

REGLAMENTO GENERAL

El presente reglamento es parte integrante del contrato suscripto por EL EQUIPO y Centenera Sports. Al ser este reglamento de conocimiento público, y encontrarse publicado por varios medios y, siendo una obligación del jugador conocer las normas que regulan los torneos, no se admitirán reclamos basados en un real o supuesto Desconocimiento del mismo bajo ningún concepto. Centenera Sports aplicará este Reglamento, sus futuras modificaciones y las resoluciones tomadas, basándose siempre en su buena fe. Cuando considere que la aplicación de estas normas derivara en algún tipo de situación a su criterio abusiva o injusta, podrá actuar fuera de este marco reglamentario, siempre priorizando el sentido de justicia y buena fe.

Marco Reglamentario:

Centenera Sports se reserva el derecho de admisión y permanencia. Este derecho se aplicará tanto a equipos, como así también a sus jugadores, espectadores y acompañantes sin necesidad de aclarar la causa o motivo. Los jugadores deberán ser respetuosos frente a sus compañeros de equipo, rivales, Árbitros, planilleros y miembros de LA ORGANIZACIÓN. Deberán obrar de buena fe, respetar reglas éticas, morales, de buenas costumbres y entender la filosofía del torneo que es jugar y divertirse, caso contrario podrán ser expulsados o no ser inscripto (el equipo) en el próximo torneo que comience por LA ORGANIZACIÓN. Esta norma comprende asimismo la prohibición del consumo de **bebidas alcohólicas y/o estupefacientes** dentro del predio deportivo, siendo pasible de ser suspendido por tiempo indeterminado quien fuere sorprendido en esta situación. Se entenderá que los jugadores se encuentran en perfecto estado de salud psicofísica que los habilita para jugar al fútbol, salvo que expresamente manifestaren lo contrario.

Centenera Sports no se responsabiliza por las lesiones que pudieran sufrir los jugadores de EL EQUIPO dentro del predio, las que corren por cuenta de quien las sufra. En caso de emergencia médica que afecte a alguno de los jugadores inscriptos, LA ORGANIZACIÓN se comunicará con un servicio de emergencias médicas (área protegida), sin que ello implique asunción alguna de responsabilidad.

El reglamento que regulará los partidos está basado en los reglamentos vigentes de A.F.A. con las modificaciones hechas por Centenera Sports, como por ejemplo lateral con el pie, no poder ir al piso a disputar un balón, último recurso con la mano es azul, el balón no puede ser sacado por el arquero y pasar mitad de cancha sin que antes pique en su campo, etc.

El mismo regirá para todo campeonato, torneo, o partido (sea oficial o amistoso), organizado por Centenera Sports.

La participación de los jugadores en los partidos y su correspondiente inclusión en las planillas de juego de los equipos implican la aceptación por parte de estos de que sus datos sean publicados en cualquier medio perteneciente a Centenera Sports.

Para la participación en los torneos organizados por Centenera Sports. Se establece una edad mínima reglamentaria de 18 (dieciocho) años. Excepcionalmente podrán participar jugadores de 16 (dieciséis) y 17 (diecisiete) años siempre y cuando presenten una autorización expresamente emitida y firmada por padre o madre. Aun así LA ORGANIZACIÓN evaluará su aceptación. Para la determinación de la edad se tomará la que el interesado tenga al día de juego programado para su participación.

REGLAS ORGANIZATIVAS

Las Reglas Organizativas tienen por objeto fundamental establecer las pautas de competencia. Se entiende por Reglas Organizativas a todas aquellas normas que regulan el sistema de definiciones del torneo, como ser denominación de los torneos, extensión de los torneos, sistemas de puntuación, definición de torneos y clasificatorias de ascensos y descensos.

1.1. Denominación de los Torneos:

Los Torneos organizados por Centenera Sports se denominan:

Sábados

- Torneo Centenera

Domingos

- Torneo Centenera

Sábados por la Noche

- Torneo del Pasaje

Día de semana

- Torneo del Barco

Ningún jugador podrá participar en más de un equipo de un mismo torneo, entendiéndose por torneo a cada uno de los detallados arriba. Una vez que se jugó para un equipo no se podrá cambiar de plantel hasta la finalización del certamen (incluidas las Promociones y los eventuales partidos de desempate). Se considera haber jugado para un equipo si el jugador ingresó al campo de juego y el planillero lo calificó. No se considerará al jugador que haya sido anotado pero no haya ingresado. En caso de que un jugador que jugó o juega para un equipo, actúe para otro serán sancionados tanto el equipo (quita de puntos) que lo utilizó como el jugador (2 fechas de suspensión). El equipo rival ganará los puntos de ese partido.

1.2. Sistema de Puntuación:

PARTIDO GANADO: 2 PUNTOS
PARTIDO EMPATADO: 1 PUNTO
PARTIDO PERDIDO: 0 PUNTO

1.3. Tiempo de Juego:

Se jugarán dos tiempos de 20 minutos cada uno por partido. En el caso que haya que adicionar minutos, el árbitro decidirá la cantidad de acuerdo a su criterio.

1.4. Sustituciones:

Los cambios son libres y la autorización para ser efectuados debe ser dada por el árbitro, para que el cambio se considere efectuado el jugador que es remplazado deberá abandonar el terreno de juego traspasando el límite del terreno de juego y recién ahí ingresar el suplente. De no ser efectuado según marca la Regla el Jugador recibirá una **Tarjeta Amarilla** (Amonestación)

1.5. Números de jugadores:

El número de jugadores dentro del campo será de **5 (cinco)** como máximo y el mínimo de jugadores para comenzar un partido será de **4 (cuatro)** dentro del campo, y podrá completar el máximo de jugadores en cualquier momento del partido. En caso de que a un equipo que está con 5 hombres le expulsaran 2 jugadores o se le lesionaran, automáticamente el encuentro quedará suspendido y se aplicará la ley del Walk Over.

1.6. Faltas Cometidas (Tiro Castigo):

Cuando un equipo cometa 5 faltas en un tiempo, el árbitro avisara de la misma solo en este caso, la siguiente será penalizada con un tirocastigo a ejecutar desde el punto del tiro castigo es decir (a tres pasos del punto de penal hacia el centro del campo). Todos los jugadores

deberán estar en la mitad de la cancha, El o los Jugadores que invadan serán amonestados. Además, el arquero puede adelantarse 2 pasos desde la línea de gol, luego que el ejecutante impacte el Balón. Cuando finaliza el tiempo se borran las faltas y se arranca de cero para la próxima etapa. El equipo que deba ejecutar la falta tiene que pedirle al juez la 6° Falta. De no pedirla, ni el juez ni el planillero deben avisar. Cabe recordar que una vez que un equipo llega a la 6° falta en un tiempo, todas las faltas directas que reciba podrán ser ejecutadas desde el punto de castigo, siempre que dicho equipo la pida.

1.6.1.

No son acumulables las faltas técnicas “ **Tiros Libre Indirectos**” (pase al arquero, lateral mal hecho, jugada peligrosa (plancha sin contacto), exceso verbal, un arquero jugar para si mismo haciendo picar la pelota dentro de su área en una jugada que no sea saque de meta, etc.)

Dichas jugadas no cuentan para ejecutar el tiro castigo y se harán efectivas desde el lugar donde se cometió la infracción, salvo que dicha infracción sea dentro del área en ese caso en tiro Libre Indirecto se efectuará en la línea del área perpendicular a donde fue la falta.

1.6.2 Tiro Libre Directo o Indirecto

Los tiros libres podrán ser directos o indirectos según corresponda la falta, la distancia deberá ser de cuatro o cinco pasos o cuatro metros, el no respetar la distancia da lugar a que el jugador sea amonestado.

