



# **REGLAMENTO**

## **LIGA TIFOSI**



“El **propósito** de la Liga Tifosi es generar una **competencia sana**, donde grupos de amigos puedan divertirse y sentirse un profesional.

Se privilegia los valores del **trabajo en equipo**, la legítima competencia, la grandeza de quienes le toca perder sabiendo que solo fueron superados por otro equipo y reconociéndolo, la **buena voluntad y buena fe** de todos los integrantes de los equipos participantes.”

## CONDICIONES GENERALES LIGA TIFOSI

- Se deberá abonar obligatoriamente y como condición indispensable para la realización de la **primer fecha**: El costo de la inscripción por equipo, presentar la planilla de inscripción vía web ([www.ligatifosi.com](http://www.ligatifosi.com)).
- Se deberá presentar certificado médico obligatoriamente con tiempo y sin excepción hasta la tercer fecha.
- Se deberá abonar obligatoriamente el fondo de garantía antes de la segunda fecha.
- **Partidos no jugados**: Sólo se reprogramarán partidos por: razones climáticas, incorporación tardía de algún equipo en el fixture y problemas inherentes a la liga. No será tomada en cuenta ninguna otra causa para la postergación del partido.
- **Nombrar un delegado y/o capitán**
- **Jugadores a inscribir**: Mínimo 5 jugadores, máximo 10 jugadores
  - **Duración de los partidos**: 2 tiempos de 25 min.
- **Cambios**: son libres, sin límites
- **Mínimo de jugadores para comenzar un encuentro**: 4
- **Indumentaria**: Es obligatorio el uso de camisetas numeradas de todos los jugadores asistentes (titulares y suplentes). El equipo designado como local deberá cambiar su camiseta en caso de similitud de colores. La liga cuenta con juegos de pecheras para alquilar en caso de no disponer de camisetas o tener que cambiarlas por similitud de uniformes. El alquiler tendrá un valor de \$1000 que serán en forma de garantía. Terminado el partido y entregada las pecheras, se devuelve ese valor al delegado/capitán.
- **Uso obligatorio de canilleras.**
- **Se prohíbe el uso de gorra con excepción del arquero.**
- **Se prohíbe el uso de tapones altos (sólo de fútbol 5).**
- **Se prohíbe el uso de aritos**: jugador que cuente con un arito y sea visto por el árbitro será sancionado con **amarilla** (esta misma condicionara durante el partido pero no se acumulara en la planilla) sin excepción alguna.
- **Sanciones**: Las sanciones a jugadores y/o equipos son emitidas por el tribunal de disciplina de la Liga, teniendo en cuenta los informes arbitrales.
- **Fichaje**: La Liga permitirá la inscripción tardía o incorporaciones de un máximo de 10 jugadores hasta la fecha N°3 inclusive. Dicha incorporación será efectuada desde la web del torneo



