

Bases y Condiciones del Torneo de Fútbol Amateur COPA FS

REGLAMENTO

1. Servicios

- A. Canchas cubiertas y descubiertas de césped artificial, o pasto natural.
- B. Veedores en cada partido.
- C. Servicio de Enfermería y emergencias médicas.
- D. Premio al mejor jugador de cada partido.
- D. Premios a los mejores de cada categoría.
- E. Dividido por categorías.
- F. Sitio Web y app con notas, fotos, videos y estadísticas generales. Seguimiento del torneo en redes sociales y medios televisivos.

2. Aceptación de las bases

2.1. Todos los participantes de este torneo y sus padres/tutores legales, aceptan de pleno todas y cada una de las disposiciones descritas en estas bases y condiciones, y declaran haber leído y tener conocimiento del Reglamento, por el sólo hecho de proporcionar sus datos y/o los del menor bajo tutela a través de la lista del equipo en el sitio web www.copafs.com

2.2 El torneo está abierto a personas mayores de 18 años y a menores de edad con la autorización escrita de sus padres/tutores legales. Todos los participantes deben cumplir con las normas y reglamentos establecidos en estas bases y condiciones.

2.3 Los participantes reconocen haber leído y comprendido todas las cláusulas, incluyendo el deslinde de responsabilidad, las autorizaciones, los requisitos de chequeos médicos y cardiológicos, y la autorización para compartir su imagen en diferentes medios de comunicación y/o redes sociales.

2.4 Autorización para menores: a. Los padres/tutores legales de los menores participantes deben completar y firmar una autorización para permitir la participación de sus hijos/menores a su cargo en el torneo. b. La autorización debe incluir los datos personales del menor y del padre/tutor, así como la aceptación de los términos y condiciones establecidos en el deslinde de responsabilidad.

2.5 Chequeos médicos y cardiológicos: a. Todos los participantes mayores de edad aseguran haberse sometido a los chequeos médicos y cardiológicos correspondientes para evaluar su aptitud física y determinar su capacidad para participar en un deporte de alta exigencia como el fútbol. b. Para los participantes menores de edad, los padres o tutores legales garantizan haber obtenido los resultados de los chequeos médicos y cardiológicos y certifican que el menor se encuentra en condiciones adecuadas para participar en el torneo. c. Los padres o tutores legales asumen toda la responsabilidad por la salud y el bienestar del menor durante el desarrollo del torneo.

2.6 Uso de información personal: a. Los participantes y sus padres/tutores legales aceptan que la información personal proporcionada en la autorización y otros formularios relacionados se utilizará únicamente con fines administrativos y de comunicación relacionados con el torneo. b. El organizador del torneo se compromete a cumplir con las leyes y regulaciones de protección de datos aplicables.

2.7 Normas y reglamentos: a. Todos los participantes deben cumplir con las normas y reglamentos establecidos por el organizador del torneo. b. El incumplimiento de dichas normas y reglamentos puede resultar en la exclusión del torneo. c. El organizador del torneo se reserva el derecho de tomar decisiones finales sobre cualquier disputa o situación no prevista en las bases y condiciones.

2.8 Responsabilidad por eventos imprevistos: a. Los participantes entienden y aceptan que los organizadores del torneo y auspiciantes no serán responsables por eventos imprevistos o situaciones fuera de su control que puedan afectar el desarrollo del torneo, incluyendo cancelaciones debido a condiciones climáticas adversas, desastres naturales o conflictos de fuerza mayor. b. En caso de cancelación del torneo por motivos de fuerza mayor, el organizador del torneo se reserva el derecho de retener una parte de la tarifa de inscripción para cubrir gastos administrativos.

2.9 Conducta de los invitados o simpatizantes: Todos los invitados y simpatizantes que asistan a los partidos del torneo deben comportarse de manera respetuosa y deportiva en todo momento. b. No se permitirá ningún comportamiento violento, agresivo, discriminatorio o que cause disturbios. c. Los invitados y simpatizantes deben seguir las instrucciones del personal del torneo y respetar las decisiones de los árbitros. d. El organizador del torneo se reserva el derecho de tomar medidas disciplinarias, incluyendo la prohibición de ingreso a los partidos, en caso de incumplimiento de esta cláusula.

3. No responsabilidad de la Organización

3.1 La Copa FS es una competencia organizada por Tres Sesenta Eventos SRL, en adelante El Organizador/es. El mismo brinda el servicio de emergencias médicas. No obstante, ni el Organizador/es ni los auspiciantes serán responsables por lesiones, daños, perjuicios o pérdidas de cualquier tipo, que pudieran sufrir los participantes o invitados de los participantes del torneo, incluso la muerte.

a. En caso de accidente o lesión durante el desarrollo del torneo, cada predio cuenta con el servicio de emergencias médicas. El organizador del torneo, ni los auspiciantes, se hacen responsables de los gastos derivados del traslado o de cualquier tratamiento médico posterior. Los participantes y sus padres/tutores legales son responsables de cubrir dichos gastos.

3.2 No se podrán ingresar armas, elementos de pirotecnia u otros artículos que la organización o las leyes argentinas prohíban. Recordamos la vigencia de la **Ley del Deporte, de la República Argentina**.

4. DIFUSION

4.1. Los participantes ceden al organizador del torneo a utilizar, reproducir y difundir sus datos y su imagen capturada durante los partidos y eventos relacionados con el torneo, como asimismo sus antecedentes y/o demás materiales incluidos o que se pretenda incluir en el torneo vinculados con aquellos, siempre que dicha utilización esté vinculada con el Torneo, a perpetuidad, en toda y cualquier jurisdicción, en todos los medios de comunicación conocidos y en adelante existentes y en cualquier idioma, de forma gratuita, siempre que se cumpla el derecho a rectificación, corrección y anulación respectivos. b. Esta autorización incluye, pero no se limita a, la publicación de fotografías, videos y grabaciones en medios impresos, digitales, redes sociales y medios televisivos.

5. POLITICA DE LLUVIA

5.1. Los partidos que estén asignados para comenzar sobre canchas cubiertas NO se suspenderán en caso de mal tiempo o lluvia.

En canchas descubiertas, es obligación del capitán comunicarse con el Organizador/es para verificar la realización de la fecha.

El árbitro podrá suspender el encuentro en caso de tormenta eléctrica. Si se decidiera no continuar jugando ese día, no se devolverá el importe abonado y se programará para otra jornada. El tiempo restante del partido se dividirá en dos tiempos (Ej, si el partido se suspende a los 15' ST, en la continuación se jugarán dos tiempos de 5 minutos, con el resultado como estaba hasta el momento de la suspensión).