1.7. Disputa del Balón en el piso:

No se podrá ir al piso para **disputar el balón** con un rival (Falta acumulable), y el tiro será directo. Si el piso es cometido dentro del área, se realizará un tiro libre directo en la línea del área perpendicular a donde fue la falta. Si se podrá ir al piso para salvar un lateral o un gol siempre que no haya un rival cerca disputando el balón (interpretación del juez).

1.7.1.

El arquero dentro de su área puede ir al piso pero fuera de ella es un jugador más.

1.8. Tanto Marcado:

Los goles se pueden convertir desde cualquier lugar del terreno de juego.

1.9. Saque de meta, Balón en Juego:

El saque de meta se efectuará siempre con **las manos** y el arquero no podrá pasar la mitad de cancha sin que haya picado en su campo o haya sido tocado por un jugador propio o rival antes de pasar la mitad de cancha. En el caso de que en un saque de meta el arquero jugara para el mismo el saque se repetirá o si la toca un compañero dentro del área, de reiterarse la infracción el árbitro podrá sancionarlo en forma disciplinaria (tarjeta amarilla) y se repetirá el saque.

El arquero no podrá iniciar o reiniciar el juego dándosela a un compañero en la cabeza y recibir la del mismo y volver a tomarla con las manos. En el caso de que la jugada se repita en varias oportunidades será amonestado el Arquero.

Nunca el Arquero podrá ganar un tanto (convertir un gol) sacando con la mano

1.9.1 Corner o Saque de esquina:

En el saque de esquina el jugador defensor deberá estar parado sobre la línea del Área o a la distancia establecida en el reglamento, de lo contrario dicho jugador será Amonestado y se repetirá el saque

1.9.2

En balón en juego el arquero puede salir jugando el mismo, haciéndola picar antes dentro o fuera del área pero impactando el balón fuera de ella, si la impactara dentro de su propia área se cobrará tiro libre Indirecto a favor del equipo rival en el borde del área perpendicular a donde se cometió la falta. Si se la puede dar a un compañero dentro del área

1.10. Saque Lateral:

El saque lateral se realizará con los pies, y no podrá dirigirse al área rival a menos que sea al ras del piso. Se debe sacar sobre la línea o desde afuera del campo, nunca desde adentro (mal sacado), y con el balón detenido. En los casos que sea mal efectuado deberá sacar el equipo contrario. La distancia debe ser de **4 pasos** si el jugador ejecutante **la pidiera**, de lo contrario deberá ser una distancia prudencial. En todos los casos queda a criterio del árbitro la amonestación

1.10.1.

Si el lateral va al área rival (salvo al ras del piso), el arquero sacará como si fuera un saque de meta.

1.10.2.

En caso de que la pelota golpee en el techo, se reanudará el juego con un saque lateral a la altura y del lado más cercano en donde pegó la pelota. Dicho lateral lo efectuará un jugador del bando contrario al que pegó la pelota en el techo.

1.11. Arquero:

El arquero no podrá tocar el balón con las manos si la recibe intencionalmente de un compañero o desde un saque lateral a favor, no podrá iniciar o reiniciar el juego dándosela a un compañero en la cabeza y recibirla del mismo y volver a tomarla con las manos. En estos casos se realizará un tiro libre Indirecto en la línea del área perpendicular a donde fue la falta. En el caso de que la jugada se repita en varias oportunidades será amonestado el Arquero.

1.11.1 Valla Menos Vencida:

Para obtener el premio de Valla Menos Vencida, un arquero no sólo deberá haber disputado el 80% de los encuentros que haya jugado su equipo, sino que el equipo deberá haber jugado el 80% del Torneo, dicho porcentaje lo efectuará la organización de forma acostumbrada y no ningún jugador por medio de otro elemento. En caso de no cumplir con una de estas dos condiciones dicho arquero no será ganador de tal premio. Un arquero se considerará que atajó un partido completo si atajó un tiempo y al menos un minuto del segundo tiempo. Si atajó sólo un tiempo no se le contabilizará el partido ni los goles.

1.12. Último Recurso:

En el caso del último recurso (impedir de manera antirreglamentaria una posición manifiesta de gol) el árbitro sancionará y sacará tarjeta Roja, salvo si el último recurso se evita salvando el gol con las manos o una jugada sin contacto físico hacia el rival. En ese caso se sancionará con tarjeta Azul tanto al arquero como a un jugador de campo.

1.13. Ley de Ventaja:

El Arbitro podrá aplicarla o no de acuerdo a su criterio.

1.14. Ley del Walk Over:

Aquel equipo que obtuviere A SU FAVOR la aplicación de la Ley del Walk Over en un partido determinado, obtendrá 2 (dos) puntos por el encuentro y 3 (tres) goles a favor los cuales no irán a ningún jugador y el arquero no recibirá ninguna modificación en la tabla de Valla menos Vencida.

1.14.1. Aplicación de la Ley del Walk:

En caso de que a un equipo que está con 5 hombres le expulsaran 2 jugadores o por lesión, automáticamente el encuentro quedará suspendido y ganará los puntos el otro equipo. Los goles y el resultado conseguido hasta ese momento se mantendrán para la tabla de goleadores como valla menos vencida y goles a favor y en contra. Por ejemplo si el equipo A gana 2 a 0 y le expulsan 2 hombres, el equipo A perderá los puntos, B los ganará. Pero el resultado no sufrirá modificaciones en cuanto a los goles.

1.14.2

Los equipos deberán abonar el total del partido aunque se haya jugado un segundo como si se hubiera jugado normalmente, de lo contrario equipo que no lo hiciera será expulsado del torneo por falta de Pago.

1.14.3.

En el caso de no presentarse un equipo, a la hora que tuviera que jugar su partido o que el total de jugadores fuera de 3 (tres) se aplicará la ley de Walk Over a favor del equipo rival, si ningún equipo se presentara o no completaran el mínimo de jugadores ambos equipos perderán los puntos y deberán abonar una multa por la ausencia.

1.15. Tarjetas:

Sumando 5 tarjetas amarillas, el jugador será suspendido una fecha. Sumando 10 amarillas será suspendido 2 fechas. 15 Amarillas, 3 fechas y así sucesivamente. Cada 5 amarillas se irá sumando una fecha. La acumulación de tarjetas es a lo largo de todo el torneo. Esto incluye las promociones, play off, Copas y desempates o finales. Es decir que los jugadores amonestados durante dichas instancias definitivas y acumulen amarillas serán suspendidos la cantidad de fechas que le correspondan. Si un jugador llega a la 5ª amarilla en el último partido que su equipo deba disputar (Torneo en su fase regular, promoción, play off, desempate o Copa) no deberá cumplir fecha de suspensión en el siguiente Torneo, si es expulsado o informado el jugador si cumplirá la sanción en el próximo torneo.

1.15.1. Doble Amonestación:

Si un jugador que estaba amonestado recibiera otra tarjeta amarilla el juez podrá sacar azul o roja de acuerdo a su criterio.

1.15.2. Tarjeta Azul:

El equipo del jugador que reciba dicha tarjeta optará por jugar durante diez minutos con un jugador menos o efectuar el cambio, una vez efectuado el cambio dicho jugador deberá abandonar la cancha (Del otro lado del alambrado). Pero si el cambio no se efectuó según el Reglamento 1.4. Sustituciones y el jugador cometiera alguna falta que de lugar a Tarjeta Roja el cambio quedará nulo y dicho jugador será Expulsado. Si se opta por no hacer el cambio y el jugador recibiera otra amarilla luego de su ingreso, le corresponderá Tarjeta Roja. Cada tarjeta Azul equivale a 2 Amarillas. Dicha tarjeta será usada en el caso de una doble amarilla por cometer una mano o un último recurso sin contacto físico hacia el rival o protesta de fallo moderado (sin falta de respeto al Árbitro, Panillero o Jugador Propio o Rival).

