



REGLAMENTO DE LOS TORNEOS DE FÚTBOL 11 DEL CLUB ATLETICO VELEZ SARSFIELD EN CAVS



OBJETIVO. Los campeonatos tendrán como principal objetivo la participación de los asociados dentro de un marco de confraternidad y solidaridad que contribuyan al esparcimiento e integración de todos los/as participantes, según los principios comunes de nuestra institución.

F11



Club Atlético Vélez Sarsfield

REGLAMENTO DE LOS TORNEOS DE FÚTBOL 11

C A M P U S VÉLEZ SARSFIELD

1 Capítulo 1: EL SISTEMA

- 1.1 La Organización (ORG) llevará a cabo la realización de los campeonatos a desarrollarse durante el año, que se regirán por el presente reglamento, y será la encargada de valorar los hechos y aplicar las sanciones que se establecen en el mismo. Los torneos serán de equipos ARMADOS.

2 Capítulo 2: DE LA ORGANIZACION

- 2.1 La ORG analizará todo tipo de pedidos por parte de los equipos y/o delegados sobre cualquier tema, siempre y cuando tengan carácter oficial, expedidos mediante correo electrónico a CVS@VELEZSARSFIELD.COM.AR o por escrito con firma del/la responsable, teniendo la potestad de abordarlo y resolverlo cuando y como crea conveniente.

3 Capítulo 3: DE LOS EQUIPOS y DELEGADOS

- 3.1 Los equipos para poder participar de los distintos torneos deberán abonar un monto correspondiente a inscripción en las fechas que la ORG determine. Dicho monto será establecido por la ORG y la Comisión Directiva del CAVS.
- 3.2 La ORG establece que podrán convocarse a reuniones de capitanes o delegados/as de equipos intervinientes en el lugar, días y horario a definir según crea conveniente y necesaria.
- 3.3 Los/as delegados/as, capitanes o jugadores/as NO PODRÁN alegar ignorancia tanto a las resoluciones de la ORG, Disposiciones Institucionales y Reglamento que regula este torneo bajo ninguna circunstancia.



3.4 Todos los equipos deberán presentar la lista de buena fe de jugadores/as en la fecha que indique la ORG según las siguientes reglas:

- a) Cada equipo deberá inscribir hasta un mínimo de ONCE (11) jugadores/as y un máximo de DIECISEIS (16) jugadores/as, pudiendo inscribirse con un mínimo de SIETE (7) jugadores/as y completar la lista de buena fe hasta SIETE (7) días antes del comienzo del torneo.
- b) Cada equipo deberá completar la ficha para emergencias con los datos de todos/as los/las participantes más el responsable a cargo.
- c) OBLIGATORIAMENTE todos los equipos deben tener presentado el certificado de aptitud física clínica y cardiológica (con los ajustes y solicitudes a consideración del Dpto. Médico del club) de cada uno de sus jugadores/as.
- d) Los Delegados/as y/o Capitanes deberán firmar en consentimiento de conocer las Disposiciones Institucionales y el Reglamento en cuestión, para informar al resto de los/as participantes de su equipo. Las mismas se encuentran disponibles en la web del CAMPUS para su conocimiento o descarga.
<http://velez.com.ar/campus/disposiciones>

4 Capítulo 4: DE LOS TORNEOS

4.1 Fixture

- a) Los partidos se disputarán los días que la ORG determine, pudiendo incluir días feriados.
- b) Los torneos se disputarán según el esquema y fixture que establezca la ORG, no pudiendo cambiarse el esquema de clasificación y/o cruces eliminatorios si los hubiere una vez comenzado el mismo, sin la aprobación explícita de la totalidad de los equipos del torneo y la organización. Antes del comienzo del campeonato el fixture deberá estar completamente confeccionado y publicado para el conocimiento de todos los participantes las fechas calendario al desarrollo del campeonato.

4.2 Reprogramación de Partidos



- a) El programa de partidos es inamovible y deberá disputarse en el día, cancha y hora designados, pudiendo solamente la ORG por motivos especiales autorizar la alteración del día, cancha u hora de algún partido en el caso que juegue Vélez Sarsfield de local en estos horarios.
- b) Las reprogramaciones se efectuarán beneficiando la organización y desarrollo de los torneos.
- c) Cuando se deban suspender partidos por problemas climáticos, de fuerza mayor u otros ajenos a los equipos, la reprogramación de los mismos será determinado por la ORG.

4.3 Gastos

- a) Los partidos suspendidos y no disputados, no serán descontados del importe total del torneo.
- b) La totalidad de los jugadores deberán encontrarse al día en el pago de la cuota social de la institución, entendiéndose por tal el mes en curso en que se dispute cada encuentro.