6. COPA FS

6.1 La Copa FS se desarrollará en dos etapas, que se denominará etapa clasificatoria y una ronda final denominada Croqueta League.

6.2 El Organizador/es tendrá la autoridad para reducir o aumentar la cantidad de equipos participantes, de fechas o el sistema de competencia cuando lo crea conveniente para un mejor desarrollo de los torneos, y decidirá exclusivamente el horario y sede de los partidos postergados o suspendidos.

6.3 Al inicio de cada certamen, el Organizador/es fijará el canon que deberán abonar los equipos en concepto de inscripción, suma que deberán hacer efectiva antes del comienzo de cada uno de ellos, y el importe a abonar por los partidos y por el depósito, el cual será reintegrado en los últimos partidos que cada equipo dispute en ese torneo, salvo que el equipo no se presente a un partido (Walk Over) o fuese expulsado por faltas graves, circunstancias en las que perderá el depósito por completo.

7. MÉTODO DE INSCRIPCION A LOS TORNEOS

7.1. Los interesados en inscribirse deberán completar el formulario correspondiente en el sitio web www.copafs.com, para poder ser informados sobre las disposiciones del torneo.

7.2. Pre Inscripción de Equipos Nuevos:

Los equipos nuevos que deseen anotarse deberán disputar un amistoso obligatorio previo al torneo, el cual deberá ser abonado con anticipación. En el mismo se evaluarán diferentes ítems como comportamiento, puntualidad, camisetas completas, normas de respeto a árbitros y organizadores. Los equipos que cumplan con todos los requisitos, podrán confirmar su incorporación al certamen, abonando la inscripción, y el depósito en garantía. La inscripción de un equipo nuevo podrá depender de la cantidad de cupos disponibles.

- a. El partido amistoso es obligatorio. Ningún equipo nuevo podrá participar del torneo sin jugarlo.
- b. En estos partidos podrán aplicarse sanciones en caso de faltas graves de la misma manera que en un partido oficial. (ver sanciones a jugadores y a equipos)
- c. El Organizador/es podrá no otorgar el cupo a un equipo que no demuestra buen comportamiento, ni cumpla con el horario pactado para el inicio del amistoso, aunque ya tenga paga la inscripción.

7.3 Inscripción Equipos Participantes: Antes del comienzo del torneo, los equipos ya participantes deberán abonar la inscripción y entregar la planilla de lista de buena fe completa para reservar el cupo y poder participar.

Categoría + 30: Los equipos categoría mayores de 30 años, podrán reforzarse como excepción especial, con un jugador +25, o en su defecto, dos jugadores +28.

8. VALORES

8.1. La inscripción se abonará por torneo y la organización fijará el canon correspondiente a abonar.

8.2. El valor de cada partido será fijado por la organización antes de cada torneo, y podrá sufrir modificaciones de acuerdo al contexto de cada país, avisando previamente a los equipos. Esta suma deberá ser abonada antes del comienzo de cada encuentro, de lo contrario, no se podrá dar inicio al partido.

8.3 Hasta la segunda fecha inclusive deberá ser abonado el depósito. En caso de faltar o cancelar un encuentro programado, el equipo perderá este depósito.

En caso de ausentarse dos veces o más durante el certamen, el equipo podrá ser descalificado. No podrá reclamar ninguna suma de dinero si es expulsado del torneo o decide no seguir participando.

8.4. Al equipo que luego de la segunda fecha inclusive no tenga paga la inscripción y el depósito en su totalidad, no se le armará encuentros por las siguientes fechas hasta que lo complete, y perderá los puntos correspondientes a las fechas que hubieran transcurrido desde el incumplimiento.

9. LISTA DE BUENA FE:

9.1. Al comienzo del certamen, los equipos deberán anotar un mínimo de 8 (ocho) jugadores en la Lista de Buena Fe (fútbol 5, con un mínimo de tres suplentes en la lista), sin superar el límite de quince (15) inscriptos a lo largo de todo el certamen. Y de 10 (diez) jugadores, en el caso de fútbol 8. En la misma, se harán constar los números de los documentos nacionales de identidad. Se aceptará solamente la Lista de Buena Fe otorgada por la Organización, que los equipos podrán completar en el sitio web. No se aceptarán listas escritas a mano o que no estén en ese formato. **SE PODRÁN INCLUIR COMO MÁXIMO DOS JUGADORES NUEVOS POR FECHA EN LA LISTA DE BUENA FE.**

La lista de buena fe se encontrará abierta para los partidos amistosos.

9.2. Antes del inicio de cada partido, los jugadores que efectivamente ingresen al campo de juego deberán hacer constar su participación en la aplicación destinada a tal fin. Cualquier adulteración, falsificación u otra irregularidad podrá ser sancionada por los organizadores y/o administrador del torneo, con la inhabilitación para el jugador en falta o el capitán del equipo para participar en los partidos que así decida la organización, o con la quita de puntos de ese partido.

9.3 En caso de no poder presentar en alguna fecha el mínimo de jugadores inscriptos, los puntos del encuentro serán concedidos al equipo rival si éste los reclama o será postergado en caso contrario. En caso de que ninguno de los dos equipos pueda presentar equipo, el partido será postergado.

9.4 Podrán participar de los torneos organizados: varones mayores de 18 años, hasta 45, (con excepción de un jugador por equipo de hasta 45 años). En el caso de los menores, deberán presentar autorización escrita de padre/madre o tutor, quien será responsable por su hijo o tutelado. Se aceptará exclusivamente la autorización otorgada por la Organización. No se aceptarán autorizaciones escritas a mano.

Los equipos participantes sólo podrán estar compuestos por aficionados, entendiéndose como aficionados el criterio de la Asociación del Fútbol Argentino (AFA).

9.5 FICHAJE DE JUGADORES NUEVOS

Para fichar un jugador nuevo, el mismo deberá presentar autorización si correspondiera.

9.6 Un jugador podrá participar para un máximo de dos equipos de diferentes categorías o diferentes días. Un equipo podrá compartir un máximo de dos jugadores con un equipo de otra categoría.

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

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

10. EL DELEGADO

10.1. Cada equipo debe contar con un delegado mayor de 21 años, quien será responsable de que su equipo conozca el reglamento, pudiendo ser sancionado en caso contrario. Asimismo, garantizará la salud física y mental de cada uno de los jugadores de su equipo antes y durante el torneo, que deberá ser apto para la práctica del deporte, responsabilizándose en caso de no cumplir con esta obligación. A la vez, será el encargado de mantener la buena conducta de sus jugadores durante el certamen y será responsable de daños, perjuicios y/o lesiones que pudieran ocasionar los jugadores de su equipo.