- **Cambio de jugadores en la planilla general del equipo:** se podrán cambiar hasta 2 jugadores siempre y cuando el motivo de dicho cambio este justificado y aprobado por la organización.
- **Planilla de partido:** El jugador que no firme la planilla del partido antes del comienzo del encuentro tendrá tiempo de firmarla antes del inicio del segundo tiempo, caso contrario o dado el caso de que participe un jugador que no sea del equipo, este perderá los puntos y podrá ser sancionado por la organización. El partido puede dar comienzo con 4 jugadores en cancha.
- **Horarios:** Los horarios de cada encuentro se darán a conocer los días miércoles o jueves previos al partido, en el horario publicado. Se recomienda presentarse 10-15 minutos antes en el predio.
- **Incumplimiento del horario partido:** se tendrá una tolerancia de **5 minutos** para que se presenten los equipos.  
**Pasado +5 minutos:** el equipo que este en cancha a tiempo y horario arrancará ganando el partido **1-0** (el gol será dado al capitán) sin excepción. La duración del partido se mantendrá normal (2 tiempos de 25).  
**Pasado +10 minutos:** el equipo que este en cancha a tiempo y horario arrancará ganando el partido **2-0** (el gol será dado al capitán) sin excepción. La duración del partido será reducida (2 tiempos de 20).  
**Pasado +15 minutos:** el partido no será jugado y se le dará por ganado **3-0** (el gol será dado al capitán) al equipo que se presentó en cancha en tiempo y horario.
- **Capitanes:** El capitán es el representante de cada equipo y es el único que podrá dirigirse en caso de alguna objeción y/o observación. En caso que lo haga cualquier otro jugador o hincha que represente a un equipo la organización podrá informar y sancionar al capitán o equipo
- **Formato del torneo:** No siempre será igual en todas las categorías, el mismo se dará a conocer previo al comienzo del mismo. En caso excepcionales la organización podrá modificar con un previo aviso
- **Suspension del partido:** En el caso de que uno de los equipo quede con 3 o menos jugadores (sea por expulsión, cambio obligatorio y tenga cambio u otro motivo), el partido se dará por terminado y dicho equipo perderá el partido por 5 a 0 (independientemente de cómo este el resultado en ese momento). En el caso que los dos equipos queden con tres o menos jugadores se respetara el resultado hasta el momento de la suspensión.
- **Responsabilidad de jugadores y equipos:** El jugador que juegue para un equipo no podrá jugar en el mismo torneo para otro. Los jugadores que pertenezcan a un equipo que haya sido expulsado no podrán jugar en otros equipos.
- **Comportamiento:** La LIGA TIFOSI exige el buen comportamiento de los participantes dentro de los límites del campo de deportes, ya sea durante los partidos, como así mismo, antes y después de los mismos. Cualquier caso de agresión a árbitros, personal de seguridad, personal medico, alcanza pelotas, personal de mantenimiento, dirigentes o cualquier otro integrante de la LIGA TIFOSI, será sancionado con la expulsión de la Liga. Corresponderá a la misma sanción en caso de agresión grave a un rival y para todo tipo de desordenes graves. El tribunal de disciplina evaluara la expulsión de uno, varios o de la totalidad de los jugadores del equipo.
- **La LIGA TIFOSI se reserva el derecho de admisión y/o permanencia dentro del campo de deportes.**



# REGLAMENTO DE JUEGO

- 1) **Saques de meta:** Se harán con la mano no pudiendo pasar la mitad de la cancha. En caso de que haga picar la pelota, el arquero se transforma en un jugador de campo más, por lo tanto, pateando de sobre-pique podrá pasar la mitad de cancha y es válido el gol.
- 2) **Tiros libres:** Todos serán indirecto, exceptuando el saque de esquina y el saque de medio del campo.
- 3) **Juego en el suelo:** Los jugadores de campo no podrán disputar una pelota desde el suelo bajo ningún aspecto (en torneos anteriores se permitía ir al suelo si no había ningún rival cerca), el arquero es el único que puede hacerlo (dentro del área propia).
- 4) **Pase al arquero:** El arquero no podrá tomar la pelota con la mano recibéndola de un compañero de equipo, excepto si el pase proviene de un saque lateral o de un compañero que la toque de la cintura para arriba.
- 5) **Cambios:** Los cambios serán ilimitados, siempre y cuando sean autorizados por el árbitro del partido, en caso contrario será apercibido por el árbitro de turno.
- 6) **Saques de lateral:** Se realizarán desde el lugar en donde salió la pelota, dentro del campo de juego tomando la línea de lateral como parte del campo de juego, y todos sin excepción se harán con el pie.
- 7) **Tarjetas:**
  - **Amarilla:** Apercibimiento. La acumulación (2) equivale a la tarjeta Azul.
  - **Azul:** Cambio obligatorio. El jugador que recibe esta tarjeta deberá ser sustituido por un suplente y quedará expulsado por el tiempo que resta del partido. En caso de que el equipo que reciba dicha tarjeta no posea jugadores suplentes, terminará el encuentro con un jugador menos. En caso de que el árbitro lo informe recibirá la sanción correspondiente.
  - **Roja:** Será expulsado, dejando al equipo con 1 jugador menos y la sanción consecuente será evaluada a criterio del Tribunal de Disciplina. Si un jugador es expulsado por segunda vez en el torneo, la sanción será el doble de las fechas a cumplir que las correspondientes.
- 8) **Tiro desde el punto de penal:** será efectuado a 2 (dos) pasos de la línea del área y pudiendo tomar toda la carrera que crea necesaria sin limitación. Los demás jugadores deberán estar detrás de la línea de la pelota y solo podrán adelantarse cuando el ejecutante haga contacto con la pelota.