



ASOCIACIÓN ARGENTINA VETERANOS FÚTBOL

PERSONERÍA JURÍDICA N° 3084 - CUIT: 30-69051830-5

REGLAMENTO GENERAL DEL TORNEO

La participación en el presente torneo de fútbol 7 implica la aceptación plena de todas las disposiciones establecidas en este Reglamento General, del Código de Penas vigente, así como de las resoluciones emanadas del Tribunal de Disciplina y de la Comisión Directiva de la Asociación.

1. Conformación de Equipos e Indumentaria

Cada equipo estará compuesto por un máximo de 13 jugadores habilitados mediante lista de buena fe y hasta 2 integrantes del cuerpo técnico.

Para disputar un partido, el equipo deberá presentarse con al menos 5 jugadores.

La indumentaria obligatoria incluye:

- Camisetas del mismo color con números visibles.
- Shorts y medias de fútbol.
- Botines con tapones de plástico (no aluminio).
- Canilleras (de uso obligatorio).
- Guantes para el arquero.

En caso de coincidencia de colores entre equipos, se realizará un sorteo para determinar cuál deberá utilizar la camiseta alternativa. La falta de cumplimiento con la indumentaria requerida habilita al árbitro a retirar al jugador del campo de juego.

2. Lista de Buena Fe

Las edades permitidas por categoría serán detalladas en la invitación oficial del torneo. No se permitirá la inclusión de jugadores fuera del rango etario establecido, siendo este incumplimiento motivo de sanción.

- La lista de buena fe será entregada por la Organización al delegado de cada equipo al momento de la acreditación.
- Podrá ser modificada hasta 72 horas antes del inicio del torneo, luego de lo cual será definitiva.
- La presentación de dicha lista en cada partido es obligatoria. En su ausencia, ningún jugador o miembro del cuerpo técnico podrá participar ni ingresar al banco de suplentes.

Ante dudas sobre la edad de un jugador, el delegado y el capitán del equipo rival podrán solicitar la verificación correspondiente ante la mesa fiscalizadora, debiendo el jugador señalado presentar su documento si es requerido.

Además, todas las delegaciones deberán remitir con 30 días de antelación, un certificado médico digital firmado por un profesional médico, que acredite la aptitud física de cada jugador para la práctica deportiva. El original deberá ser presentado al momento de la acreditación.

3. Planillas de Partido

La Organización proveerá una planilla para cada encuentro, la cual deberá ser completada y firmada por los responsables del equipo, conforme a lo declarado en la lista de buena fe.

4. Fixture y Sistema de Competencia

El fixture oficial será entregado por la Organización a todas las delegaciones y estará disponible para consulta en la aplicación oficial del torneo.

5. Horarios de Presentación

Todos los equipos deberán presentarse 15 minutos antes del horario estipulado.

- La incomparecencia en el horario fijado implicará la pérdida del partido.
- Solo la Organización podrá autorizar la suspensión o finalización anticipada de un encuentro.
- En caso de suspensión por condiciones climáticas, se reprogramará el partido según disponibilidad.

Si un equipo no se presenta, el rival deberá permanecer en el campo de juego con vestimenta reglamentaria y planilla correspondiente, hasta recibir la autorización formal para retirarse.

6. Duración de los Partidos

- Los partidos tendrán una duración de 40 minutos, divididos en dos tiempos de 20 minutos, con 5 minutos de descanso.
 - El árbitro podrá adicionar hasta 5 minutos por tiempo.
 - En instancias finales, debe garantizarse un ganador. La Organización podrá intervenir ante situaciones excepcionales.
-

7. Reemplazos de Jugadores

- Los jugadores de la lista de buena fe no podrán participar en más de una categoría durante el torneo. El incumplimiento derivará en la descalificación inmediata del equipo.
 - Los cambios son libres e ilimitados, permitiéndose reingresos. Solo podrán ingresar quienes hayan firmado la planilla antes del inicio del segundo tiempo.
-

8. Sistema de Puntaje

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado: 1 punto
- Partido perdido: 0 puntos

En caso de incomparecencia de un equipo, se adjudicará la victoria al rival con un marcador de 1-0.

9. Suspensión de Partidos

- Si un equipo abandona el partido:
 - Si iba perdiendo: se mantiene el resultado.
 - Si iba empatando o ganando: se otorga la victoria al rival por 1-0.
 - Si ambos equipos abandonan, no se asignarán puntos ni goles.
 - En caso de falta de garantías, el árbitro podrá suspender el encuentro y elevar informe al Tribunal de Disciplina, que evaluará las sanciones pertinentes.
-

10. Criterios de Desempate

En caso de igualdad de puntos al finalizar la fase de grupos, se aplicarán los siguientes criterios, en este orden:

1. Diferencia de goles
 2. Goles a favor
 3. Goles en contra
 4. Resultado entre equipos involucrados
 5. Fair Play
 6. Sorteo
-

11. Seguro Médico Deportivo

Todos los jugadores y miembros del cuerpo técnico incluidos en la lista de buena fe contarán con cobertura médica deportiva provista por la Organización. Las condiciones, alcance y exclusiones se detallarán al momento de la acreditación.

12. Atención Médica y Ambulancia

La Organización contratará un servicio de emergencias médicas el cual brindará cobertura durante el desarrollo de las jornadas deportivas, proveyendo una ambulancia de alta complejidad y otra para traslados, con posibilidad de derivación a centros médicos específicos.