10.2. Será el responsable de fiscalizar que cada jugador de su equipo lo haga sólo en un cuadro en su categoría. No podrá incluir jugadores que formen parte de otro plantel de la misma categoría. Podrá incluir como invitado a un jugador de otra categoría, siempre y cuando lo comunique con anticipación al Organizador/es.

11. INDUMENTARIA

11.1. Obligatoria:

- Camisetas numeradas y de un mismo color (en caso de no tenerlas, la organización proporcionará pecheras)
- Pantalones cortos de tela deportiva
- Medias largas de fútbol.
- Zapatillas aptas o botines sin taponos.
- El arquero no puede vestir una camiseta del mismo color que la de su equipo o el rival.
- Canilleras
- El árbitro deberá vestir una camiseta de un color alternativo al de los equipos.

(Estará prohibido para cualquier jugador o arquero jugar con botines con taponos metálicos o de plástico "altos", y pantalón de jean, o alguna otra tela que no sea deportiva)

11.2 Es el deber y la obligación de los equipos contar con camisetas de un mismo color numeradas y la indumentaria correspondiente. Los jugadores que ingresen **no podrán cambiar la camiseta con el compañero que sale del campo de juego.**

11.3 Opcional:

-Tobilleras o muñequeras.

-Para el arquero: gorra, pantalones largos o guantes.

Está prohibido el uso de relojes, pulseras metálicas, anillos, y gorra (en este último caso, para cualquier jugador que no sea el arquero)

12. LOS PARTIDOS

12.1. Los partidos tienen una duración total de 50 minutos (F8) y 40 minutos (F5), divididos en dos tiempos de 25 (o de 20 minutos en el caso de F5), y un descanso de dos minutos en el entretiempo. Cuando se comience tardíamente por la llegada tarde de alguno de los equipos, se jugará menos tiempo. Transcurridos cinco minutos del horario pautado para el comienzo, se asignará un gol en contra al equipo en falta. Y luego de esto, cada cinco minutos se asignará un gol en contra más, hasta que el equipo en falta complete el equipo.

12.2. Los equipos requieren de un mínimo de la mitad más uno de los jugadores de campo para poder iniciar el encuentro, deberán presentarse en la cancha 30 minutos antes del comienzo de cada partido y deberán abonar el canon correspondiente en la mesa de fiscalización y la planilla del encuentro completa con los nombres y apellido, número de camiseta, y dni de cada jugador.

Los partidos deberán comenzar puntualmente en la hora fijada por LA ORGANIZACIÓN.

El vendedor u Organizador/es podrá solicitar el documento de cualquiera de los jugadores, que deberá ser presentado dentro de las 48 horas en la sede (previo aviso al Organizador/es). De lo contrario, el equipo perderá los puntos, al igual que si se comprueba que un jugador que no está inscripto participa del certamen.

12.3 Si un jugador o más llegarán luego de comenzado el partido, el capitán deberá dejar constancia de esto, notificando a la organización y anotándolos en la lista correspondiente antes de comenzar el partido, con el nombre, apellido y número de camiseta. Estos jugadores podrán certificar sus datos antes de que finalice el primer tiempo. Luego no podrán ingresar al partido.

12.4 LEY DEL WALK OVER

Un equipo podrá reclamar los puntos del partido cuando su rival no se presente o lo haga luego de transcurridos 15 minutos del horario pautado para el comienzo del partido. El equipo que solicite los puntos deberá abonar el canon correspondiente al partido y podrá utilizar la cancha disponible.

Se le dará el partido como ganado por 5 a 0. De lo contrario, en caso de no querer solicitar los puntos, el encuentro se jugará de menos tiempo, asignando un gol en contra al equipo en falta, cada 5 minutos transcurridos desde el horario pautado para el inicio. A su vez, el equipo que no se presente o pierda los puntos por llegada tarde, perderá el dinero abonado en concepto de partidos adelantados o, en su defecto (si no hubiera efectuado un pago por adelantado), deberá hacerse cargo de su totalidad de su parte. En caso de que reitere la ausencia, tendrá la oportunidad de redimirse abonando la totalidad del partido, o en caso contrario será descalificado.

13. FIXTURE Y HORARIOS

13.1. El Fixture y el Sistema de Competencia serán publicados o entregados a los jugadores luego de la primera fecha.

13.2. Las fechas y horarios de los partidos serán publicados en el sitio web y en la aplicación todas las semanas.

13.3. Los equipos que solicitaron la postergación, o pedido de franja horaria especial de un encuentro, deberán hacerlo con una semana de anticipación. Desde ese momento, dejarán de aceptarse. Aunque no se garantiza que el pedido se pueda cumplir por motivos ajenos a la voluntad del Organizador/es. Una vez comunicados los horarios, no se aceptarán pedidos de cambios de horario, salvo razones de fuerza mayor comprobable.

13.4. Los veedores no darán comienzo de los encuentros si los equipos no cumplimentan los siguientes requisitos: 1) Abonar su cuota correspondiente; 2) Firmar la planilla reglamentaria o completar los datos en la aplicación

3) Ingresar con camisetas de fútbol con sus correspondientes números y la indumentaria obligatoria.

El tiempo que los equipos pierdan en el cumplimiento de tales requisitos, se descontará de su partido, ello en atención a que no puede perjudicarse a los equipos del turno siguiente.

14. SISTEMA DE COMPETENCIA

14.1 Los equipos estarán divididos en categorías.

14.2 En caso de empate en el primer puesto, se decidirá por:

a) Ventaja deportiva al mejor ubicado en la ronda anterior, b) Resultado entre sí en la ronda actual c) Diferencia de gol d) Goles a favor e) Fair Play (aventajará el equipo que tenga menos tarjetas amarillas, azules y rojas)

14.3 En caso de persistir el empate se convocará a los equipos para realizar un desempate.

14.4 En los demás puestos no se tendrán en cuenta los puntos a ni b.

14.5 ASCENSOS Y DESCENSOS: El 1º y 2º de cada zona ascenderán directamente a la categoría superior, mientras que los dos últimos equipos descenderán directamente a la categoría inferior. Dependiendo de la cantidad de equipos en cada categoría en cada torneo, el Organizador/es decidirá la ubicación para la clasificación a Promociones, y clasificación a otras copas.