1.15.3

Si el equipo al momento de sacarle la Tarjeta azul dicho equipo tuviera cuatro jugadores en partido se suspenderá por inferioridad numérica

1.15.4

Si el equipo optara por jugar con un jugador menos durante 10 (Diez) minutos y en ese tiempo le expulsaran un jugador o quedara con 3 (tres) jugadores por lesión, quedara suspendido por inferioridad numérica, ya que no podría ingresar otro jugador por el que recibió la tarjeta Azul anteriormente por no cumplirse los 10 (Diez) minutos

1.15.5

Cuando un equipo opta por jugar con un jugador menos por recibir la tarjeta azul (diez minutos afuera) y luego de haber pasado unos minutos decide hacer el cambio, no se podrá hacer el mismo hasta cumplir los diez minutos, si el cambio no se efectúa en el momento tendrá que esperar los 10 (diez) minutos afuera y pasado ese tiempo podrá ingresar el jugador que recibió la azul o cualquier otro del mismo equipo que este en planilla

1.15.6. Tarjeta Roja:

Un jugador será expulsado del terreno de juego si, en opinión del Árbitro:

a) es culpable de conducta violenta (es la agresión hacia un tercero, a un rival, arbitro, planillero, compañero o espectador etc.) O juego brusco grave (lo determina la acción desproporcionada e innecesaria de un jugador cuando comete una falta que de lugar a tiro Libre Directo)

b) actúa con propósitos injuriosos o groseros

c) luego de que le hayan sacado una azul es amonestado nuevamente.

El jugador recibirá una fecha de suspensión como mínimo y no acumulará amarillas. Si es roja directa la sanción será como mínimo de 2 fechas. Si el jugador es expulsado de forma directa o informado por insulto la suspensión será de 1 fecha como mínimo.

1.15.7

Si uno o más jugadores son expulsados por **agresión o intento de agresión Física o cualquier agresión que no tenga que ver con el juego**, la sanción podrá ser de 8 fechas como mínimo o expulsión de los jugadores o equipo del torneo

1.15.8

Si un jugador que recibió la tarjeta azul se encuentra en el banco de suplente o en cualquier sector del campo esperando los 10 (diez) minutos para volver a ingresar y es expulsado, dicho jugador no podrá volver a ingresar y pasado los diez minutos podrá ingresar otro jugador en lugar de el

1.16. Definición y Desempates de los Torneos:

En caso de igualdad de puntos, la Organización resolvió que se defina de la siguiente manera: Si dos o más equipos al finalizar el certamen, están igualados en puntos se definirá por el resultado del partido jugado entre ellos. Equipo que haya ganado ese cruce será el campeón en el caso que se esté definiendo un 1° puesto, o finalizará por encima del rival en caso de ser cualquier otra posición. En caso de que el partido haya terminado empatado se recurrirá a la diferencia de gol. Si existiera un empate de puntos entre más de dos equipos también lo que definirá será el partido jugado entre los equipos que igualen en puntos. Allí se hará una mini tabla de posiciones y el equipo que más puntos tenga de todos, en los partidos entre si, será el que termine por encima del resto y así sucesivamente. Si persiste la igualdad se recurrirá a la diferencia de gol a Favor, de mantenerse la paridad, se recurrirá a la diferencia de goles en contra, y por último se realizara un sorteo a cara o cruz. Esto se efectuara para todas las posiciones y categorías del torneo.

1.16.1

Los equipos que se retiren en las primeras 5 fechas del Torneo en las Categorías "E" o "D" podrán ser reemplazados por equipos nuevos que ocuparán sus plazas, manteniendo los goles y puntos del equipo al que reemplazaron.

1.17. Desempate en Promociones:

Los que resulten ganadores de las series en el resultado global (suma de ambos partidos) serán los que asciendan. En caso de igualdad en el marcador global, regirá la ventaja deportiva, es decir que ascenderá el equipo mejor posicionado en la tabla final de posiciones. En caso de que se retirara algún equipo de la Categoría superior en vistas al próximo torneo ascenderá el equipo que haya perdido la promoción por la menor diferencia en el resultado global. En caso de que dos o más partidos tengan una diferencia en el global final idéntico se desempatará dándole prioridad al equipo que haya finalizado el Torneo en curso mejor posicionado. Aquí también habrá ventaja deportiva, es decir que los equipos de las categorías superiores tendrán ventaja.

Los Equipos que disputen la Promoción, desempate o cualquier instancia definitoria deberán utilizar los jugadores que han actuado durante el Torneo, es decir, no podrán actuar jugadores nuevos, que no hayan disputado ni siquiera una vez el Torneo que se esté desarrollando. El equipo que viole esta regla perderá la serie. Equipo que no se presentara en algunas de las instancias de promoción (Ida o Vuelta) automáticamente perderá la serie y no ascenderá (en el caso que venga de una categoría inferior) ni mantendrá la Categoría.

1.18 Promociones y Play Off:

(De todos los Torneos Organizados por Centenera Sports) Sistema de Promoción, Ascensos y Descensos Promoción “A-B”

Habrá 2 ascensos y descensos directos y 5 Promociones.
El último y anteúltimo (16º y 15º) de la Categoría “A” descenderán directamente.
El Campeón y subcampeón (1º y 2º) de la “B” ascenderán directamente.
Los equipos que finalicen 14º, 13º, 12º, 11º y 10º de la Categoría “A” jugarán la promoción con los 3º, 4º, 5º, 6º y 7º de la Categoría “B” Los cruces de la promo serán:

- 10º “A” VS 7º “B”
- 11º “A” VS 6º “B”
- 12º “A” VS 5º “B”
- 13º “A” VS 4º “B”
- 14º "A" VS 3º “B”

Los que resulten ganadores de las series en el resultado global (suma de ambos partidos) serán los que ascenderán a primera o mantendrán la Categoría. En caso de igualdad en el marcador global, regirá la ventaja deportiva, es decir que ganará la serie el equipo de la categoría superior. En caso de que dos o más partidos tengan una diferencia en el global final idéntica se desempatará dándole prioridad al equipo que haya finalizado el Torneo en curso mejor posicionado. Aquí también habrá ventaja deportiva, es decir que los equipos de las categorías superiores tendrán ventaja.

En caso de que se retirara algún equipo de la Categoría “A” en vistas al próximo Torneo ascenderá el equipo que haya perdido la promoción por la menor diferencia en el resultado global. En caso de que dos o más equipos hayan perdido la serie por la misma diferencia de gol, ascenderá el equipo que haya terminado mejor posicionado en la tabla final del presente torneo. En caso de que dos o más partidos tengan una diferencia en el global final idéntico se desempatará dándole prioridad al equipo que haya finalizado el Torneo en curso mejor posicionado. Aquí también habrá ventaja deportiva, es decir que los equipos de las categorías superiores tendrán ventaja.

Los Equipos que disputen la Promoción, desempate, playoff o cualquier instancia definitoria deberán utilizar los jugadores que han actuado durante el Torneo en curso, es decir, no podrán actuar jugadores nuevos, que no hayan disputado ni siquiera una vez el Torneo en curso que se esté desarrollando. El equipo que viole esta regla perderá la serie.

