

REGLAMENTO

La Organización de AOF establece las siguientes reglas para el normal desarrollo y funcionamiento del torneo. Cabe destacar que tanto jugadores como Organizadores, se comprometen cumplir este Reglamento

Los siguientes puntos serán tenidos en cuenta:

I. INSCRIPCIÓN AL TORNEO

La Organización de AOF considerará inscriptos únicamente, los equipos que cumplan con los requisitos y pasos de Inscripción, los cuales son totalmente obligatorios, sin excepción:

- a. Completen y envíen la lista de buena fe al correo afterofficefutbol@gmail.com
- b. Abonen la Inscripción al torneo más el seguro que equivale a una planilla.
- c. Leer el presente reglamento

Es muy importante destacar la participación en el torneo presupone la aceptación del presente Reglamento de Disputa. Además la expulsión de un equipo o jugador del certamen no implica la devolución del dinero anteriormente pagado.

II. LISTA DE BUENA FE

Cada equipo deberá presentar una Lista de Jugadores o "Lista de Buena Fe" (adjunta a estos reglamentos), la cual contará con un mínimo de 7 (siete) jugadores y un máximo de 14 (catorce) en el torneo Masculino. En ella se encontrarán los siguientes datos: Nombre y Apellido del jugador, e-mail, número de teléfono, fecha de nacimiento y número de documento (de cada jugador, sin excepción). Les recordamos a los equipos que el torneo es amateur y no se aceptaran jugadores de ningún tipo de Seleccionado (Considerados Profesionales).

La Lista de Buena Fe se presenta una sola vez durante el torneo, antes del comienzo del mismo, y habilita a los jugadores inscriptos en ella a participar de AOF. Las planillas de los partidos serán completadas con La Lista de Buena Fe como referencia y documento válido mediante el cual se inscribieron los jugadores.

Cabe recordar que los premios a entregar son 10 (diez).

Vale destacar que NO se puede realizar cambios en la Lista de Buena Fe durante la Fase de Grupos y de Play Offs.

III. DELEGADO (CAPITÁN DEL EQUIPO)

Cada equipo deberá contar con un Delegado Responsable que también actuará de capitán dentro de la cancha. El Delegado asume la representación del equipo frente a La Organización, teniendo la facultad de ser el único jugador que puede presentar planteos formales frente al árbitro y La Organización.

La comunicación entre Organizadores y Equipo (avisos, cambios de horario, de fecha, etc.) se llevará a cabo mediante el Delegado Responsable. El cambio de capitán está permitido, pero este debe ser debidamente notificado a La Organización, la cual tomará los datos correspondientes del nuevo capitán, con el fin de no entorpecer la comunicación entre ambas partes.

IV. LUGAR Y FECHA DE JUEGO

El desarrollo del torneo se llevará a cabo en Al Cubo Independencia (Independencia 650). El torneo se disputará los días sábados de cada mes. La Organización advierte desde antes de comenzado el torneo que además de los sábados, AOF se podría jugar los días domingos o feriados en casos excepcionales.

V. HORARIOS DEL TORNEO Y PROGRAMACIÓN DE LA FECHA

Los partidos se jugarán entre las 15hs y 19hs (Puede Variar en horario de invierno y verano, en verano una hora más tarde). La programación de la fecha será presentada en la web oficial de AOF los días miércoles durante la noche. Los cambios de horarios no están permitidos, el día y horario de cada partido es inalterable.

La Organización se reserva el derecho de cambiar el horario y día de juego de los partidos. En caso de lluvia, zonda u otra eventualidad, la decisión de la suspensión del Torneo es facultad exclusiva del organizador.

La Organización permite el pedido de horarios, el cual deberá ser efectuado hasta con 3 días de anticipación (miércoles en la mañana) al desarrollo de la jornada correspondiente.

VI. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

TORNEO MASCULINO: Se jugarán dos tiempos de 25 (veinticinco) minutos con un descanso - entretiempo- de 5 (cinco) minutos. La Organización se reserva el derecho de atrasar a su criterio el horario estipulado de comienzo, por cualquier eventualidad.

VII. LA PELOTA Y LAS CANCHAS

La superficie de las canchas es de césped sintético.

Las pelotas utilizadas para el desarrollo de los partidos serán de medio pique N° 4.