4.4 Generalidades

- a) La ORG designará la Liga de Árbitros que controlará los partidos organizados por ella.
- b) En los torneos de ARMADOS, será expulsado del campeonato el equipo que no se presentase a disputar DOS (2) partidos en el curso de un campeonato, salvo que existan razones de fuerza mayor debidamente justificadas hasta CUARENTA Y OCHO (48) Hs. antes del inicio del encuentro. Dicho equipo no podrá volver a inscribirse por el término de un año, como tampoco podrán reunirse en otro equipo más de SEIS (6) jugadores/as que integraban el equipo expulsado.
- c) En el supuesto que la falta de presentación a disputar un encuentro programado se efectivice en la etapa final de un campeonato, el equipo que no concurriera a disputar el partido, haya o no notificado tal circunstancia, incurrirá en falta grave y será sancionado con la sanción prevista en el apartado anterior.



- d) Serán sancionados los equipos y/o jugadores/as que produjeran agresión física o verbal consideradas graves contra árbitros, adversarios, particulares y/o empleados del Club, elevando el caso a CD y TD con una posible sanción social. Al equipo y sus jugadores/as se le podrá prohibir volver a inscribirse, por el término del tiempo que la ORG determine. A los jugadores/as integrantes del equipo sancionado también se les podrá prohibir juntarse en una cantidad mayor a SEIS (6) o TRES (3) jugadores/as en otro equipo, por el término de tiempo que la ORG determine.
- e) Todos/as los/as Delegados/as, capitanes/as y participantes deberán firmar el uso de imagen.

5 Capítulo 5: DE LOS ÁRBITROS

- 5.1 Los árbitros deberán estar presentes en el campo de juego, vestidos adecuadamente para dirigir DIEZ (10) minutos antes de la iniciación por planilla del partido para el cual fueron designados.
- 5.2 Deberán controlar y verificar, conjuntamente con los planilleros designados, la firma de los jugadores/as presentes de cada equipo. No permitirán el ingreso de aquellos jugadores/as que no tuvieren número o tuvieren el mismo número que un/a compañero/a, como así tampoco de aquellos que no hubieren firmado la planilla. Controlará que no se podrán cambiar la camiseta entre sí, ya que las mismas son única e individuales por partido. El referee deberá controlar que todos tengan colocadas las canilleras. Dicho control podrá llevarse a cabo al inicio del partido y/o durante el entretiempo.
- 5.3 En caso de no encontrarse uno o los dos equipos en el campo de juego, dentro del horario establecido y/o no tuviese el mínimo de jugadores/as autorizado para jugar, vestidos/as con ropa deportiva y habiendo firmado la planilla correspondiente, transcurridos DIEZ (10) minutos de tolerancia, dará por cerrada dicha planilla, dándose por perdido el partido para el/los equipo/s que no se presentare/n.
- 5.4 Una vez finalizado el partido, los árbitros completarán la planilla de informes del mismo en la forma más completa posible, indicando el resultado final, goleadores/as, cambios, amonestados/as, expulsados/as y demás incidentes registrados. La misma se guardará en un sobre, el cual debe cerrarse de manera tal que ninguna persona puede informarse los detalles que constan en dicha planilla.
- 5.5 Toda suspensión de un partido, por causa de fuerza mayor, deberá ser consultada previamente ante el Coordinador del Torneo.



- 5.6 La continuación de un partido que se hubiere iniciado y suspendido, será resuelta por la ORG de la siguiente manera:

Si se determinara que la suspensión fue motivada por la conducta de un equipo o de alguno/a de sus integrantes, éste perderá los puntos dándose por ganado el partido al equipo contrario. Si el equipo que originó la suspensión fuese ganando o empatando, se le otorgará al equipo contrario el resultado de DOS (2) a CERO (0) pero si fuese perdiendo se cerrará el partido con el resultado que obtuvieron hasta la suspensión.

Si ambos equipos motivaron la suspensión, ambos perderán TRES (3) puntos.

El partido suspendido por gresca o disturbios de magnitud no continuará y se dará curso al Coordinador del Torneo, Tribunal de Disciplina y en su caso, la CD de la institución.

- 5.7 5.7 En caso de estar presente un solo equipo y habiéndose registrado la ausencia del árbitro, su capitán esperará el tiempo reglamentario, llenará la planilla y la hará llegar a la ORG que resolverá la situación.

- 5.8 5.8 El torneo constará con DOS (2) tipos de tarjetas para la determinación de sanciones.

a) ROJA para expulsión.

b) AMARILLA para amonestación (con la acumulación de TRES (3) tarjetas amarillas corresponde una fecha de suspensión del/la participante).

6 Capítulo 6: DE LOS JUGADORES

- 6.1 Los jugadores/as, para poder participar de la actividad deberán encontrarse al día en el pago de la cuota social como socio activo pleno, debiendo presentar al momento de la firma de la lista de buena fe (el día del partido) su carnet social y documento nacional de identidad.