Equipo que no se presentara en algunas de las instancias de promoción (Ida o Vuelta) automáticamente perderá la serie y no ascenderá (en el caso que venga de la "B") ni mantendrá la Categoría (En el caso que sea de la "A")

Promoción “B-C”

Habr  2 ascensos y descensos directos y 5 Promociones.
El  ltimo y ante ltimo (16  y 15 ) de la Categor a “B” descender n directamente.
El Campe n y subcampe n (1  y 2 ) de la “C” ascender n directamente.
Los equipos que finalicen 14 , 13 , 12 , 11  y 10  de la Categor a “B” jugar n la promoci n con los 3 , 4 , 5 , 6  y 7  de la Categor a “C”

Los cruces de la promoci n ser n:

- 10  “B” VS 7  “C”
- 11  “B” VS 6  “C”
- 12  “B” VS 5  “C”
- 13  “B” VS 4  “C”
- 14  “B” VS 3  “C”

Los que resulten ganadores de las series en el resultado global (suma de ambos partidos) ser n los que ascender n a la "B" o mantendr n la Categor a. En caso de igualdad en el marcador global, regir  la ventaja deportiva, es decir que ganar  la serie el equipo de la categor a superior.
En caso de que se retirara alg n equipo de la Categor a “B” en vistas al pr ximo Torneo ascender  el equipo que haya perdido la promoci n por la menor diferencia en el resultado global. En caso de que dos o m s equipos hayan perdido la serie por la misma diferencia de gol, ascender  el equipo que haya terminado mejor posicionado en la tabla final del torneo en curso. En caso de que dos o m s partidos tengan una diferencia en el global final id ntica se desempatar  d ndole prioridad al equipo que haya finalizado el Torneo en curso mejor posicionado. Aqu  tambi n habr  ventaja deportiva, es decir que los equipos de las categor as superiores tendr n ventaja.
Los Equipos que disputen la Promoci n, desempate, playoff o cualquier instancia definitoria deber n utilizar los jugadores que han actuado durante el Torneo en curso, es decir, no podr n actuar jugadores nuevos, que no hayan disputado ni siquiera una vez el Torneo que se est  desarrollando. El equipo que viole esta regla perder  la serie.
Equipo que no se presentara en algunas de las instancias de promoci n (Ida o Vuelta) autom ticamente perder  la serie y no ascender  (en el caso que venga de la "C") ni mantendr  la Categor a (En el caso que sea de la "B").

Promoci n “C-D”

Habr  2 ascensos y descensos directos y 5 Promociones.
El  ltimo y ante ltimo (16  y 15 ) de la Categor a “C” descender n directamente.
El Campe n y subcampe n (1  y 2 ) de la “D” ascender n directamente.
Los equipos que finalicen 14 , 13 , 12 , 11  y 10  de la Categor a “C” jugar n la promoci n con los 3 , 4 , 5 , 6  y 7  de la Categor a “D”

Los cruces de la promo ser n:

- 10  “C” VS 7  “D”
- 11  “C” VS 6  “D”
- 12  “C” VS 5  “D”
- 13  “C” VS 4  “D”
- 14  “C” VS 3  “D”

Los que resulten ganadores de las series en el resultado global (suma de ambos partidos) ser n los que ascender n a la "C" o mantendr n la Categor a. En caso de igualdad en el marcador global, regir  la ventaja deportiva, es decir que ganar  la serie el equipo de la categor a superior.
En caso de que se retirara alg n equipo de la Categor a “C” en vistas al pr ximo Torneo ascender  el equipo que haya perdido la promoci n por la menor diferencia en el resultado global. En caso de que dos o m s equipos hayan perdido la serie por la misma diferencia de gol, ascender  el equipo que haya terminado mejor posicionado en la tabla final del torneo en curso. En caso de que dos o m s partidos tengan una diferencia en el global final id ntica se desempatar  d ndole

prioridad al equipo que haya finalizado el Torneo en curso mejor posicionado. Aquí también habrá ventaja deportiva, es decir que los equipos de las categorías superiores tendrán ventaja. Los Equipos que disputen la Promoción, desempate, playoff o cualquier instancia definitoria deberán utilizar los jugadores que han actuado durante el Torneo en curso, es decir, no podrán actuar jugadores nuevos, que no hayan disputado ni siquiera una vez el Torneo que se esté desarrollando. El equipo que viole esta regla perderá la serie. Equipo que no se presentara en algunas de las instancias de promoción (Ida o Vuelta) automáticamente perderá la serie y no ascenderá (en el caso que venga de la "D") ni mantendrá la Categoría (En el caso que sea de la "B").

Promoción “D-E”

Sistema Ascensos y Descensos Promoción “D-E”
Habrá 2 ascensos y descensos directos y 7 Promociones.
El último y anteúltimo (16º y 15º) de la Categoría “D” descenderán directamente.
El Campeón y subcampeón (1º y 2º) de la “E” ascenderán directamente.*
Los equipos que finalicen 14º, 13º, 12º, 11º, 10º, 9º, 8º Y de la Categoría “D” jugarán la promoción con los equipos 3º, 4º, 5º, 6º, 7º, 8º y 9º de la Categoría “E”

Los cruces de la promo “D-E” serán:

- 8º “D” VS 9º “E”
- 9º “D” VS 8º “E”
- 10º “D” VS 7º “E”
- 11º “D” VS 6º “E”
- 12º “D” VS 5º “E”
- 13º “D” VS 4º “E”
- 14º “D” VS 3º “E2”

Los que resulten ganadores de las series en el resultado global (suma de ambos partidos) serán los que asciendan. En caso de igualdad en el marcador global, regirá la ventaja deportiva, es decir que ganará la serie el equipo de la categoría superior. En caso de que dos o más partidos tengan una diferencia en el global final idéntica se desempatará dándole prioridad al equipo que haya finalizado el Torneo en curso mejor posicionado. Aquí también habrá ventaja deportiva, es decir que los equipos de las categorías superiores tendrán ventaja. Los Equipos que disputen la Promoción, desempate o cualquier instancia definitoria deberán utilizar los jugadores que han actuado durante el Torneo en curso, es decir, no podrán actuar jugadores nuevos, que no hayan disputado ni siquiera una vez el Torneo en curso que se esté desarrollando. El equipo que viole esta regla perderá la serie. Equipo que no se presentara en algunas de las instancias de promoción (Ida o Vuelta) automáticamente perderá la serie y no ascenderá (en el caso que venga de la "E") ni mantendrá la Categoría (En el caso que sea de la "D"). En caso de que se retirara algún equipo de la Categoría “D” en vistas al próximo torneo ascenderá el equipo que haya perdido la promoción por la menor diferencia en el resultado global. En caso de que dos o más equipos hayan perdido la serie por la misma diferencia de gol, ascenderá el equipo que haya terminado mejor posicionado en la tabla final del torneo en curso. En caso de que dos o más partidos tengan una diferencia en el global final idéntica se desempatará dándole prioridad al equipo que haya finalizado el Torneo en curso mejor posicionado. Aquí también habrá ventaja deportiva, es decir que los equipos de las categorías superiores tendrán ventaja.

Copa de Campeones (Sábado o Domingo)

La disputarán los campeones de la categoría A,B,C y D. Su extensión será de dos jornadas en donde se disputarán SEMI FINALES y FINAL. Dicha Copa tendrá lugar en las dos fechas siguientes a la finalización del torneo en su fase regular, en los días que se disputan los partidos de Promoción en las categorías menores. El primer día se disputarán las semi finales, y el próximo día la final con los siguientes cruces. Equipo que pierda los puntos por inferioridad numérica automáticamente perderá

la serie

Semi Final

Partido A: 1º "A" VS 1º "D"
Partido B: 1º "B" VS 1º "C"

El segundo día se disputarán las finales

Final:

Ganador Partido “A”
Ganador Partido “B”

Los Equipos que disputen la Copa de Campeones, deberán utilizar los jugadores que han actuado durante el Torneo, es decir, no podrán actuar jugadores nuevos, que no hayan disputado ni siquiera una vez el Torneo que se esté desarrollando. El equipo que viole esta regla perderá la serie.
Sepodrá incorporar a Dos jugadores como invitado en toda la copa. El mismo no tiene que haber disputado el Torneo que se este desarrollando.
Si el encuentro finaliza igualado habrá definición desde el punto de Tiro Castigo (3 pasos fuera del área). Serán series de 3 Tiros Castigos por bando. En caso de persistir la igualdad se efectuarán series de 1 y 1 hasta que haya un ganador.