VIII. FIXTURE

El Fixture del torneo será armado por La Organización una vez efectuado el sorteo de los grupos y los Interzonales (en caso de ser necesarios).

IX. PLANILLA DE LOS PARTIDOS

Las planillas de los partidos son individuales, es decir existe una planilla diferente para cada partido del torneo. Estas deberán confeccionarse con letra clara y legible, con nombres completos y apellidos de los jugadores.

Es obligatorio que cada planilla sea completada en su totalidad con los siguientes datos:

- Nombre de los equipos
- Día del partido y número de fecha
- Nombre y apellido del árbitro
- Nombre y apellido del planillero
- Nombre y apellido de cada jugador
- Firma planillero una vez finalizado el encuentro
- Firma árbitro y correspondiente informe del encuentro en caso de ser necesaria

X. PUNTUACIÓN DE TABLAS Y DESEMPATE

Los equipos ganadores suman 2 puntos, 1 por empate y 0 por partido perdidos. A la igualdad de puntos en las tablas de posiciones se resuelve, en primera instancia, por diferencia de goles. En segunda, por mayor cantidad de goles a favor y finalmente por su enfrentamiento directo. De persistir la igualdad, La Organización tomará medidas al respecto.

XI. CONDICIONES PARA JUGAR, CAMBIOS Y DESERCIÓN

Para disputar un partido deben estar inscriptos en la planilla, al menos, 5 (cinco) jugadores de la Lista de Buena Fe y del pago de la planilla. Cinco jugadores en cancha, correctamente vestidos (ver XV. Vestimenta de jugadores y árbitros), es el mínimo indispensable que debe tener cada equipo para comenzar el encuentro. Si un equipo no cumple con determinado requisito, los puntos son otorgados a su rival, quien gana el partido con un resultado de 2-0.

Sea cual sea la circunstancia, si un equipo queda con 4 jugadores durante el desarrollo del cotejo, pasa a no completar el mínimo reglamentario de jugadores (deserción). Por esto, no puede continuar disputando el encuentro. Los puntos se otorgan al equipo rival, quien gana el partido por 4-0 o mantiene la diferencia conseguida hasta el momento, según el beneficio del equipo ganador.

Respecto a los cambios, son libres e ilimitados. Además se permite a los jugadores volver a ingresar, una vez que hayan sido sustituidos.

XII. OBLIGACIONES/RESPONSABILIDADES DEL EQUIPO Y DEL CAPITÁN

1. Cumplir los requisitos de inscripción del equipo. (E)
2. Conocer y hacer cumplir el reglamento dentro de su equipo. (C)
3. Conocer toda la comunicación oficial que es por medio de la Página Web, ignorarla no es excusa. (E-C)
4. Avisar a La Organización en caso de 'no presentación'. (C)
5. Presentar a su plantel correctamente vestidos con tantas camisetas iguales y numeradas correctamente, como jugadores vayan a participar de la fecha con un máximo de 14 jugadores, todos anotados en la Lista de Buena Fe. (C)
6. Presentar a su equipo en condiciones para jugar en el horario correspondiente (C)
7. Firmar la planilla una vez finalizado el encuentro. (30 min antes). (C)
8. Pagar la planilla antes de comenzar el encuentro. (30 min antes). (E)
9. Cumplir el presente reglamento. (E-C)

XIII. OBLIGACIONES/RESPONSABILIDADES DE LA ORGANIZACIÓN Y LOS ÁRBITROS

La Organización es responsable de:

1. Disponer de balones para la disputa del encuentro.
2. Disponer de planillas que serán llenadas y pasarán a ser el documento oficial del partido.
3. La programación de la fecha, la cual será avisada en su totalidad en la web los días miércoles, en horarios de la noche.
4. Mantener el orden durante el desarrollo del torneo, de garantizar su normal funcionamiento y de dar el ejemplo ante cada situación que se presente.
5. La Organización es la máxima autoridad del evento, del cual se hace responsable y organiza.

Una vez iniciado el partido, hasta la finalización del mismo, la autoridad del encuentro es el Árbitro y este consultará a los organizadores si así lo creyera conveniente. Los organizadores solo serán testigos objetivos e imparciales y no podrán intervenir u opinar en las decisiones del referee.