- 6.2 Es obligación de cada jugador/a completar con los datos que corresponda la planilla correspondiente a cada partido. El/la jugador/a que no lo hiciere y que hubiere ingresado a la cancha, se lo considerará como “jugador/a mal incluido” siguiendo el protocolo para la ocasión que implica UNA (1) fecha de suspensión. Asimismo, y sin perjuicio de lo expuesto, se podrá elevar el informe pertinente a la ORG y TD a los fines que correspondan.

- 6.3 El delegado/a, capitán y sub capitán del equipo deberá indicar en la planilla de juego su condición de tal, siendo la autoridad que los representa durante el desarrollo del partido, tienen el deber de velar porque los/as jugadores/as cumplan con todas las obligaciones reglamentarias, debiendo reprimir severamente toda incorrección y ayudar al árbitro a fin que el partido se desarrolle normalmente, haciendo acatar las decisiones de éste.



- 6.4 El/la capitán/a será la única persona en dirigirse a los árbitros para recibir información esencial, siempre en términos corteses. Estará identificado con un brazalete bien visible en uno de sus brazos, debiendo nominar igualmente al capitán que le sustituirá en el campo de juego en caso de ser reemplazado.
- 6.5 De la vestimenta: Los equipos deberán presentar a los/as jugadores/as de campo con camiseta uniforme numerada cada una con un número diferente, no pudiendo utilizar camisetas alusivas a otras instituciones deportivas. Cada jugador/a debe jugar con el número de camiseta asignada por su equipo en el listado de Buena Fe. El/la arquero/a estará vestido/a con ropa de color diferente del resto de sus compañeros/a y de sus rivales para evitar confusiones. En caso de creerlo conveniente, el árbitro podrá exigir el cambio de camisetas de los/as jugadores/as o del/la arquero/a. ES OBLIGATORIO EL USO DE CANILLERAS para todos/as los/as jugadores/as de todas las categorías. Está prohibido el uso de collares, pulseras, anillos, aros, relojes, etc. dentro del campo de juego. (se permite el uso de lentes apropiados para participar de competencias deportivas con los adecuados ajustes que permitan mejorar la inmovilización al colocarse).
- 6.6 Está prohibido dentro del CAMPUS el TRANSITAR CON EL TORSO DESCUBIERTO, FUMAR, UTILIZAR PIROTECNIA, CONSUMIR MATE, LLEVAR ENVASE DE VIDRIOS.
- 6.7 Los/as jugadores/as deberán tener buen comportamiento dentro y fuera del campo de juego, antes, durante y después de los partidos, pudiendo ser sancionados si así no lo hicieren de acuerdo a lo establecido en el reglamento de infracciones.
- 6.8 El/la jugador/a que figure como inhabilitado por cualquier motivo en la planilla y jugase el partido se lo considerara como “jugador/a mal incluido” siguiendo el protocolo para la ocasión que implica 1 (una) fecha de suspensión. Asimismo, y sin perjuicio de lo expuesto, se podrá elevar el informe pertinente a la ORG y TD a los fines que correspondan.
- 6.9 Los/as jugadores/as que debieran cumplir fechas de suspensión al finalizar un campeonato, se trasladaran al próximo torneo en las fechas consecutivas.
- 6.10 Cualquier representante de la organización podrá actuar de oficio, comunicar, accionar y sancionar cuando se requiriera o haga falta como también ante denuncias relacionadas con el comportamiento de jugadores/as, delegados/as, bancos de suplentes y/o invitados/as de los equipos. En todos los casos con informe y recomendaciones a C.D. quién tomará las decisiones del caso.
- 7 Capítulo 7: DE LOS PARTIDOS
- 7.1 Los partidos se disputarán los días que la ORG designe. Los equipos no podrán pedir cambios de horarios y/o suspensión de algún partido ya programado.



