ser personalmente responsables...".

Pressing ha decidido en este sentido tomar como responsables tanto a quien figure como capitán del equipo (quien firme la planilla de juego de cada partido), y también a cualquier jugador que, a criterio del Tribunal de Disciplina, le corresponda la responsabilidad para cada hecho.

1.2. Inclusión de jugadores

1.2.1. Listas de jugadores:

La lista de jugadores o "Lista de Buena Fe" podrá incluir hasta 17 (diecisiete) jugadores para FUTBOL 7/8 o 25 (veinticinco) para FUTBOL 11. Al inicio de cada torneo deberá ser presentada una lista inicial con un mínimo de 7 (siete) u 11 (once) jugadores según el formato elegido, con opción a agregar jugadores hasta llegar a un máximo de 17 (diecisiete) o 25 (veinticinco) estrictamente en las fechas especificadas a tal efecto (**Ver Regla Adicional**). No se podrá incluir en esta lista a jugadores que participen en equipos de la misma división

1.2.2. Planillas de cancha:

Con respecto a este punto, nos hemos basado en el Reglamento Gral. de la A.F.A., el cual se transcribe parcialmente a continuación:

"...las planillas de partidos deberán confeccionarse en la siguiente forma: a) con letra clara y legible; b) con los nombres completos y apellidos de los jugadores, como así también

el numero de documento de identidad de los mismos..." "... antes de que los equipos entren al campo de juego, los jugadores deberán justificar su identidad en presencia del árbitro y los capitanes..."

Pressing ha decidido en este sentido:

a) Los jugadores titulares y/o suplentes de EL EQUIPO deberán consignar sus datos con nombre y apellido, D.N.I. (si es requerido por LA ORGANIZACIÓN) y número de camiseta que utilizarán durante el encuentro (dos jugadores no podrán usar la misma camiseta con el mismo número), antes de comenzar el partido. Asimismo el Capitán deberá firmar la planilla corroborando que los datos son fehacientes. Cualquier error u omisión de datos en la planilla de juego no podrá ser utilizada como argumento válido para posibles reclamos frente al Tribunal de Disciplina, ya que el llenado de ésta es exclusiva responsabilidad de EL EQUIPO.

b) Todos los jugadores estarán obligados a acreditar su identidad al Veedor del encuentro o a quien acredite ser personal de LA ORGANIZACIÓN cuando estos se lo requieran.

1.3. Asistencia y puntualidad:

1.3.1 Torneo Pressing fijará el día y la hora para la disputa de cada partido. El horario indicado en el fixture y/o informe semanal será el horario programado para el INICIO del partido, debiendo EL EQUIPO presentarse con la suficiente antelación para que el partido pueda iniciarse a la hora indicada. EL EQUIPO deberá respetar el cronograma presentándose puntualmente a jugar con un mínimo reglamentario de 5 (cinco) jugadores para fútbol 7/8 o 7 (siete) jugadores para fútbol 11. Si EL EQUIPO se presentare a jugar luego del horario establecido para el inicio del partido se considerará "llegada tarde" y se sancionará al equipo impuntual según lo previsto en la sección SANCIONES Y PENAS del presente capítulo. Pasados los 25 (veinticinco) minutos el partido podrá jugarse reservándose LA ORGANIZACIÓN el derecho a eliminar el entretiempo o reducir el tiempo de juego. No se tendrá en cuenta ningún tipo de pacto entre los equipos con o sin el aval del Veedor del partido, ya que una impuntualidad afecta no sólo a los equipos intervinientes sino también a los equipos que juegan a continuación en la misma sede y cancha.

1.3.1.1 Asignación de horarios: Torneos Pressing asignará los horarios de juego considerando múltiples factores (por ejemplo: disponibilidad de cancha, presencia de personal, combinación con otros partidos, etc.). La franja horaria preferencial seleccionada por los equipos mediante planilla de inscripción es de carácter MERAMENTE ORIENTATIVO para el armado de cada jornada, de tal manera que NO es de cumplimiento obligatorio por parte de LA ORGANIZACIÓN del torneo.