Cabe destacar que:

1. El árbitro del partido es la máxima autoridad.
2. El árbitro controla el tiempo de juego.
3. Es quien toma las medidas disciplinarias, tanto dentro como fuera del campo de juego.
4. Puede solicitar la expulsión de un espectador, si lo creyese conveniente.
5. Es humano, se puede equivocar.
6. Al finalizar el partido, el árbitro presenta su informe con el resumen de tarjetas, goles y observaciones sobre las faltas de cada expulsado a La Organización en la mesa de control. Estos datos son verificados y chequeados con las anotaciones de la planilla y son considerados OFICIALES por La Organización.

Las observaciones del capitán a La Organización por cuestiones del torneo o por fallos de los árbitros se deberán hacer por escrito a La Organización a partir del día siguiente (vía e-mail), NUNCA en caliente ni de viva voz en la mesa de control. La forma del reclamo hace al contenido del mismo y hacerlo de manera irrespetuosa puede tener sanción de oficio.

XIV. VESTIMENTA DE LOS EQUIPOS Y LOS ÁRBITROS

Es obligatorio que cada equipo presente una indumentaria (sin excepción). Cada una de las camisetas posea un número diferente. Además, la camiseta o buzo del arquero debe distinguirse bien de la de los jugadores de campo. La vestimenta de los jugadores está compuesta por camiseta, pantalón, canilleras –opcional, recomendable- medias y botines/zapatillas. Además, los arqueros podrán utilizar gorra, coderas, rodilleras o pantalones largos.

La Organización dispone de juegos de camisetas diferentes en el caso de que las indumentarias de dos equipos sean parecidas.

Los árbitros disponen de su propia indumentaria, la misma que utilizan en torneos profesionales. Es de carácter obligatorio que cada árbitro asista a dirigir con varios modelos de camiseta, para evitar cualquier confusión con la indumentaria de los jugadores o arqueros.

XV. CUESTIONES CLIMÁTICAS

La decisión de posponer la fecha la toma La Organización, la cual se encuentra presente en el lugar del evento horas antes del comienzo de la fecha. Es de vital importancia sentar que la fecha NO se suspende por lluvia o mal tiempo, siempre y cuando se pueda jugar con normalidad. Las fechas pospuestas se pasan para la semana siguiente, atrasándose así una semana el torneo. En caso de suspensión, sea por lluvia, viento zonda o cualquiera otra eventualidad, La Organización se encargará de avisar al capitán de cada equipo y a los árbitros la decisión.

XVI. NO PRESENTACIONES (NPSA Y NPA), ASISTENCIA Y PUNTUALIDAD

Cada semana, La Organización dará a conocer la programación de los partidos. Esto se efectuará los días miércoles durante la tarde. Tal como fue aclarado en el punto 5 de este reglamento, el horario y día del partido es inalterable.

- La 'no presentación avisada' (NPA) derivará en la reprogramación del partido afectado para un día feriado, o para cuando La Organización disponga. Cabe destacar que esto NO siempre es factible ya que también queda a disposición de que el rival esté disponible para jugar. Existen determinados casos en los cuales NO se puede, por cuestiones de calendario, reprogramar el encuentro.
- La 'no presentación sin aviso' (NPSA) equivale a una multa correspondiente al seguro abonado al principio del torneo. Es por esto que recalcamos y hacemos hincapié en DAR AVISO ante una 'no presentación'.
- Todos los equipos tienen la obligación de asistir a la última fecha de cada fase ya que esta estará pagada desde el inicio de cada torneo, esto lleva a evitar que los equipos especulen con clasificaciones y/o resultados. El equipo que no asista a esta fecha perderá la planilla paga o en caso de que ya la haya utilizado deberá cancelarla antes del próximo partido para poder continuar el torneo.

La NPSA acarrea la derrota por 4-0 y la victoria para el equipo rival.

Nota: si un equipo es expulsado del torneo, automáticamente la inscripción se abre para cubrir ese cupo. El equipo ingresante adquiere la cantidad de puntos obtenidos por el equipo expulsado.