Procedimiento:

- Primer auxilio a cargo del cuerpo técnico del equipo.
 - El árbitro o veedor solicitará atención médica si es necesario.
 - El profesional determinará la necesidad de traslado.
 - Lesiones leves (esguinces, desgarros) no requieren traslado.
 - Las lesiones deberán denunciarse durante el torneo para acceder a la cobertura. No se aceptarán denuncias posteriores.
-

13. Régimen Disciplinario - Expulsiones

- Todo jugador expulsado deberá cumplir la sanción correspondiente. En casos de agresión o conducta violenta, será excluido del torneo, pudiendo extenderse la sanción a otros certámenes.

- Toda persona que agrede física o verbalmente a árbitros, jugadores, dirigentes o terceros será suspendida o expulsada de forma definitiva.

- La doble amonestación implica expulsión del partido, sin suspensión posterior. En caso de reincidencia, deberá cumplir una fecha de suspensión.

- Cada delegación será responsable del comportamiento de sus integrantes, tanto en los predios o estadios donde se desarrolle la competencia, como en hoteles, alojamientos, restaurantes, salón de eventos y todo espacio afín al torneo. Cualquier daño ocasionado deberá ser resarcido de manera solidaria por dicha delegación.
-

14. Tarjetas Amarillas

Las tarjetas amarillas no serán acumulativas, pero se tomarán en cuenta para la tabla de Fair Play.

15. Reglas de Juego

Se aplicarán las reglas vigentes de la Asociación del Fútbol Argentino (AFA) con excepción de las siguientes salvedades:

1. Reglas básicas que cambian en consideración con el reglamento universal de F11:

- Faltas acumuladas: Es penal a la falta número 7, 12 y a partir de la 15 todas penales. No se “limpian” en el entretiempo.
- 6 ventanas de cambios por partido. Dentro de cada ventana los cambios son ilimitados. Si piden minuto contará como ventana, así no hagan cambios. El entretiempo no cuenta como ventana y podrán hacer cambios.
- Cada equipo puede pedir 1 minuto por partido. Debe ser si o si en posesión de la pelota y estando fuera de juego.
- Saque del arco: siempre con la mano. No se puede bolear la pelota en ningún caso. Sólo una vez por saque de meta el arquero puede dar un pase a un compañero para que se la devuelva con su cabeza a sus manos nuevamente. Una vez que la vuelve a agarrar, puede soltarla y jugarla con el pie, pero nunca pasar la mitad de cancha con su mano.
- El saque de banda se puede hacer con el pie o con la mano. El lateral no puede ingresar al área contraria de ninguna forma. Se sanciona tiro libre indirecto y es la única infracción no acumulable.

2. Tiros Libres:

- Distancia: 7 metro
- Igual que en fútbol (TLD o TLI de acuerdo a la naturaleza de la falta).
- Todas las faltas se acumulan, excepto el saque de banda que va al área.
- Si se aplica la “ventaja”, una vez que se detenga el juego se debe anotar la falta.

3. Penales:

- F-7 sin límite de distancia (con carrera).

4. Acumulación de faltas – sanciones:

- El árbitro debe intentar detener el juego lo menos posible para anotar faltas y en caso de verse obligado a hacerlo para no perder la cuenta, debe hacerlo en sectores del campo de juego en el que no haya “peligro de gol”.
- Penales por acumulación:
 - A la 7º falta.
 - A la 12º falta.
 - A la 15º falta.
 - A partir de las 16º, cada falta es un penal.
 - Si, por ejemplo, la 7º falta se comete dentro del área, se sancionará penal por la infracción cometida, pasando el penal por acumulación a la 8º falta.
 - Si las circunstancias del juego lo permiten, el árbitro tratará de comunicar a partir de la 4ta/5ta falta. Asimismo, deberá comunicar públicamente las faltas antes del comienzo del 2do tiempo.

5. Cambios:

- El que sale puede reingresar cuantas veces quiera.
- 6 ventanas de cambios por partido. Dentro de cada ventana los cambios son ilimitados. Si piden minuto contará como ventana, así no hagan cambios. El entretiempo no cuenta como ventana y podrán hacer cambios.
- Con balón fuera de juego.
- Con autorización del árbitro.
- Los cambios se harán por la puerta. Si levantasen redes perimetrales o ingresaran por lugares indebidos se les computará 1 falta.

Tarjetas disciplinarias:

- Amarilla y Roja: Igual que en el fútbol.
- Azul:
 - ✓ Implica el cambio obligatorio del jugador.
 - ✓ No podrá volver a participar del partido.
 - ✓ No se usa para acciones merecedoras de amarilla o roja.
 - ✓ Se computa como amarilla. **A las tres amarillas o azules, corresponde una fecha de suspensión.**
 - ✓ Si en un mismo partido se recibe una amarilla y una azul, el jugador queda suspendido una fecha.
 - ✓ Se usa por ejemplo en casos tales como:
 - Intento de pelea sin llegar a consumarse, insultos mutuos, etc.
 - A quienes vayan a molestar y no jugar; que carguen, protesten todo o provoquen constantemente a árbitros o rivales.

- En todos los torneos, tendrá que cumplir 1 fecha de suspensión quién acumule 3 tarjetas amarillas o azules. Las tarjetas no se limpian en ningún momento.
- Si un jugador recibe amarilla + azul en el mismo partido: 1 fecha de suspensión. Si las recibe en partidos separados tendrá 2 tarjetas acumuladas y podrá jugar el partido siguiente.
- En caso de expulsión (o sanciones de oficio), se notificará a los delegados la sanción correspondiente. No habrá lugar a apelaciones.

16. Disposiciones Finales

Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la Organización.

17. Tribunal de Disciplina

El Tribunal estará conformado por el Presidente de la A.A.V.F. y tres integrantes de la Comisión Directiva. Sus fallos serán definitivos e inapelables.