Promociones, Ascensos y Descensos SABADOS (20:30 A 24:30 HS.)

Sistema de Promoción, Ascensos y Descensos“A-B”

Habrá 2 ascensos y descensos directos y 5 Promociones.
El último y anteúltimo de la Categoría “A” descenderá directamente. El Campeón y subcampeón (1º y 2º) de la “B” ascenderán directamente.
Los equipos que finalicen 11º, 10º,9º, 8º y 7º de la Categoría “A” jugarán la promocióncon los 3º, 4º, 5º, 6º y 7º de la Categoría “B”.

Los cruces de la promo serán:

7º “A” VS 7º “B”
8º “A” VS 6º “B”
9º “A” VS 5º “B”
10º “A” VS 4º “B”
11º “A” VS 3º “B”

Los que resulten ganadores de las series en el resultado global (suma de ambos partidos) serán los que ascenderán a primera o mantendrán la Categoría.
En caso de igualdad en el marcador global, regirá la ventaja deportiva, es decir que ganará la serie el equipo de la categoría superior.
En caso de que se retirara algún equipo de la Categoría “A” en vistas al próximo torneo ascenderá el equipo que haya perdido la promoción por la menor diferencia en el resultado global. En caso de que dos o más equipos hayan perdido la serie por la misma diferencia de gol, ascenderá el equipo que haya terminado mejor posicionado en la tabla final del Apertura 12. En caso de que dos o más partidos tengan una diferencia en el global final idéntica se desempatará dándole prioridad al equipo que haya finalizado el Torneo en curso mejor posicionado. Aquí también habrá ventaja deportiva, es decir que los equipos de las categorías superiores tendrán ventaja.

Sistema de Promociones, ascenso y descensos Lunes de (21:30 a 24:30 Hs.)

Sistema de Promoción, Ascensos y Descensos “A-B”

Habrá 2 ascensos y descensos directos y 5 Promociones.

El último y anteúltimo de la Categoría “A” descenderán directamente. El Campeón y subcampeón (1º y 2º) de la “B” ascenderán directamente.
Los equipos que finalicen 9º, 8º, 7º, 6º y 5º de la Categoría “A” jugarán la promoción con los 3º, 4º, 5º, 6º y 7º de la Categoría “B”

Los cruces de la promo serán:

- 9º “A” VS 3º “B”
- 8º “A” VS 4º “B”
- 7º “A” VS 5º “B”
- 6º “A” VS 6º “B”
- 5º “A” VS 7º “B”

2-REGLAS COMPLEMENTARIAS

2.0. Suspensión de los partidos:

Los equipos no podrán pedir la suspensión del partido, equipo que lo hiciera perderá los puntos automáticamente.

2.1. Iluminación:

Los días que se deba utilizar luz artificial cada equipo deberá abonar el monto de la cancha, mas el valor de la luz, Sólo en los Torneo Centenera Sábados y Domingos por la mañana.

2.2. Incorporación de jugadores libres:

Si un equipo se retira y no llegó a jugar la mitad del Torneo, se considera mitad de torneo a la mitad de los partidos jugados en su fase regular no se toma ni desempate ni promociones Ej.: una categoría tiene 16 equipos la mitad sería 8, pero si la categoría tuviera 15 la mitad seria 7,5 para la organización seria la mitad, 7 partidos; los jugadores de ese equipo podrán incorporarse a cualquier equipo que no sea de la misma categoría.
Un jugador que actuó para un equipo podrá jugar para otro solamente si lo hizo una vez y en las primeras 3 fechas del campeonato. Si el jugador actuó 2 o más veces o a partir de la 4º fecha y luego se cambió de equipo será sancionado y el equipo perderá los puntos. Un Jugador no podrá jugar en una misma fecha para dos equipos diferente, en ese caso dicho jugador será sancionado y el equipo perderá los puntos, estando o no en la misma Categoría

2.3. Ausencia o Retiro de los Equipos:

Equipo que se ausente 2 veces sin previo aviso será descalificado del certamen. Equipo que se ausente 3 veces, haya avisado o no, o no haya completado el equipo, será descalificado del Torneo.
No se toma como ausencia sin aviso si el equipo se presenta y no llega a completar el mínimo estipulado (cuatro jugadores)

2.3.1

Si un equipo se retira sin haber disputado el 80% del torneo y luego quiere participar del nuevo certamen, deberá hacerlo desde la categoría más baja.

2.3.2.

Si un equipo se ausenta sin previo aviso, en el próximo partido deberá abonar además del partido a disputar una multa equivalente al partido. La Organización tolerará

el aviso hasta 72 horas antes del inicio del partido.

2.3.3 Feriados o Superclásicos

Equipo que se ausente sin aviso en una fecha que coincida con Feriado o en la disputa de un Superclásico; se le cobrará una multa y se le hará una quita de puntos; Equipo que avise 72 horas antes del encuentro: Acumula una falta, Equipo que avise 48 horas antes se le cobrará una multa equivalente a un partido y una falta ; Equipo que avise 24 horas antes se le cobrará el valor de dos (2) partidos y una falta; Equipo que no se presente a disputar el encuentro y no haya notificado su ausencia al menos con 24 horas de anticipación, se le cobrará una multa equivalente a dos (2) partidos, se le computarán dos faltas y se le descontarán Dos (2) puntos de la tabla General.

Equipo que se presente y no llegue a completar el mínimo de jugadores permitidos se le cobrará una multa equivalente a dos (2) partidos sin quita de puntos.

2.4. Descenso o Descalificación:

Los equipos que se ausenten (avisen o no) en alguna de las últimas 3 fechas serán Automáticamente descendidos de categoría (si están en la "A", "B", "C" o "D") o Descalificados (en el caso de estar en la "E"). Si el equipo que se ausenta estaba en zona de ascenso directo, playoff o promoción, su plaza será ocupada por los equipos que se Encuentren abajo

. Ejemplo: El equipo "A" que iba 2º se ausenta (avise o no) en la última Fecha, su lugar será ocupado por "B" que de ser 3º pasará a ser 2º y "C" que era 4º Pasará a ser 3º y así con los demás.

2.4.1.

En caso de que un equipo se retirara o fuera descalificado (sea en la 2º fecha como en la última) los puntos obtenidos por ese equipo no serán modificados. Ya que los puntos adquiridos en cancha no se modifican.

Ejemplo: Si el equipo A pierde con el B y luego B se retira. No se le darán los puntos a A, ya que el partido fue jugado y los puntos obtenidos en cancha no se modifican.

2.4.2

Si un Equipo dentro de las tres últimas fechas, se presenta y no completa el mínimo de jugadores para poder disputar un partido, dicho equipo no descenderá, si le volviera a ocurrir lo mismo siempre dentro de las últimas tres fechas, en ese caso perderá la categoría.

2.5. Suspensión de partidos en cancha:

Cuando un partido sea suspendido en cancha (uno de los dos equipos faltó sin previo aviso) El equipo que se presentó deberá anotar en la planilla sólo los jugadores que estén presentes a disputar ese encuentro. Dichos jugadores tendrán derecho a jugar las instancias definitorias en caso de que ese equipo acceda a jugarlas. Es decir que se tendrán en cuenta como si hubieran participado.

2.6. Planillas de jugadores:

No habrá un mínimo de jugadores para anotar. Una vez que comienza el partido, podrán anotarse jugadores. Si un jugador es anotado luego del pitido inicial, al jugador que no estaba anotado, se le sumarán 2 tarjetas amarillas en la tabla de tarjetas. Un equipo no perderá los puntos por no anotar un jugador antes del inicio del partido.