Asistencia: cada equipo tiene hasta 20 (veinte) minutos antes de comenzar el partido para presentar los DNI al planillero correspondiente (Esto se puede realizar en las Fases de Grupos y Play Off). Este se encargará de pasar los nombres a la planilla. Jugador que no presenta DNI y que por ende NO es anotado en la planilla. En caso que el jugador dispute el partido, la organización corroborará su identidad en una reunión y en caso de no haber participado durante la Fase Regular el equipo pierde los puntos instantáneamente.

Puntualidad: los equipos deben estar presentes y listos para jugar en el horario correspondiente a su turno. Los equipos que no cumplan con este requisito perderán el seguro.

XVII. ÁRBITROS Y REGLAMENTO DE JUEGO

1. El árbitro es la máxima autoridad dentro de la cancha.
2. El árbitro remitirá un informe de los hechos ocurridos durante el encuentro indicando resultado, actuación de los equipos y confirmando los datos recolectados por el planillero durante el desarrollo del encuentro.

3. El árbitro, según lo indica el Reglamento del Fútbol*, tiene la capacidad de detener, suspender o finalizar un encuentro si su criterio así lo determina, remitiendo el correspondiente informe a La Organización.
4. El árbitro podrá, según su criterio, ordenar a un espectador que se retire de las inmediaciones de la cancha, siempre que este interfiera en el desarrollo del partido.
5. Cualquier agresión, tanto física como verbal, contra el árbitro y tercero será considerada intolerable y desencadenará la expulsión del jugador o del equipo del torneo, según disponga La Organización.

* Reglamento del Fútbol, elaborado por FIFA y adoptado por la Escuela de Árbitros de AFA y Liga Mendocina de Fútbol, a excepción de la Ley del Off-side, la cual NO es tenida en cuenta por La Organización.

XVIII. SANCIONES Y TARJETAS

El jugador que resulte expulsado del campo de juego sufrirá una sanción que determinará La Organización, mediante su Tribunal de Disciplina. La misma puede ser de una fecha o llegar a retirar al jugador en forma definitiva del torneo, dependiendo la gravedad.

El jugador que acumule 4 tarjetas amarillas obtendrá una sanción administrativa, esto quiere decir que el jugador puede jugar, el equipo debe pagar la multa correspondiente (\$40 que es el 10% de la planilla).

Tarjetas rojas: por cada tarjeta roja sacada, el árbitro deberá elaborar un informe en el cuál indicará la gravedad de la misma. Ésta tarjeta roja puede ser erradicada o no, dependiendo de esa gravedad. Si la tarjeta roja fue sacada por una falta leve (doble amarilla, último recurso (sin agresión grave), etc.) podrá ser erradicada pagando un arancel equivalente a la multa de 4 amarillas más alta correspondiente al torneo que el equipo disputa. En caso de haber sido sacada por una falta grave (juego brusco, agresión física, etc.), NO podrá ser erradicada y el jugador deberá cumplir la cantidad de fechas que La Organización disponga.

Las dobles tarjetas amarillas obtenidas en el mismo partido computan como tarjeta roja (puede o no tener fecha de suspensión) y también suman para acumular tarjetas amarillas. Cabe destacar que las tarjetas NO se borran al pasar de una Fase a otra (Grupos a Fase Final).

El jugador que obtenga tres tarjetas rojas directas en un mismo torneo queda automáticamente excluido del torneo.

Sanciones de oficio: La Organización se reserva el derecho de aplicar sanciones de oficio a algún jugador, equipo o parcialidad, basado en su propia observación. Según la falta y el protagonista de la misma puede llegar a la expulsión del equipo del torneo.

Sanciones por tumulto y/o agresión grupal: Cuando dos o más jugadores de cualquier equipo se vean involucrados en casos de agresión, los equipos podrán ser sancionados en conjunto. Las penas incluyen inhabilitaciones para jugadores, para el equipo, descuento de puntos, o expulsión del campeonato.

Actos de Indisciplina: se pueden enmarcar dentro de tres grupos

1. Los que se cometen entre los jugadores.
2. Los que involucran a jugadores con el árbitro.
3. Los que involucran a jugadores con el personal de La Organización.

La sanción otorgada por La Organización rige bajo dos puntos fundamentales: el principio de autoridad y el grado de involucramiento en el juego. La gravedad del acto y los antecedentes, sirven de referencia para establecer los mínimos y máximos de las sanciones disciplinarias