15 JUGADORES DE CAMPO

15.1 INICIO DEL JUEGO

A. Antes de comenzar cada partido, el árbitro realizará el sorteo que decidirá el equipo que tendrá el saque y el equipo que elija el lado de cancha.

15.2 SAQUE DE SALIDA

A. El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- Al comienzo del partido
- Tras haber marcado un gol.
- Al comienzo del segundo tiempo del partido.

B. PROCEDIMIENTO:

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores del equipo rival al equipo que efectúa el saque deberá dejar un mínimo de 3 (tres) pasos de distancia hasta que la pelota esté en juego.
- La pelota estará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- La pelota entrará en juego en el momento en el que sea golpeado o rueda al menos una vez.
- El ejecutor del saque no podrá tocar la pelota por una segunda vez antes de que sea tocado por otro jugador. (en este caso se cobrará una falta técnica a favor del equipo rival, en el lugar de la falta)

C. Será válido ejecutar el saque de salida directamente hacia el arco rival.

15.3. EL GOL

A. El gol se convalidará cuando la pelota atraviese la línea del arco en su totalidad y luego de reanudado el juego con el saque de mediocampo.

B. En F5, el gol sólo es válido al pasar la mitad de cancha. El gol en contra o de cabeza vale desde todos los sectores del campo. En F8, es válido desde cualquier sector del campo.

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

15.4. TIROS LIBRES:

A. Fútbol 5: Los tiros libres son indirectos (excepto a partir de la 5ta. falta por tiempo, los saques de medio, los penales y los córners, que valen directos).

Fútbol 8: Los tiros libres son directos, excepto por faltas técnicas, o piso dentro del área (se cobrará tiro libre indirecto en el borde del área).

B. Los jugadores rivales deberán dejar al menos un paso de distancia cuando el jugador ejecutante no pida distancia, (podrán ser amonestados si no lo hacen) y cuando lo haga deberán colocarse a cuatro pasos de distancia (F5), o a siete pasos (F8)..

15.5. LATERALES:

A. Fútbol 5: Los laterales deberán efectuarse con el pie y no podrán ser ejecutados directamente hacia el área contraria sin que toque el suelo antes. En este caso se cobrará un nuevo lateral en mitad de cancha a favor del equipo rival.

B. En caso de que un jugador toque la pelota con la mano antes de que el árbitro cobre el "área", se cobrará penal en contra del equipo del jugador que tomó la pelota con las manos.

C. En caso de que un jugador haga una falta dentro del área en el trayecto de la pelota hacia la misma, antes de que el árbitro cobre el "área", se cobrará penal en contra del equipo del jugador que cometió la falta.

D. En caso de que la pelota toque el techo en canchas cubiertas, se reanudará el juego con un lateral a favor en la mitad de la cancha, que ejecutará el equipo contrario al último equipo que tocó la pelota.

E. Si se efectúa incorrectamente, el lateral será concedido al rival.

F. En el caso de que un jugador efectúe un lateral arrojando la pelota agresivamente hacia un jugador rival para tomar ventaja, el árbitro deberá detener el juego y amonestar al jugador ejecutante. Se cobrará una falta técnica en el lugar favorable al equipo rival.

Fútbol 8: Los laterales deben ejecutarse correctamente con la mano y libremente (vale que la pelota caiga en el área rival).

15.6 TIROS DE ESQUINA

A. En los córners o tiros de esquina, los adversarios podrán ubicarse a cuatro pasos (F5) o siete pasos (F8) del córner (distancia mínima). No hace falta que el jugador ejecutante solicite la distancia.

15.7 EL "PISO"

A. Barrerse (deslizarse en el piso a trabar para sacar la pelota) será sancionado como falta sólo si existiera riesgo contra el adversario. Sólo el arquero podrá hacerlo, dentro del área. Si otro jugador que no fuera el portero, disputará la pelota barriéndose en su propia área, se cobrará tiro libre indirecto en el borde de la misma.

15.8 CAMBIOS:

A. El número máximo de suplentes por partido será de 5 (cinco) jugadores.

B. Se permitirá una cantidad ilimitada de cambios durante el partido.

C. Deberán ser solicitados al árbitro del encuentro, quien será la única persona habilitada para permitirlo.

D. El cambio se completará cuando el jugador sustituido sale por la línea de banda e ingresa otro jugador en su lugar, momento en el cual se convertirá en jugador activo en la cancha.

E. Los cambios deberán realizarse SOLO cuando el equipo que desea efectuarlo/s tiene un LATERAL A FAVOR, o en caso de lesión, previa autorización del referí.

F. El equipo que NO tenga LATERAL A FAVOR, no podrá efectuar un cambio, a menos que sea por lesión.

G. El arquero podrá cambiar con cualquier jugador de cancha, SOLO en los LATERALES A FAVOR, o cuando se marca un GOL, previa autorización del referí.

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

I. Si un jugador que se encuentra en el banco de suplentes ingresa, y el titular sale de la cancha, en una jugada que no sea lateral, y es advertido por el árbitro, éste deberá ordenarle que abandone la superficie de juego, que vuelva a ingresar el jugador por el que cambió, y que efectúe el cambio en el próximo lateral a favor.

J. Los jugadores no podrán intercambiar sus camisetas en un cambio. Esto será sancionado con tarjeta amarilla para el jugador que ingrese.

K. Los cambios también podrán efectuarse en el entretiempo, notificándose al árbitro del encuentro.

15.9 EL ARQUERO

A. El arquero no podrá tomar con la mano los pases de sus compañeros, excepto aquellos ejecutados o efectuados con una parte del cuerpo de la cintura para arriba, o con la cabeza. En este último caso, podrá hacerlo sólo una vez por saque de arco (o en su defecto reanudación de juego desde el arco). En caso de que lo haga dos veces, se cobrará falta técnica por demorar el juego. Tampoco puede deliberadamente intentar engañar a la regla, levantando la pelota intencionalmente desde el piso para pasarla con la cabeza. Se cobrará tiro libre en contra y el jugador deberá ser amonestado.

B. El arquero no podrá recibir los pases de lateral de sus jugadores con la mano.

C. En los dos casos comentados anteriormente, se cobrará tiro libre desde el borde del área.

D. Saque de Arco

El arquero debe ejecutar el saque de arco siempre con su pie, apoyando la pelota dentro del área. No podrá salir jugando, es decir hacerse un auto pase. Esto será apercibido en una primera oportunidad, y en la segunda se cobrará tiro libre en contra del equipo del arquero que cometa la falta, desde el borde del área.