2.6.1 Conformidad:

Finalizado el encuentro los Capitanes de cada equipo deberán firmar la planilla para corroborar los resultados estadísticas y tiempo de juego en caso de no firmar la planilla no se aceptaran ningún tipo de reclamo.

2.6.2 Falsificación de identidad

El jugador expulsado que fuera anotado en la Planilla con otro Nombre y/o Apellido falsos será suspendido él y el responsable del equipo. Recibirán el doble de la sanción que había recibido en el primer momento Ej. jugador suspendido 3 fechas con la sanción él y el responsable tendrían 6 fechas. Para demostrar dicha identidad deberá hacerlo en el momento con documento, de lo contrario dicho equipo perderá los puntos y los jugadores antes mencionados suspendidos.

2.6.3 Identidad de Jugadores:

Todos los jugadores deberán anotarse en Planilla con Nombre y Apellido y número de DNI y llevar consigo el mismo o cualquier documentación que acredite N° de DNI y Foto, de lo contrario dicho equipo perderá los puntos automáticamente y el jugador en cuestión y el responsable del mismo serán suspendido según Regla 2.6.2

2.6.4 Falsificación de Identidad de Jugador

Si un jugador que juega en el mismo torneo quiere disputar un partido para otro equipo será sancionado con dos fechas de suspensión y dicho equipo perderá los puntos automáticamente. En caso de que un jugador no haya participado del torneo y quiera jugar instancias final (Play Off o Promociones) dicho equipo perderá la serie automáticamente. Según Regla 2.6.2/ 2.6.3/

2.6.2 Indumentaria y Accesorios

No se podrá disputar un partido con jeans u ojotas o sin medias. Jugador que juegue con medias cortas o soquetes se le acumulará una tarjeta amarilla en la tabla de tarjetas. Jugador que tenga algún piercing, aro, anillos o cadenas deberá sacárselo para disputar el partido. Si no pudiera, deberá taparlo con una cinta o apósito. De lo contrario se le acumulará una tarjeta amarilla en la tabla de tarjetas. Esta reglamentación es para preservar la integridad física del propio jugador y sus adversarios. Ni el Arbitro ni el planillero ni la Organización deberán informarle que deben jugar según la Regla.

2.7. Jugador suspendido:

Las fechas de suspensión que queden pendientes de un año a otro deberán ser cumplidas durante el próximo Torneo (Apertura o Clausura) que el jugador dispute y no en la Copa de Verano. Así mismo, las fechas de suspensión que queden pendientes al término de una Copa de Verano se harán efectivas también en el siguiente Torneo que dicho jugador dispute.

2.8. Responsabilidad del capitán:

"Los capitanes o representantes 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 por que los jugadores y gente del publico cumplan con todas las obligaciones, reprimiendo severamente cualquier infracción de estos, bajo pena de ser personalmente responsables" "SANCION ACCESORIA A CAPITAN o RESPONSABLE DE EQUIPO. Centenera Sports. ha decidido, sancionar al capitán o representante del equipo, si en caso de incidentes entre jugadores o gente del publico, dicho representante no actúe para reprender o frenar cualquier agresión o malos modales, dicha sanción puede ser de 1 (una Fecha) hasta la expulsión del mismo o del equipo. Recordando que al termino del encuentro el capitán deberá firmar la planilla para control de las estadística del mismo, de no haber firmado el mismo no podrá efectuar ningún reclamo

2.9. Sanciones en caso de agresión grupal:

Cuando dos o mas jugadores de EL EQUIPO se vean involucrados en casos de agresión EL EQUIPO podrá ser sancionado en su conjunto. Las penas previstas para estos casos contemplaran inhabilitaciones a cada jugador y/o inhabilitaciones al plantel completo de EL EQUIPO, y/o descuento de puntos, y/o expulsión del campeonato a jugadores

puntualmente, y/o expulsión del campeonato a EL EQUIPO. Si dos o más jugadores cometieran una agresión de echo la sanción mínima será de 8 fechas.

2.10. Sanciones en caso de Gresca Generalizada:

En caso de una gresca general antes, durante o después del encuentro, ya sea entre jugadores, como así también con las autoridades del partido, quedarán a criterio de LA ORGANIZACION las sanciones que este considere correspondientes. Estas sanciones van desde la suspensión de los jugadores intervinientes según lo reglamentado hasta la suspensión de EL EQUIPO por tiempo indeterminado. Quedarán a criterio de LA ORGANIZACION los puntos en juego. Se deja constancia que el partido quedará suspendido en el momento que el árbitro así lo disponga. En caso de no haberse cumplido el tiempo reglamentario, este no podrá ser concluido en otra oportunidad, salvo que excepcionalmente LA ORGANIZACIÓN así lo dispusiera.

2.11. Actos de indisciplina hacia los árbitros:

El criterio principal a tomar en cuenta para sancionar actos de indisciplina hacia el árbitro es el principio de autoridad. Siendo el árbitro el encargado de administrar el reglamento de juego durante el desarrollo del partido, y asentando que el mismo es imparcial y objetivo, las sanciones revisten el grado máximo de gravedad, ya que si la autoridad del mismo es desobedecida se torna imposible el desarrollo del partido. Será sancionado cualquier jugador que Agreda, agravie o desacate al árbitro. En caso de que estas acciones fueran llevadas a cabo por simpatizantes de un equipo, EL EQUIPO recibirá una sanción en su conjunto, siendo este el único responsable por la gente que invita a presenciar su partido.

2.11.1

Si el árbitro suspendiera el encuentro por distintos motivos, no se podrá cambiar ni la resolución que haya tomado ni al arbitro.

2.12.

De oficio: La Organización podrá actuar de oficio y sancionar a un jugador o equipo que no se comporte como es debido antes, durante y una vez que finaliza el partido, y en cualquier momento que se este disputando la fecha. Es decir que un jugador puede ser suspendido sin que el árbitro lo haya expulsado. Los planilleros también podrán informar sobre una actitud indebida para que luego la organización evalúe el hecho y sancione o no de acuerdo a su criterio.

2.12.1.

En caso de que un partido se suspenda por incidentes, agresiones, o algún otro hecho que impidiera el desarrollo normal del encuentro, la Organización evaluará los acontecimientos y actuará de Oficio.

2.12.2

Si un equipo o jugador es expulsado del torneo por cualquier motivo, no tendrá derecho a pedir un resarcimiento económico ni tomar acciones legales contra LA ORGANIZACIÓN. El expulsar un equipo o jugador del torneo, es parte del reglamento y está aclarado y explicado en el presente reglamento y los equipos que participan en éllo saben antes de inscribirse en el mismo.

2.13.

Informe de Sanciones a jugadores:

Cuando ocurran incidentes y haya jugadores informados o suspendidos la organización publicará y comunicará las sanciones y resoluciones 72 horas después de finalizado el encuentro. Lo mismo ocurrirá en caso de que un partido se suspenda por incidentes u otros motivos. De esta manera evitamos decisiones apresuradas y permitimos que

realicen su descargo a los equipos, jugadores, planilleros y árbitros.

2.13.1.

La Organización no tiene la obligación de avisar sancionados ni advertir a los equipos que están por quedar descalificados de manera personalizada. Las reglas son claras y se encuentran online los 365 días del año las 24 horas. Además son publicadas en la revista durante las primeras fechas de cada torneo. La manera en que LA ORGANIZACIÓN comunica las sanciones y cantidad de fechas es mediante la página Web en la sección "tarjetas" de cada categoría. En el único caso que LA ORGANIZACIÓN puede enviar mail o efectuar llamados telefónicos para comunicar sanciones es ante un caso en el que se apliquen sanciones extraordinarias.

