

Para poder participar será indispensable ser Afiliado al Sindicato y revestir en las empresas declaradas dentro de la jurisdicción de A.T.S.A., filial Bs. As., podrán inscribirse 12 jugadores entre ellos el DT. Y el Delegado Deportivo.

No se admitirán invitados ni trabajadores no Afiliados al Sindicato.

Los partidos se jugaran los días jueves y/o viernes y sábados.

Reglamento de Juego

Los equipos son de 4 (cuatro) jugadores y 1 (un) arquero. Ningún equipo podrá comenzar con menos de 4 jugadores, puede continuar con 3 en caso de expulsión, descalificación o lesión.

Se juegan 2 tiempos de 20 minutos cada uno con un descanso de 5 minutos.

Los goles serán válidos de cualquier lado.

El arquero no podrá pasar la pelota con la mano al campo contrario sin que antes pique en el suyo. Solo podrá pasar el medio campo con el pie y no de voleo. Sanción: Saque lateral desde el medio campo, no podrá retener la pelota más de 5 segundos.

Los laterales y los corner se efectuaran con el pie. Los laterales deberán realizarse apoyando la pelota sobre la línea o detrás de la misma.

El saque de meta se hará con la pelota detenida y con el pie, debiendo salir del área para estar en juego no será válido el gol que se realice desde ese punto.

El saque de los laterales, corner, saque de meta y los tiros libres tendrán un tiempo de 5 segundos para ejecutarse a partir de la orden del juez.

Los tiros libres son con o sin carrera y directos o indirectos de acuerdo a lo que indique el árbitro, la barrera deberá guardar una distancia de 5 pasos.

El saque de la mitad de cancha por gol o por comienzo de partido debe ser siempre hacia delante y no puede obtener un gol directo del mismo. Sanción: si se obtiene gol en esta jugada, se anula y repone el arquero con saque de meta.

Para reanudar el juego en todos los casos hay que esperar la orden del árbitro.

Ningún jugador atacando podrá recibir la pelota dentro del área rival de: a) saque de meta, b) Tiro libre, C) Saques laterales, d) Corner si la recibe de un Compañero. Sanción: Saque lateral desde la mitad de la cancha, no podrá retener la pelota más de 5 segundos.

Para reanudar el juego en todos los casos hay que esperar la orden del árbitro.

Ningún jugador atacando podrá recibir la pelota dentro del área rival de: a) saque de meta, b) Tiro libre, C) Saques laterales, d) Corner si la recibe de un Compañero. Sanción: Saque lateral desde la mitad de la cancha, no podrá retener la pelota más de 5 segundos.

El Arquero no podrá agarrar la pelota con la mano tras el pase de un compañero, solo si el pase es de cabeza, lateral o sin intención. Sanción: Tiro indirecto en el lugar de la infracción.

Ningún jugador podrá cargar al arquero dentro del área.

Después de la 5ta.falta del equipo por tiempo, todos los tiros libres serán directos y con carrera desde el segundo punto penal.

El ejecutor del tiro libre debidamente identificado deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero.

El guardameta permanecerá a una distancia mínima de cinco metros del balón; los jugadores permanecerán en el medio campo y no podrán obstaculizar al ejecutor del tiro libre.

El equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción, en ambos casos son libres y sin barrera.

Después de la 5ta. Falta individual, se procederá al cambio obligatorio (tarjeta azul), no pudiendo el jugador ingresar nuevamente.

Cada equipo podrá solicitar un (1) minuto de tiempo muerto por periodo, cuando el juego este detenido. En caso de jugarse tiempo suplementario, solo se podrá solicitar un (1) Tiempo muerto dentro de todo el tiempo suplementario.

Durante el partido los penales se ejecutaran sin carrera. Los jugadores (salvo el que patea) tienen que estar en la línea de mitad de cancha. Los penales serán: con carrera en las etapas definitorias octavos de final, cuartos de final, semi final y final

Se considera falta lanzarse al piso para ejecutar una Barrida estando un adversario expuesto a ser golpeado, el único habilitado para realizar este tipo de jugada es el arquero dentro de su propia área.

Reglamento Disciplinario

1. La tolerancia será de diez (10) minutos para estar dentro del campo de juego con un mínimo de cuatro (4) jugadores, caso contrario el rival ganará los puntos.
2. Se podrán realizar cambios de jugadores sin límites, pudiendo volver a entrar el jugador que salió. Deberán hacerse en los laterales y con autorización del planillero.
3. Existen tres tipos de tarjetas: Amarilla (amonestación); Azul (cambio obligatorio) y Roja (Expulsión).

4. Será expulsado automáticamente del torneo perdiendo todo derecho a recibir premio (si lo hubiese ganado) todo jugador o equipo que incurriera en agresión física al arbitro, planilleros y o integrantes de la organización, reservándose el derecho los organizadores de hacer las denuncias pertinentes ante quien corresponda.
5. Será penado de 1 (una) a 3 (tres), fechas de suspensión todo jugador que sea expulsado por agresión verbal (insultos), amenaza o gestos obscenos al árbitro, delegados deportivos, técnicos, jugadores contrarios, planilleros y o integrantes de la organización.
6. Será penado con 1 (una) a 3 (tres), fechas de suspensión a todo jugador expulsado por juego brusco o mal intencionado. Según informe arbitral.
7. Será penado con 1 (una), fecha de suspensión todo jugador expulsado por protestar los fallos del árbitro.
8. Será penado con 1 (una), fecha de suspensión todo jugador que acumule 3 (tres) tarjetas amarillas.
9. Será penado con 2 (dos) fechas de suspensión a todo jugador que se niegue a ser reemplazado por otro jugador, cuando esta orden provenga de su delegado, director técnico o responsable del equipo. (Se considerara que hace tiempo).
10. Será penado con 2 (dos) fechas de suspensión a todo jugador que se retire del campo de juego sin la previa autorización del árbitro del encuentro.
11. Todo jugador que sea expulsado del campo de juego, deberá retirarse al sector de vestuarios no pudiendo permanecer en el banco de suplentes. Si así no lo hiciera la pena por su expulsión se le aplicara doble, quedando a criterio del tribunal de disciplina y de la organización, alguna sanción para el equipo al cual pertenezca este jugador. Quita de puntos
12. Cuando un grupo de simpatizantes de uno u otro equipo que sea perfectamente identificado por el árbitro o por los organizadores, agredieren al árbitro, jugadores contrarios, delegados o integrantes de la organización y o colaboradores, se le dará por perdido los puntos en disputa al equipo que se ha identificado con el grupo agresor. Si el equipo ya hubiese perdido los puntos en el campo de juego, será penado con 1 (una), fecha de suspensión que se cumplirá en la fecha siguiente al incidente.
13. Todos los equipos podrán realizar los respectivos descargos a las expulsiones o sanciones recibidas durante el partido jugado, dentro de las 48 hs. de finalizado el encuentro.