1.3.1.2 Cambios de horario y pedidos de postergación: Para el caso de solicitudes de cambio de horario, la decisión final será tomada exclusivamente por el equipo que sufre la modificación, y sujeto a disponibilidad de turnos de juego y canchas en la sede. El mismo criterio será considerado para pedidos de postergación.

1.3.2 Fines de semana largos: Torneos Pressing se disputa TODOS los fines de semana, aunque sean largos, con excepción de los de 4 días (Semana Santa, Carnaval y feriados puente). La Organización se reserva el derecho de estipular fecha de juego en el caso de fines de semana largos de 4 días cuando por cuestiones de calendario y/o climáticas la competencia se encuentre muy atrasada, en cuyo caso EL EQUIPO podrá disponer de jugadores adicionales en las listas a solo efecto de que disputen el partido a jugarse en el fin de semana largo en cuestión.

Los lunes feriado, y demás días no laborables, podrán ser utilizados para recuperar partidos pendientes o fechas suspendidas, para lo cual rige la misma excepción en las listas que en el párrafo anterior.

1.4. Indumentaria:

Para la elaboración de estas reglas, nos hemos basado en el Reglamento Gral. de la A.F.A. el cual se transcribe en parte: "en los partidos oficiales es obligatorio que los jugadores vistan correctamente el correspondiente uniforme que consistirá en: camiseta, pantalón corto, medias y botines de fútbol. Podrán usar también tobilleras, musleras, rodilleras, y/o muñequeras elásticas, con la obligación del uso de canilleras o espinilleras. La vestimenta del arquero debe llevar colores que la distingan de sus compañeros. Además, el arquero podrá usar gorra, visera o vincha, guantes y pantalón largo deportivo...".

Torneo Pressing ha adoptado esta normativa con ciertas modificaciones acorde con el status amateur de la competencia (por ejemplo, pueden utilizarse zapatillas en vez de botines), y además no se permitirá la utilización de relojes, accesorios y/o botines con tapones metálicos.

1.5. Sanciones y penas por infracciones a las Reglas Administrativas:

Se reglamentarán las sanciones y penas mediante la combinación de suspensiones a los jugadores y equipos y/o aplicación de Advertencias acumulativas.

1) Inclusión indebida de jugadores:

a) Se aplicará la Ley del Walk Over en contra del equipo infractor (pero no a favor de los demás equipos involucrados) en todos los partidos en que se haya comprobado la inclusión indebida.

b) 1 a 4 partidos de suspensión para el capitán del equipo infractor.

c) 2 a 6 partidos de suspensión para el jugador infractor si este se encontraba inscripto en la Lista de Buena Fe de otro equipo.

d) 1 a 4 partidos más a la pena impuesta si el jugador se encontraba suspendido. En este sentido, el partido en que jugó antirreglamentariamente no será tomado en cuenta.

2) Si se realizaran más cambios de los reglamentados: 1 (un) partido de suspensión para el Capitán.

- 3) Impuntualidad (5 a 15 minutos de atraso): 1 (una) Advertencia.
- 4) Impuntualidad (15 a 25 minutos de atraso): El Equipo que sufre el atraso puede solicitar la aplicación de la Ley de Walk Over.
- 5) Impuntualidad (15 a 25 minutos de atraso): 2 (dos) Advertencias.
- 6) Impuntualidad (más de 25 minutos): 2 (dos) Advertencias y eliminación del entretiempo o reducción del tiempo de juego o suspensión del partido y aplicación de Ley de Walk Over.
- 7) Ausencia notificada hasta dos días antes del día de juego, a las 13hs.: 1 (una) Advertencia y posibilidad de postergación según aceptación del rival y sujeta a disponibilidad de fechas.
- 8) Ausencia notificada entre dos días antes a las 13hs. y un día antes del día de juego a las 14 hs.: 2 (dos) Advertencias (sin posibilidad de postergación) y 50% del arancel del partido.
- 9) Ausencia notificada después de un día antes del día de juego a las 14 hs. y hasta 2 (dos) horas antes del partido: 3 (tres) Advertencias (sin posibilidad de postergación) y arancel del partido.
- 10) Ausencia sin notificación: 5 (cinco) Advertencias y arancel del partido.
- 11) Adeudar más del 20% del arancel por partido o inscripción: 1 (una) Advertencia / Reincidencia: 2 (dos) Advertencias.
- 12) No abonar el canon por partido: 4 (cuatro) Advertencias.
- 13) Reincidencia con respecto al punto anterior: Desde la suspensión de más jugadores, hasta la suspensión de EL EQUIPO y la quita de los puntos obtenidos en los partidos jugados.
- 14) El Tribunal de Disciplina podrá disponer la aplicación de advertencias administrativas discrecionales en todos los casos en que no hayan sido contempladas como medio sancionatorio a las infracciones expuestas en este reglamento.