2.13.2

Informe al término del partido:

Ni el Arbitro, Planillero u Organización darán informe de las sanciones al termino del partido. Los Árbitros no podrán dar explicaciones de ningún tipo terminado el partido.

2.14.

Agresión Jugador que agrede físicamente a un árbitro o personal de LA ORGANIZACIÓN, será expulsado de por vida de todos los torneos que organice Centenera Sports, y se efectuará la denuncia correspondiente.

2.15

Banco de Suplente

En el Banco de Suplente solo podrán estar los jugadores anotados en la planilla, los mismos deberán estar vestidos de jugador, (zapatillas deportivas; short o pantalón deportivo, camiseta del equipo) los jugadores lesionados o expulsados deberán estar del otro lado del alambrado, así también cualquier persona que se identifique como técnico, ya que el torneo no contempla la figura del mismo, solo la del capitán en juego. Jugador anotado y que no ingresa a jugar, no podrá estar dentro del terreno de juego, de lo contrario al finalizar el encuentro le corresponderá la tarjeta Azul, dicho jugador que llegue a 2 tarjetas azules por no ingresar, será suspendido por dos fechas la primera vez, cuatro la segunda y así sucesivamente. Por ningún motivo podrá estar ninguna persona del público dentro del campo de juego.

3-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 (en las planillas de cancha de cada partido), La presentación del equipo en cada encuentro, como así también su llegada en horario a los mismos, la utilización por parte del equipo de la indumentaria apropiada para jugar, el numero reglamentario de jugadores permitido y la correcta utilización de los cambios entre jugadores durante cada partido.

3.0. Pago de los Partidos:

Los partidos se abonarán antes del comienzo de los mismos, según el valor de cada Torneo dicho importe será por Equipo y por Partido.

3.0.1 Deuda

Si un equipo adeuda dinero de Partido o Inscripción, no podrá acrecentar dicha deuda, ni adeudar más dinero hasta abonarla antes en su totalidad, de lo contrario no podrá disputarse el partido y el equipo perderá los puntos y acumulará una falta

3.0.2 Deudas de Equipos Retirados

Un jugador que haya disputado el torneo siendo Responsable titular o suplente y el equipo en el que participó haya quedado con deuda, de querer participar nuevamente en el torneo, integrando el mismo equipo o incorporándose a uno ya existente deberá abonar la totalidad de la misma al precio vigente, él o los responsables que quieran disputar el torneo actual.

3.1. Inscripción:

Deberá ser abonada en su totalidad antes de la 4º Fecha de cada Torneo. Sólo se aceptará el pago de 2 maneras. En un sólo pago o en 2 pagos del 50% cada uno. De esta manera evitamos malos entendidos entre los equipos y/o planilleros y organización. Equipo que antes de comenzar la 4º fecha no haya abonado la inscripción se le cobrará 5 Pesos (cinco pesos) por partido hasta que finalice el pago de la inscripción, es decir que si hasta la 4º fecha el equipo había pagado 20 pesos la próxima fecha tendrá de inscripción 25 pesos ej.: 6º fecha 30 pesos, 7º fecha 35 pesos y así por cada fecha que no cancele la inscripción, LA ORGANIZACION no tiene obligación de estar avisando a cada equipo. La Organización entregará un recibo al momento del pago de la inscripción para hacer algún reclamo de dicho pago se deberá hacer con dicho recibo de lo contrario no tendrá efecto el mismo; el equipo deberá exigir el recibo al planillero o a la organización.

3.2. Franja Horaria:

No se podrá elegir franjas horarias, se tratará de respetar en lo posible los horarios que los equipos habían elegido en años anteriores. Un equipo puede jugar en el mismo horario, sede y cancha las veces que la Organización lo disponga. Los equipos pueden jugar en fechas seguidas en la misma sede, horario y/o cancha las veces que la organización lo disponga.

3.3. Cambio de Horarios:

No se podrán cambiar los horarios de una semana a otra. En caso de querer modificar horarios deberá ser con 2 semanas de anticipación como mínimo. Si el equipo no puede presentarse perderá los puntos. Si un equipo pidiera el cambio de horario una vez que el mismo salió publicado en la revista, La Organización hará lo posible por cambiarlo, en caso de no poder moverse el horario, el encuentro se jugará en la hora publicada.

3.4. Horarios de Comienzo de los Partidos:

El comienzo de los partidos tendrá una tolerancia de 15 minutos del horario asignado excepto los partidos del primer turno, que tendrá una tolerancia de 15 mas 10 minutos con sanción para el Capitán del equipo o los equipos (tarjeta Azul) acumulable para la próxima fecha. En caso de que el equipo en cancha solicite los puntos luego de los 15 minutos deberá abonar la cancha y de esa manera ganará el partido con un resultado de 3 a 0 siempre en el primer turno.

Para los siguientes horarios la única tolerancia será de 15 minutos del horario de asignación del partido Ej.: 9:00 hasta 9:15; 10:00 hasta 10:15, y con los jugadores en condiciones para disputar el partido, independientemente de que se esté o no jugando el partido anterior. Si el partido anterior se está disputando por distintos motivos (lesión, o cualquier imprevisto ajeno al mismo) los capitanes deberán llenar la planilla y abonar la cancha en su horario asignado, pasado los 15 minutos reglamentario el partido se suspenderá, Ej (si 9:16 el equipo A, está completo en jugadores, planilla y aranceles y el equipo B siendo las 9:16 y no tenga uno de estos 3 puntos completos el Equipo A gana el partido) sin ningún tipo de reclamo puesto que el reglamento así lo estipula. Se tendrá una excepción de una vez por equipo por Torneo, previo llamado telefónico a la Organización hasta una hora antes de disputarse el encuentro y será contemplado 10 minutos más con sanción para el Capitán del equipo o los equipos (tarjeta Azul) acumulable para la próxima fecha.

El caso que uno o los dos equipos tengan el mínimo permitido de jugadores para iniciar el encuentro, el partido se deberá comenzar de inmediato, de lo contrario perderá los puntos por no presentar el equipo. En caso de retraso avisar a la Organización. Los equipos deben estar cambiados y listos para jugar, llenar la planilla y efectuar el

pago al planillero a la hora programada y no cuando finaliza el partido anterior.

3.5. Igualdad:

El reglamento es igual para todos los torneos que organice Centenera Sports. Recordemos que son todos torneos distintos que no tienen relación entre sí. Ejemplo: Si un jugador es sancionado (con tarjetas) el sábado no influye los domingos ni los días de semana y viceversa. Si un jugador juega en un equipo los sábados también puede jugar en cualquier equipo de los domingos y días de semana y viceversa. Nota: Si un jugador es expulsado del Torneo por problemas disciplinarios, no podrá jugar ningún Torneo. Justamente es Expulsado del Torneo y no Suspendido.