E. En Fútbol 5 el saque de arco la pelota no puede pasar la mitad de cancha (sin que algún otro jugador la toque antes caer al piso). En caso tal se cobrará lateral favorable al equipo rival en la mitad de la cancha.

F. Una vez que el arquero ataja una pelota, no podrá demorar más de seis segundos en sacar, esto será sancionado como falta técnica y el equipo rival ejecutará un tiro libre indirecto en el borde del área, y el arquero podrá ser amonestado.

G. En el caso de que el arquero efectúe el saque de arco arrojando la pelota agresivamente hacia un jugador rival, el árbitro deberá detener el juego y amonestar al arquero. Se cobrará una falta técnica en el lugar favorable al equipo rival.

15.10 ACUMULACION DE FALTAS

A. A partir de la quinta falta inclusive (Fútbol 5) o de la séptima (Fútbol 8), los tiros libres serán directos hacia el arco.

B. Se ejecutarán con carrera desde cinco pasos de la línea del área.

C. Excepto el arquero rival, que deberá permanecer en la línea de fondo, los demás jugadores deberán colocarse detrás de la media cancha hasta que el ejecutante contacte el balón.

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

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

F. Si el disparo rebotó en alguno de los palos, el resto de los jugadores estarán habilitados para tomar el rebote, pero no el jugador ejecutante.

F. Si el arquero diera rebote, todos los jugadores estarán habilitados para tocar la pelota:

G. REPETICIÓN DEL TIRO LIBRE DIRECTO

- Si los compañeros del **JUGADOR EJECUTANTE** se adelantan antes de que el jugador ejecute.
- Si se marca el gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre.
- Si no se marca un gol, el árbitro detendrá el juego, y cobrará falta técnica a favor del equipo rival, en el punto desde donde partió la pelota.

- Si los **JUGADORES DEL EQUIPO DEFENSOR** se adelantan antes de que el jugador ejecute.
- Si se marca el gol, NO se repetirá el Tiro Libre.
- Si no se marca un gol, SI se repetirá el Tiro Libre.

- Si los **JUGADORES DE AMBOS EQUIPOS** se adelantan antes de que el jugador ejecute.
- Se repetirá el Tiro Libre.

- Si la pelota se pincha en el trayecto hacia el arco, o se pincha al rebotar en los palos o travesaño.
- Si la pelota toca cualquier otro objeto en la trayectoria hacia el arco, o en el rebote.

A.2. Para la acumulación de faltas, se considerarán todas las faltas (incluso falta con la mano e ir a barrer para quitar la pelota) EXCEPTO las Faltas Técnicas

Luego de la falta límite por equipo, tampoco se considerarán las faltas técnicas como faltas de juego, es decir que si se comete una falta técnica, NO deberá efectuarse el tiro libre directo desde los cinco pasos del área.

Las siguientes faltas técnicas quedarán a criterio del árbitro:

- Que el arquero reciba un pase de sus jugadores con la mano.
- Que un jugador “pida” la pelota en una jugada dividida. (Ej. “Dejala”, “Mía”) (El único jugador que puede “pedir” la pelota es el arquero dentro de su propia área.
- Que un jugador ingrese por otro (cambio) sin autorización del árbitro.
- Que un jugador juegue sin la camiseta puesta o con algún elemento en la mano (el Bidón)
- Que un jugador simula una falta.

También se podrá cobrar falta técnica en caso de reclamos desmedidos o insultos.

A3. El arquero podrá adelantarse hasta el borde del área, luego de la orden del árbitro.

15.11 TIRO PENAL

A. El árbitro cobrará un tiro penal cuando un jugador (incluyendo al arquero) comete una falta a un jugador rival dentro de su propia área, o toque la pelota con la mano deliberadamente.

B. El Tiro Penal será ejecutado desde el punto penal marcado.

C. El ejecutante podrá tomar dos pasos de carrera.

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

E. Si el disparo rebotó en alguno de los palos, el resto de los jugadores estarán habilitados para tomar el rebote, pero no el jugador ejecutante.

F. Si el arquero diera rebote, todos los jugadores estarán habilitados para tocar la pelota:

G. REPETICIÓN DEL TIRO PENAL:

- Si los compañeros del **JUGADOR EJECUTANTE** se adelantan antes de que el jugador ejecute.
- Si se marca el gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre.
- Si no se marca un gol, el árbitro detendrá el juego, y cobrará falta técnica a favor del equipo rival, en el punto desde donde partió la pelota.

- Si los **JUGADORES DEL EQUIPO DEFENSOR** se adelantan antes de que el jugador ejecute.
- Si se marca el gol, NO se repetirá el Tiro Libre.
- Si no se marca un gol, SI se repetirá el Tiro Libre.

- Si los **JUGADORES DE AMBOS EQUIPOS** se adelantan antes de que el jugador ejecute.
- Se repetirá el Tiro Libre.

- Si la pelota se pincha en el trayecto hacia el arco, o se pincha al rebotar en los palos o travesaños.

- Si la pelota toca cualquier otro objeto en la trayectoria hacia el arco, o en el rebote.

15.12 PERMANENCIA DENTRO DE LA CANCHA:

A. No podrán permanecer dentro de la cancha jugadores suplentes o personas ajenas al partido que se esté desarrollando en ese momento (es decir, que no sean jugadores o gente relacionada con la organización), por razones de seguridad. Podrá ser sancionado por el Tribunal el ingreso de cualquier jugador suplente o invitado, sin la autorización del árbitro o veedor.

15.13 ÚLTIMO RECURSO

A. Será considerado como último recurso la falta del último hombre ante una clara situación de gol o la intervención con la mano de algún jugador que no fuese el arquero o de este último fuera del área. El arquero que utilice las manos en jugadas fuera del área podrá ser amonestado o expulsado con tarjeta azul/roja, dependiendo de la gravedad de la jugada y si evitara una posibilidad manifiesta de gol.

15.14 INFERIORIDAD NUMÉRICA

A. Si un equipo se queda con menos del mínimo de jugadores permitidos por expulsiones, el partido será suspendido. El resultado favorecerá por 5 a 0 al equipo que mantenga más jugadores en el campo de juego, excepto que hasta ese momento el resultado fuera por mayor diferencia, cuando deberá respetarse. Si ambos equipos quedaran en inferioridad numérica, el partido se les dará por perdido 5 a 0 a los dos cuadros.