1.6. Sanciones y penas derivadas de la acumulación de Advertencias:

La excesiva acumulación de Advertencias conllevará tanto a los jugadores representativos del equipo, como así también al equipo en su conjunto a ser pasibles de sanciones. Estas sanciones se detallan a continuación:

1.6.1. Descuento de 1 (un) pto. al equipo que acumulare 5 (cinco) Advertencias o más.

1.6.2. Quita de 1 (un) punto por cada 2 (dos) Advertencias adicionales a las 5 (cinco) primeras acumuladas. Luego de las 7 (siete) advertencias acumuladas, se adicionará la suspensión a un jugador del equipo seleccionado al azar por 1 (un) partido.

1.7. Ley del Walk Over:

Aquel equipo que obtuviere A SU FAVOR la aplicación de la Ley del Walk Over en un partido determinado, obtendrá 3 (tres) puntos por el encuentro, dándosele el partido por ganado con un resultado de 3 (tres) goles de diferencia a su favor. La aplicación de la Ley del Walk Over tendrá incidencia sobre el resultado del partido, pero no modificará la tabla de goleadores.

1.7.1. Aplicación de la Ley del Walk Over por el Tribunal de Disciplina:

I) Si el resultado al momento de dar por terminado el partido estuviera empatado, el resultado será favorable en 3 a 0 al equipo beneficiado por la Ley del Walk Over.

II) Si el resultado al momento de dar por terminado el partido fuera favorable para el equipo sancionado con la Ley del Walk Over, este resultado quedará anulado y se le dará el partido por perdido en 3 a 0.

III) Si el resultado al momento de dar por terminado el partido fuera favorable al equipo beneficiado por la Ley del Walk Over por una diferencia mínima de 3 goles, se respetara el mismo.

IV) Si el resultado al momento de dar por terminado el partido fuera favorable al equipo beneficiado por la Ley del Walk Over por hasta 2 (dos) goles de diferencia, el resultado será modificado por 3 a 0.

1.7.2. Aplicación de la Ley del Walk Over ante abandonos de la competencia:

Si un equipo abandonara la competencia se aplicara Walk Over en todos los partidos posteriores al abandono y no se modificarán los resultados obtenidos por el mismo en la fechas previas al abandono.

Los equipos que abandonan la competencia podrán ser reemplazados por equipos nuevos si se lleva jugado hasta la mitad del torneo. Los equipos nuevos que ingresen tomarán el puntaje del equipo que abandonó, sin perjuicio de que se intenten jugar nuevamente los partidos ya concretados por el equipo que abandonó.

1.7.3. Sanciones por no contar con el mínimo reglamentario de jugadores:

Torneo Pressing ha determinado que en el caso que EL EQUIPO contara con 5 (cinco) jugadores (o 7 para fútbol 11) y uno de ellos fuera expulsado o tuviera que retirarse de la cancha por otro motivo, el partido quedara automáticamente terminado y se aplicará Walk Over.

1.7.4 Demoras por lesiones:

En caso de lesión grave (constatada por el personal a cargo) que impidiera a un jugador ser retirado del campo de juego a la espera de asistencia ambulatoria, lo cual provocare una demora en la continuidad del partido tal que impida continuar con el mismo sin

afectar el resto de la jornada, La Organización se reserva el derecho a postergar los minutos restantes para ser completados en una fecha futura.

1.8 Documentación por jugador:

Los participantes deberán entregar firmada en forma individual la Solicitud de Inscripción (incluye liberación de responsabilidad civil, apto médico y aceptación de la reglamentación) y, en caso de corresponder, Autorización de Padres (menores de 18 años, mayores de 16 años). En ambos casos La Organización proveerá los formularios respectivos.