3.6. Disposiciones y Normativas del Club:

La Organización debe acatar las normas y disposiciones que los dueños del Club dictaminen y dichas órdenes deben ser aceptadas por los particip antes, esto incluye expulsión de jugadores o equipo

3.7. Función del Planillero:

La tarea del planillero es sencilla y clara, pero vale aclararla ya que a veces surgen dudas. Es el encargado de planillar el encuentro, debe saber el reglamento y auxiliar al árbitro si éste tiene alguna duda técnica (piso, lateral al área, pase atrás, último recurso, salida del arquero, etc.). En caso de que haya un gol mal anulado o no se cobrara si el juez tiene dudas puede consultar con el planillero, pero éste no puede actuar por si mismo, ya que el juez es la autoridad máxima y es el que decide. Igual situación se plantea en caso de que no cobrara un foul. Además debe llevar el tiempo, los goles, las tarjetas y las faltas y poner puntajes de acuerdo a su criterio y avisar cuando se llega a la 5° infracción gritando al juez y a los equipos que se ha llegado a ese número de faltas, y hacerle firmar terminado el partido y cronometrar los 15 minutos de tolerancia. El mismo le dará la Planilla de Juego a un Jugador para anotar los nombres y apellidos y DNI de los jugadores de su equipo, antes del comienzo del encuentro como marca el reglamento, (la responsabilidad por mala inclusión u omisión de un jugador corre pocuenta del equipo) Debe, también, realizar el informe del partido que saldrá publicado en la revista. Otra obligación es la de cobrar a los equipos antes del inicio del encuentro. Importante: Insultar o agredir a un planillero también es causal de suspensión y expulsión del Torneo. Los planilleros, árbitros o encargados de la sedes no dan ningún tipo de sanciones disciplinarias, solamente la Organización es la encargada de dictarlas

4-REGLAS COMPLEMENTARIAS

Las reglas complementarias regularan aquellas cuestiones referidas a temas operativos entre EL EQUIPO y LA ORGANIZACIÓN, como ser el envío mutuo de boletines comunicativos, , las reglamentaciones concernientes al buen uso de las instalaciones deportivas y del material de LA ORGANIZACIÓN, y la mecánica a ser empleada para la suspensión de fechas por diversas causas

4.0. Comunicación entre LA ORGANIZACIÓN y EL EQUIPO:

4.0.1. Revista semanal:

centenera sports publicará luego de cada fecha de juego una Revista semanal en la que consignará toda la información de la ultima fecha jugada, como ser Tablas de Posiciones, Resultados de los partidos, Jugadores Inhabilitados para jugar la próxima fecha (con nombre, apellido y equipo), y toda otra información relevante concerniente a la ultima fecha jugada o a las próximas fechas de juego. Estos datos también se publicarán en el Web sitio perteneciente a Centenera Sports (www.centenerasports.com.ar)

Se enviará vía e-mail, o por cualquier otro medio pautado con EL EQUIPO preferentemente los días lunes o martes por la noche los resultados de la última fecha

disputada y los horarios de la próxima fecha a disputarse. Centenera Sports presumirá que la información fue recibida correctamente por EL EQUIPO, por lo que no admitirá reclamos del equipo argumentados en una real o supuesta falta de conocimiento de la información allí contenida. Si EL EQUIPO no recibiere tal información, será exclusiva responsabilidad de este pedir expresamente que se le reenvíe.

4.0.2. Reclamos con respecto a la revista:

EL EQUIPO, a través de su capitán o representante, podrá reclamar a LA ORGANIZACIÓN en el caso de que la información vertida en la revista fuera errónea. Todo reclamo, para que obtenga validez, deberá ser reconocido y admitido por LA ORGANIZACIÓN. Si este reconocimiento por parte de LA ORGANIZACIÓN no se manifestare, se interpretará como una negativa hacia el pedido de EL EQUIPO.

4.0.3 Información del Torneo

Cualquier dato, información, comentario o consulta dada por: Planilleros, Árbitros, Encargados de sedes o cualquier otra persona que no sea La Organización quedará sin efecto y no será tenida en cuenta.

4.1. Descargos de los Jugadores:

El jugador, por intermedio de su capitán, dispone de 24 horas desde la culminación del partido para realizar su descargo en forma escrita ante LA ORGANIZACIÓN. Pasado este período, el jugador deberá aguardar a que LA ORGANIZACIÓN, a través de su Tribunal de Disciplina, emita el fallo correspondiente y lo publique en la página web, para realizar su apelación, en cuyo caso se considerará un plazo de 24 horas desde la publicación.

4.2. Apelaciones de fallos:

La apelación de los fallos del Tribunal de Disciplina será enviado a LA ORGANIZACIÓN, por e-mail, remitida por el capitán de EL EQUIPO, detallando los motivos de dicha apelación, los atenuantes en los cuales se basa, como así también los datos del partido en cuestión. El hecho de apelar un fallo no significa una automática reducción o anulación de la sanción impuesta, sino que es un pedido de revisión de la pena corriendo por cuenta de LA ORGANIZACIÓN, a través del Tribunal de Disciplina, la medida a tomar en cada caso. La falta de respuesta por parte de LA ORGANIZACIÓN se entenderá como respuesta negativa al pedido en cuestión.

4.3. Recusación del árbitro:

En este sentido Centenera Sports ha dispuesto permitir a los equipos recusar a un árbitro y solamente le permite elevar un informe de evaluación, que cada equipo pueda efectuar una recusación arbitral por torneo, la cual deberá ser presentada dentro de la semana en forma escrita y firmada por el capitán y tendrá validez por el año en curso. No se admitirá reclamo alguno antes, durante o después de un partido con respecto a la designación de un árbitro si EL EQUIPO no hubiere efectuado el pedido de recusación formal. Este pedido será válido solo si es elevado por el capitán del equipo.

4.4.

Uso de las instalaciones y materiales de LA ORGANIZACIÓN:

4.4.1.

Rotura intencional y hurto: En caso de que un jugador o simpatizante de EL EQUIPO rompiera intencionalmente material de LA ORGANIZACIÓN o instalaciones de los predios deportivos, será pasible de ser sancionado con 2 a 8 partidos de suspensión, y se cargará el costo del mismo, o su reparación a la cuenta de EL EQUIPO. Si el hecho fuera protagonizado por un simpatizante de EL EQUIPO, la suspensión recaerá sobre el capitán. El hurto del material,

tanto de los predios deportivos, como así también de LA ORGANIZACIÓN, será penado de igual modo que la rotura intencional.

4.4.2 Efectos Personales:

LA ORGANIZACIÓN no se responsabiliza por las pérdidas, robos, hurtos, roturas o deterioro de los efectos personales que puedan sufrir los jugadores o cualquier persona que se encuentre dentro de las instalaciones donde se desarrolla un partido organizado por Centenera Sports. LA ORGANIZACIÓN tampoco tiene responsabilidad en caso de producirse algún robo, hurto, rotura o deterioro de algún vehículo estacionado en la sede donde se dispute el encuentro.

Cada persona es responsable de sus efectos personales y no tendrá derecho a reclamar responsabilidad a LA ORGANIZACIÓN.

4.4.3 Lesiones:

La Organización no se hará cargo por ningún tipo de lesiones que pueda sufrir un jugador, jugadores, o público presente tanto adulto como menores de edad, cada persona se hará cargo de lo que le ocurra y no podrá efectuar ningún acto legal o pedido de indemnización alguna ya que con solo anotarse en el torneo acepta las reglas y normas del mismo.

4.4.4

En caso de lesión grave la organización podría suspender el partido y reprogramarlo para otro día y horario

4.5. Suspensión de fechas por cuestiones climáticas:

En caso de duda sobre si se juega o no la fecha programada por cuestiones climáticas, el procedimiento a seguir será el siguiente:

1º) **Facebook**

2º) **Llamar por teléfono a LA ORGANIZACIÓN a los teléfonos que figuran en la revista o en la página Web.**

3º) **Toda fecha suspendida se recuperará en una fecha asignada por LA ORGANIZACIÓN, preferentemente antes de la culminación del torneo en curso, conservándose el horario y la cancha asignada, salvo que LA ORGANIZACIÓN dispusiera una modificación al respecto.**

4º) **Si una fecha debiera ser suspendida durante el transcurso de la misma, los partidos postergados se recuperaran en una fecha asignada por LA ORGANIZACIÓN, preferentemente antes de la culminación del torneo en curso.**

4.6 Feriados

La existencia de un feriado no implica receso la suspensión de la fecha en caso de feriados quedará a criterio de la Organización, no todos los feriados se suspenderán las fechas.

4.7 Modificaciones al Reglamento

El mismo Reglamento podrá ser modificado en cualquier fecha del torneo previo aviso por mail a los Equipo