15.15 LESIONES

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

15.16 LEY DE VENTAJA

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

15.17 REEMPLAZO DE UN BALÓN DEFECTUOSO

A. Se utilizarán Pelotas Nº4. No se permitirá el uso de otro tipo de pelota que no sea el otorgado o permitido por el Organizador/es.

B. Si la pelota explota, se pincha o se daña durante un partido:

El árbitro interrumpirá el partido, y reanudará el mismo con un bote a tierra en el lugar donde la pelota se dañó primero.

C. No se podrá reemplazar una pelota sin la autorización del árbitro.

D. El equipo se hará cargo del costo en caso de extraviar o dañar una pelota intencionalmente.

15.18 BOTE A TIERRA

A. El “bote a tierra” o “Piqué” es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, siempre que el balón esté en juego y no haya salido del campo de juego.

B. PROCEDIMIENTO:

- El árbitro dejará caer el balón y cuando este toque el suelo los jugadores podrán disputarlo.

15.19 TARJETAS

Los árbitros contarán con TRES tarjetas, amarilla, azul y roja, con las cuales podrán amonestar o expulsar (cuando lo crean correspondiente) a los jugadores que incurran en faltas.

15.20 AMONESTACIONES:

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

A. Reiteración de faltas

B. Falta de respeto, protestar fallos en forma reiterada o desmedida

C. Juego brusco leve.

D. Retardar el juego.

E. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, lateral o tiro libre.

F. Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

G. Falta de respeto a algún rival, organizador o espectador.

H. Quitarse la remera durante el juego, o jugar con algún elemento en la mano (ej. Remera o Botella de agua)

I. Conducta antideportiva

J. Simulación (si el árbitro considera que un jugador simula recibir una falta)

La suma de tres tarjetas amarillas representa una fecha de sanción para el jugador amonestado.

15.21 TARJETA AZUL

A. Cuando un jugador es expulsado con tarjeta azul, deberá retirarse del campo de juego y no podrá volver a ingresar durante ese partido. Su equipo podrá realizar un cambio por el expulsado, una vez transcurridos al menos cinco minutos de la expulsión. Excepciones: que el equipo quede en inferioridad numérica (se considera inferioridad numérica cuando un equipo queda con menos del límite permitido de jugadores en cancha. En este caso, el cambio podrá ser realizado en el momento de la expulsión con azul o que el equipo reciba un gol antes de transcurridos los cinco minutos. La tarjeta azul podrá o no tener sanción, dependiendo de los motivos o razones de la expulsión. Esto quedará a criterio del Tribunal de Disciplina.

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

- A. Juego brusco grave (azul directa)
- B. Reiteración de juego brusco leve, o repetición de amarillas por juego brusco leve.
- C. Intento de conducta violenta
- D. Impedir una clara situación de gol con la mano (válido también para el arquero fuera de su área) o con una falta.
- E. Falta de respeto hacia el árbitro, rival, organizador, o espectador, de manera grosera u ofensiva.
- F. Increpar a un jugador rival (sin intento de agresión física)
- G. **Reiteración de simulación de falta**
- H. **Reiteración de falta con la mano.**

B. En el caso de que el árbitro/se expulsen con tarjeta azul a un jugador de cada equipo simultáneamente, y un equipo reciba un gol, podrán ingresar ambos reemplazos.

15.22 TARJETA ROJA

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

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

La tarjeta roja representa el mínimo de 2 (dos) fechas de sanción para el jugador expulsado.

16. EXPULSIONES

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

16.2 Recordamos que el árbitro también podrá utilizar la tarjeta roja **durante 15 minutos luego de finalizado el partido ante alguna de estas faltas.**

16.3 La tarjeta roja implica un mínimo de 2 fechas de sanción, hasta la expulsión del torneo (Ver sanciones a jugadores).

16.4 Durante la semana siguiente al encuentro el Tribunal podrá reevaluar fallos de los árbitros y quitar la sanción en caso de que considere que el fallo no fue correcto.

17. ASISTENTES / ESPECTADORES / INVITADOS

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

17.2 El árbitro estará habilitado para solicitar a la organización el retiro de toda aquella persona **FUERA DEL TERRENO DE JUEGO** (jugador suplente, espectador o invitados) en el caso de que la/s persona/s falte el respeto, incite a la violencia, **amenace**, o emita comentarios o canciones que puedan ofender al árbitro o a algún jugador, espectador u organizador (en primera ocasión se advertirá a la persona, y en segunda deberá retirarse)

De no respetar esta decisión, el partido podrá ser suspendido y la organización podrá darle por perdido el mismo a quien provocó el incidente, independientemente del resultado del encuentro hasta ese momento. El equipo podrá sufrir sanciones, quita de puntos y hasta la expulsión del torneo si sus espectadores invitados incurrir en las siguientes faltas:

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

18. CONVIVENCIA / DERECHO DE ADMISIÓN

18.1 El Organizador/es se reserva el derecho de admisión en cada sede, a cada jugador, espectador, simpatizante, o asistente invitado que incurra en alguna de las faltas anteriormente mencionadas, pudiendo prohibirles el ingreso o la permanencia al club o al partido.

De no respetar esta decisión, no se dará comienzo o continuación al partido del equipo del cual sea

simpatizante o invitado, y el mismo podrá sufrir sanciones y hasta se le podrá dar por perdido el partido, si la persona no se retira pasados los quince minutos de la hora pactada para el inicio del encuentro.

18.2 A su vez, debido a un acuerdo de convivencia con cada sede, los simpatizantes NO podrán arrojar papeles en el terreno de juego, ni colgar banderas, y tampoco ingresar cornetas ni bombos, que afecten al normal desempeño del club, **o a los vecinos del barrio donde se encuentre la sede.**

19. TRIBUNAL DE DISCIPLINA / FALTAS

El Tribunal de disciplina decidirá las sanciones correspondientes a partir de los informes de veedores y árbitros, basándose en las referencias de sanciones presentes en este artículo del reglamento.

19.1 SANCIONES A JUGADORES

La sanción representa la inhabilitación para cualquier jugador o equipo para disputar los partidos, tiempo físico, o torneos que la sanción dictamine.