- 7.2 Se disputarán dos tiempos de TREINTA Y CINCO (35) minutos con DIEZ (10) minutos de descanso, pudiendo adicionar el árbitro tiempo si así lo creyere conveniente.
- 7.3 Los equipos deberán presentar un mínimo de SIETE (7) jugadores/as en el campo de juego al iniciarse el partido. Si en algún momento del encuentro alguno de los equipos quedare con menos de SIETE (7) jugadores/as, automáticamente se le dará por perdido y terminado el partido. En este caso, el equipo ganador tendrá un resultado de DOS (2) a CERO (0) a favor a excepción que la ventaja en de la suspensión sea mayor.
- 7.4 Las medidas internas de los arcos serán de DOS METROS con CUARENTA y CUATRO (2.44) metros de alto y SIETE CON TREINTA Y DOS (7.32) metros de ancho.
- 7.5 Los penales se ejecutarán con carrera a ONCE (11) metros de distancia de la línea de meta.
- 7.6 En los tiros libres sean directos o indirectos, los/as jugadores/as del equipo rival deberán permanecer como mínimo a NUEVE CON QUINCE (9.15) metros del balón. Los/as jugadores/as del equipo ejecutante del tiro libre deberán ubicarse como mínimo a UN (1) metro de la barrera por el equipo infractor.
- 7.7 Se permiten realizar SEIS (6) cambios durante el partido, no contando a estos efectos los que se efectúen en el entretiempo, pudiendo regresar el jugador que fue reemplazado (las veces que el equipo lo considere). Se prohíbe la realización de cambio alguno una vez que el árbitro determinó y comunicó a los participantes el comienzo del tiempo adicionado al reglamentario.
- 7.8 Al equipo que resulte ganador de cada partido se le adjudicarán TRES (3) puntos y en caso de empate UN (1) punto por equipo.
- 7.9 Solo podrán ingresar al campus solamente DOS (2) representantes como cuerpo técnico (Delegado/a y ayudante de campo) y los participantes que figuran en la lista de Buena Fe.
- 7.10 Al Delegado/a y/o ayudante de campo se les estará permitido hablar y dirigir a sus jugadores durante el juego siempre que lo hagan de modo discreto y sin perturbar el desarrollo del juego. En esta actuación no podrá rebasar la zona delimitada ni llegar a interferir, molestar u agredir durante las funciones de los Árbitros y/o coordinadores del torneo.
- 7.11 En caso de tratarse de la prosecución de un partido suspendido, la misma se efectuará en dos tiempos iguales, debiendo darse DIEZ (10) minutos de descanso siempre y cuando el tiempo a jugar sea mayor a CUARENTA (40) minutos.
- 7.12 Los equipos deberán conformarse con una cantidad de jugadores/as no mayor a la que tenían al momento de suspenderse el partido, no siendo necesariamente los mismos.



Pero deberán estar habilitados para jugar al momento de reanudarse el partido suspendido.

- 7.13 Los partidos suspendidos por las causales que admiten su reanudación se disputarán en la fecha a convenir por la ORG.
- 7.14 Es facultad de la ORG establecer por causa de fuerza mayor la disputa de los partidos en otros días y horarios.
- 7.15 Al ser expulsado un equipo durante el campeonato se declararán como perdidos por CERO (0) – DOS (2) todos los partidos del fixture que restasen jugar para ese equipo. El mismo tratamiento se dará al equipo que manifestare de forma fehaciente su decisión de retirarse del torneo en curso, previo consentimiento de la ORG.
- 7.16 La inclusión en un equipo de un jugador no autorizado para actuar en él, sea cual sea el motivo, hará responsable a todo el equipo y será penada con la pérdida del o de los partidos en los que ese equipo hubiese intervenido dándosele TRES (3) puntos al equipo rival perdidos por CERO (0) – DOS (2), sin importar si el partido fue ganado, empatado o perdido por el equipo infractor y sin perjuicio de las medidas disciplinarias que adopte la ORG mediando o no protesta. La pena a aplicarse en estos casos estará a cargo del TD.
- 7.17 En los casos que se compruebe fehacientemente la sustitución de uno o más jugadores habilitados para actuar por las reglamentaciones vigentes, o cualquier otro caso de dolo (ejemplo: falsear identidad de un jugador), además de las sanciones que reglamentariamente puedan corresponderles, se aplicará al equipo transgresor una quita de DIEZ (10) puntos, los cuales serán descontados durante el transcurso del campeonato.
- 7.18 Será facultad de la ORG y la TD la citación de las personas involucradas en dichas situaciones.
- 7.19 En el saque de meta se permite el pase del arquero al jugador del mismo equipo dentro de su propia área.

8 Capítulo 8: DE: LOS AMISTOSOS

- 8.1 8.1 Los partidos amistosos deberán ser autorizados expresamente por ORG, siendo cualquier incidente producido en estos partidos pasibles de sanción por parte de la ORG o del TD.

9 Capítulo 9: DEL TRIBUNAL DE PENAS

- 9.1 9.1 El TD. se regirá según su propio reglamento y tabulado.
- 9.2 9.2 El/la jugador/a sancionado/a podrá apelar ante el TD en fecha y lugar a convenir.

10 Capítulo 10: VIGENCIA DEL PRESENTE REGLAMENTO



- 10.1 10.1 Este reglamento tendrá vigencia para todos los torneos de Futbol 11 a disputarse durante el año 2021.

NOTA: Con la modalidad de Futbol 11, con los debidos ajustes correspondientes para la aplicabilidad de este torneo (CAVS).