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

FALTA	SANCION
Conducta antideportiva	1 a 5 fechas
Incitación a la violencia	3 a 7 fechas
Increpar a un jugador rival	2 a 5 fechas
Agresión verbal entre jugadores	1 a 2 fechas
Agresión verbal al árbitro, veedor, organizador, o espectador	3 a 7 fechas
Amenazas	5 fechas a Expulsión del torneo
Falta de Respeto / Injurias	3 Fechas a Expulsión del torneo
Agresión verbal desmedida/racismo	7 fechas a Expulsión del torneo
Escupir al rival o al árbitro	7 a 10 fechas. / Expulsión del torneo
Arrojar materiales de la organización agresivamente (bidones, pelotas, etc)	3 fechas a Expulsión del torneo
Juego brusco leve	1 a 2 fechas
Juego brusco grave	3 a 7 fechas.
Intento de agresión física al árbitro, organizador, o espectador	Expulsión del Torneo
Intento de agresión física entre jugadores (1 por equipo)	5 a 15 fechas
Agresión física entre jugadores (1 por equipo)	10 fechas a 50 Fechas
Ocasionar lesión con agresión física (ej. corte)	25 a 50 Fechas
Agresión física entre equipos (2 o más jugadores)	Expulsión Torneo
Codazo intencional no consumado	2 fechas.
Codazo intencional consumado	5 fechas a Expulsión del torneo
Repeler agresión	7 fechas a Expulsión del torneo
Jugador que proteste fallos en forma desmedida	1 a 2 fechas.
Reingresar sin autorización al campo de juego tras expulsión.	1 a 2 fechas.
Daños en las instalaciones o disturbios en el club.	15 fechas a Expulsión del torneo
Daños de los materiales del torneo o sedes	3 a 10 fechas
Hurto de materiales del torneo o sedes	Expulsión Torneo.
Agresión física al árbitro, organizador o espectador.	Expulsión Torneo.

REINCIDENCIAS DURANTE EL TORNEO

REINCIDENCIAS DURANTE EL TORNEO	SANCION
Reiteración de Conducta antideportiva	3 a 7 fechas
Reiteración de Incitación a la violencia	5 a 10 fechas
Reiteración de Increpar a un jugador rival	3 a 7 fechas.
Reiteración de agresión verbal entre jugadores	5 a 7 fechas.
Reiteración de agresión verbal al árbitro y/o veedor.	7 a 10 fechas.
Reiteración de agresión verbal desmedida/racismo	Expulsión del torneo.
Reiteración de escupir al rival o al árbitro	15 fechas a Expulsión del torneo
Juego brusco leve	2 fechas mínimo
Juego brusco grave	5 a 7 fechas.

Intento de agresión física entre jugadores (1 por equipo)	5 fechas a Expulsión del torneo
Agresión física entre jugadores (1 por equipo)	Expulsión Definitiva del Torneo.
Codazo intencional no consumado	3 fechas mínimo
Codazo intencional consumado	7 fechas a Expulsión del torneo
Repeler agresión	15 fechas a Expulsión del torneo
Jugador que proteste fallos en forma desmedida	2 fechas mínimo
Reingresar sin autorización al campo de juego tras expulsión.	1 a 2 fechas.
Daños de los materiales del torneo o sedes	10 fechas a Expulsión del torneo
Daños en las instalaciones o disturbios en el club.	Expulsión Definitiva del Torneo

ET: Expulsión del Torneo.

19.2 ESTAS SANCIONES PODRÁN SER ACUMULABLES.

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

19.3 El Jugador que dispute algún partido estando sancionado desautorizando a la organización, deberá cumplir el doble de la sanción que había sido impuesta en un primer momento, y el equipo perderá los puntos del encuentro.

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

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

20. ACUMULACIÓN DE TARJETAS

20.1 Tarjeta azul: puede o no tener sanción, de acuerdo a los motivos de la expulsión.

20.2 Tarjeta roja directa: 2 fechas (mínimo)

20.3 Sanciones a jugadores participantes en más de un equipo

Si un jugador participa en más de un equipo de diferentes categorías o días, y se le aplica una sanción por falta grave (sea de oficio o por expulsión), no podrá jugar para ningún equipo.

- Ejemplo: Si el jugador X participa en el equipo A en el torneo de los sábados, y en el equipo B los domingos, y es expulsado en el equipo A por insultar al árbitro, no podrá jugar ese mismo fin de semana para el equipo B.

21. SANCIONES A EQUIPOS.

21.1 Los equipos que participen de acciones violentas (agresiones físicas contra jugadores, árbitros u Organizador/es, o daños o disturbios en las sedes) podrán ser sancionados con la quita de al menos 7 puntos, la suspensión del equipo por determinadas fechas, la descalificación por el resto del torneo o hasta la expulsión del certamen, sin derecho a reclamar dinero adelantado o premios obtenidos, a través del Tribunal de Disciplina, que también podrá actuar de oficio mediante los informes de veedores u Organizador/es.

En primer lugar de gravedad, se tendrá la agresión física y luego verbal, ya sea contra árbitro, jugadores, veedores u Organizador/es. Será agravante el hecho de ser quien comience con la agresión.

21.2 Agresión física: Será sancionada con un mínimo de diez fechas por jugador. (ver sanciones a jugadores) Si participara más de un jugador, todo el equipo agresor será suspendido, descalificado o expulsado del certamen,

21.3 Agresión verbal: Será sancionada con un mínimo de dos fechas (aunque el jugador no haya sido expulsado) el exceso verbal contra árbitros, rivales, Organizador/es u otros jugadores. Las sanciones aplicables podrán ser por determinadas fechas, contra cierto equipo o por tiempo definido del calendario.

21.4 Retiro de torneos largos antes de tiempo

No se le reservará el cupo para el siguiente torneo. En caso de jugarlo, el capitán deberá cumplir con 3 fechas de sanción.

22. EXPULSION DEL TORNEO:

22.1. La expulsión del torneo podrá representar la suspensión del equipo por uno o varios certámenes, o la expulsión definitiva de los eventos organizados por Tres Sesenta Eventos SRL, dependiendo de la gravedad de los hechos, y solamente bajo el criterio de la organización.

23. FAIR PLAY

23.1 El equipo que quede último en la tabla del fair play (de cada categoría) no se le reservará el cupo para el próximo torneo.

24. ARBITROS

24.1 El Organizador/es asignará un árbitro o una dupla arbitral para cada partido que realice, ya sea oficial o amistoso. **En caso de ser dupla arbitral, se nombrará a un primer árbitro y a un segundo árbitro, que estará situado en el sitio opuesto de la cancha al primer árbitro.** Él árbitro/s será la autoridad máxima dentro de la cancha, y el encargado de realizar el sorteo previo al saque, lanzando una moneda para decidir quien inicia el juego y quien elige el lado del campo de juego. Será también el encargado de iniciar y finalizar el partido y sus dos etapas. También será el único que controle el tiempo de juego, quien autorizará los cambios de jugadores, y el cambio de pelota, si es necesario o la asistencia de primeros auxilios a un jugador dentro del campo de juego.

24.2 Antes de comenzar cada partido, el árbitro deberá verificar la cantidad de jugadores de cada equipo (mínimo la mitad más uno). También será el encargado de verificar la vestimenta adecuada y obligatoria de cada equipo como figura en este reglamento para informar a la organización, así como verificar que ningún jugador tenga taponos metálicos o "altos".

24.3. Un partido también podrá ser dirigido por un árbitro que sea aceptado por ambos equipos en caso de no haber ningún árbitro designado presente, por cuestiones de fuerza mayor.

24.4 Las faltas de respeto a un árbitro dentro o fuera de la cancha, antes, durante el partido o aún después de finalizado, serán sancionadas (ver sanciones a jugadores / equipos)

24.5 Los árbitros tendrán la autoridad para informar por escrito a la organización sobre faltas graves de los jugadores o equipos. Su informe será tomado en cuenta por el Tribunal de Faltas en caso de sanción.

24.6 El árbitro no permitirá que personas sin su autorización o la de la organización ingresen o permanezcan dentro del alambrado perimetral del campo de juego, por razones de seguridad. Si así ocurriera comunicará al Organizador/es para que se tomen las medidas necesarias. Además, el árbitro podrá no comenzar o continuar un partido si considerara que no hubiera garantías necesarias de que el mismo se desarrollará con normalidad. En ese caso, deberá comunicarlo al Organizador/es, que podrá suspenderlo.

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

Si juzga que un jugador se encuentra lesionado levemente, podrá dejar continuar la jugada hasta que esta salga de la superficie de juego.

24.8 El árbitro, o en su defecto el segundo árbitro, podrán modificar una decisión únicamente si se dan cuenta de que esta es incorrecta, siempre y cuando no se haya reanudado el juego, o se haya finalizado el partido.

24.9 Si el primer árbitro y el segundo árbitro cobran simultáneamente una infracción y hay desacuerdo en cuanto a qué equipo favorece la decisión, prevalecerá la decisión del primer árbitro.

24.10 El primer árbitro y el segundo árbitro podrán imponer una amonestación o una expulsión, pero si hay desacuerdo entre ellos, prevalecerá la decisión del primer árbitro.

24.11 En caso de lesión, un árbitro podrá ser sustituido por otro, si la situación lo requiere. O, en el caso de ser dirigido por una dupla arbitral, el partido podrá seguir siendo dirigido por un solo árbitro.

24.12 El árbitro podrá finalizar una etapa o el partido durante el transcurso de cualquier jugada.

Excepción: El árbitro deberá adicionar tiempo cuando se trate de un penal.

24.13 No se aceptarán pedidos de cambio de árbitro.

24.14 El árbitro estará habilitado para solicitar al Organizador/es el retiro de toda aquella persona FUERA DEL TERRENO de juego (jugador suplente, espectador o invitados) en el caso de que dicha/s persona/s falten el respeto, inciten a la violencia, o emitan comentarios o canciones que puedan ofender al árbitro o a algún jugador, espectador u organizador (en primera ocasión se apercibirá a la persona, y en segunda deberá retirarse)

De no respetar esta decisión, el partido podrá ser suspendido y se le podrá dar por perdido el mismo a quien provocó el incidente, independientemente del resultado del encuentro hasta ese momento.

24.15 SUSPENSION DEL PARTIDO

El árbitro tendrá la autoridad para suspender un partido cuando:

- Haya agresiones físicas hacia él por parte de jugadores, espectadores o invitados.
- Haya agresiones físicas entre jugadores, espectadores o invitados.
- Haya Tormenta eléctrica, y las condiciones del campo de juego no sean seguras para los jugadores.

El resultado y definición del partido, en caso de agresiones, quedará exclusivamente a criterio del Tribunal de Disciplina, así como las sanciones para los equipos agresores.

En caso de tormenta eléctrica, se postergará el tiempo restante del partido, con el resultado como estaba hasta el momento de la suspensión. En caso de que la Organización decida reanudar el partido, será exclusivamente quien decida la Fecha, el Horario y la Sede donde se jugará. Esta reanudación se dividirá en dos tiempos, y ninguno de los dos equipos podrá incluir jugadores en la planilla.

25. EQUIPOS NUEVOS

25.1. La inclusión de un nuevo equipo que compita por los puntos en caso de que un equipo:

- a) se ausentare dos veces consecutivas sin previo aviso (será desafectado),
- b) sea expulsado del certamen, será exclusiva decisión del Organizador/es, dependiendo de las fechas disputadas.

25.2. En torneos que superen las diez fechas en total, el nuevo equipo competirá por los puntos si ingresara hasta la quinta fecha inclusive. En caso de que un equipo sea desafectado antes o durante la cuarta jornada, se invalidará todos los resultados anteriores de ese cuadro, otorgándole los puntos al rival y cinco goles a favor (que no serán adjudicados a ningún jugador), en caso de que el resultado fuera menor, si no se respetará.

26. EL VEEDOR:

26.1 La única responsabilidad del veedor es completar las listas. Por tanto, no podrá reclamarse al veedor por fallos del árbitro durante el partido. Si existiera algún reclamo respecto a los árbitros, deberá ser presentado formalmente vía e-mail al Organizador/es durante la semana siguiente y la decisión quedará a criterio del Tribunal de Disciplina.

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

26.3 El veedor podrá solo interferir en los fallos del árbitro de manera reglamentaria, sólo si es consultada su opinión por este mismo, sobre una jugada puntual. O en caso que existiera una agresión física, y no fuera vista por el referí.

27. PROHIBICIONES

27.1. Estará prohibido fumar dentro de la cancha, e ingerir bebidas alcohólicas dentro y en las adyacencias (inclusive en el buffet o vestuarios) de la misma, antes y durante el partido.

Será sancionado el hecho de consumir drogas o estupefacientes antes, durante, o después del partido dentro y en las adyacencias de la sede.

Los jugadores que infringen esta regla no podrán participar del encuentro de ese día y serán sancionados de acuerdo a las sanciones a los jugadores.

28. SITIO WEB

28.1 El sitio web www.copafs.com y su correspondiente aplicación es el principal canal de información entre El Organizador/es y los participantes del torneo. Por lo tanto, no se aceptará por ningún motivo el desconocimiento de las normas y reglas exigidas una vez entregadas a los jugadores y publicadas en el sitio. Las estadísticas del torneo y los horarios de cada fecha se publicarán con antelación en los canales de comunicación mencionados.