



Reglamento General A.F.A.R.

A.F.A.R (Asociación de Fútbol Amateur de Rosario) tiene como fin principal la organización y manejo de los torneos de fútbol y distintas actividades deportivas y sociales, las cuales vinculen a las agrupaciones que la conforman y a cualquier agrupación que pretenda participar respetando los lineamientos que dicha Asociación establezca, siguiendo como fines prioritarios la honestidad, transparencia y la promoción de la camaradería, así como la participación y representación de las agrupaciones asociadas en sus órganos directivos.

Artículo 1. De los requisitos de inscripción.

1.1 De la inscripción.

A.F.A.R. se reserva el derecho de admisión en la inscripción de los equipos que aspiran a participar en el torneo.

A.F.A.R. dispondrá del procedimiento de registración de jugadores que considere adecuado.

1.2 Del pago de las obligaciones

Los equipos, a través de sus delegados, se comprometen a abonar en tiempo y forma el importe de la inscripción para participar y semanalmente el costo de las ternas arbitrales correspondientes.

Dichos pagos se harán a través de depósito en una cuenta a determinar por A.F.A.R. en los días y horarios que dicha entidad establezca convenientemente.

Cada equipo tendrá un código que deberá dar cada vez que haga un depósito, dicho código será entregado por A.F.A.R. en su debido momento.

Todos los lunes se enviará vía correo electrónico a cada delegado y subdelegado, el estado de cuenta detallando las obligaciones por pagar (árbitros, inscripción, multa por amonestaciones, etc.) y los depósitos registrados a los efectos de poner de sobre aviso a los equipos de sus correspondiente situación económica con A.F.A.R.

1.3 De la falta de pagos

SOLO SE PROGRAMARÁN LOS PARTIDOS DE AQUELLOS EQUIPOS QUE AL CIERRE DEL DÍA MIÉRCOLES de cada semana no tengan deuda con la Liga.

Artículo 2. De las habilitaciones para participar.

2.1 De los delegados

Los equipos deberán estar representados obligatoriamente por un delegado y un subdelegado, los cuales deberán ser designados en forma previa al inicio del torneo con comunicación por nota a A.F.A.R.

Los delegados serán los representantes de cada equipo en las reuniones que organice A.F.A.R., no pudiendo hacerlo otra persona en representación. Los delegados serán los únicos con derecho a voto en las asambleas de la Asociación.

El delegado de cada equipo es responsable de conocer y hacer conocer el presente reglamento a cada integrante del plantel.



Reglamento General A.F.A.R.

2.2 De la lista de buena Fe

La lista de buena fe contendrá la nómina de jugadores por equipo y tendrá un mínimo de 15 y un máximo de 25 registros. Si un equipo decide anotar una cantidad mayor de jugadores deberá abonar la suma de \$ 50 por única vez por jugador extra en la lista.

Dicha lista podrá ser modificada solo mientras dure el periodo de "pases" (altas y bajas), dicha fecha será determinada por la Asociación y publicada.

El equipo, a través de su delegado, y sus integrantes, atenderá a las disposiciones de este reglamento general, del reglamento disciplinario y del reglamento particular de la categoría y división que le corresponda.

Al momento de presentar las listas de buena fe los equipos deberán informar el color de indumentaria que utilizarán preferentemente y una alternativa.

2.3 De los certificados de aptitud física

Todos los jugadores deberán sin excepción presentar en tiempo y forma el certificado de salud estampillado por el colegio de médicos que demuestre aptitud física para realizar deporte.

2.4 Del Registro de firma

Todos los jugadores deberán sin excepción presentar en tiempo y forma POR ÚNICA VEZ la planilla de Registro de Firma, documento en el cual constan los datos personales del jugador juntos con su correspondiente firma. La misma se encuentra para ser descargada desde la web de la asociación o puede ser retirada personalmente por el delegado/ subdelegado del equipo en la sede de A.F.A.R. los días de atención al público.

** Los jugadores que no cumplimenten con la documentación detallada en los puntos 2.3 y 2.4 no serán habilitados para disputar los partidos oficiales de la Liga.*

2.5 De la indumentaria

En caso de que en un partido el árbitro considere que las indumentarias de ambos equipos sean similares, deberá cambiar la misma el equipo que figure como local en la ficha del partido.

Es obligatorio la utilización de la siguiente indumentaria:

Camiseta numerada (sin repetirse)

Pantalones

Medias

Calzado

El motivo de la dicha exigencia es la correcta individualización de los participantes. Cualquier anomalía debe ser autorizada por el árbitro del encuentro siempre y cuando sea posible dicha individualización.



Reglamento General A.F.A.R.

Artículo 3. De los Partidos.

3.1.1 Del registro del jugador previo a disputar un partido

Se permite firmar las planillas de los partidos UNICAMENTE CON: CARNET PLATIFICADO, DNI, CELULA DE IDENTIDAD O CARNET DE CONDUCIR, PASAPORTE. (NINGÚN OTRO DOCUMENTO)

La planilla de juego será habilitada **media hora** antes de cada partido, planilla en la cual deberán constar todas las firmas con sus respectivos números de camisetas de **TODOS** los jugadores que disputen el encuentro.

Los jugadores deberán firmar la planilla de los partidos en la mesa de control vestido con la indumentaria deportiva que utilizarán en la disputa del partido y dejarán inscripto el número de camiseta a utilizar. Se deben aclarar las firmas del capital (firma y n° camiseta) y del delegado.

3.1.2 Del horario de inicio de los partidos

El horario pautado para el comienzo del partido es **inamovible** con un margen de 0 minutos, y, en el caso de que un equipo al horario estipulado, no cuente con 7 jugadores con su firma y número de camisetas registrados en la planilla, automáticamente se computara como **"EQUIPO AUSENTE"**, por lo cual se procederá a darle por ganado el partido al otro equipo por la diferencia de 1 a 0 y se le transferirá la deuda del árbitro del equipo rival a la cuenta del equipo infractor en concepto de **"MULTA"**.

Los horarios de comienzo de los partidos serán de estricto cumplimiento ajustándose exactamente al fijado en la programación, no existiendo tolerancia alguna a excepción de lo que se dispone más abajo.

3.1.2.1 Excepción, tolerancia.

Únicamente podrá existir un tiempo máximo de tolerancia de 5 minutos cuando se disputa el primer turno del día cuando coincida con día y horario laborable.

3.2 Del balón

Cada partido deberá contar con 2 balones. Es responsabilidad de cada equipo asegurar la presencia de un balón en condiciones. El equipo que no cumpla esta consigna perderá automáticamente los puntos del partido, dándole por ganado el partido al otro equipo por la diferencia de 1 a 0.

3.3 Del Partido

El partido será disputado por 2 equipos formados por un máximo de 11 jugadores cada uno, de los cuales uno jugara como arquero. El partido no se iniciará si un equipo tiene menos de 7 jugadores (o no continuara en caso de que suceda una vez comenzado), pudiendo incorporarse los restantes en cualquier momento del partido, con la autorización del árbitro del encuentro.



Reglamento General A.F.A.R.

3.4 Inclusión de jugadores que no firmaron planilla.

Los jugadores que se incorporan una vez comenzado el encuentro, sin haber firmado la planilla, deberán entregarle su carnet al árbitro o a alguno de los asistentes y una vez finalizado el encuentro firmar la planilla en la mesa de control.

3.5 Inclusión de un jugador no registrado en lista de buena Fe

En caso de inclusión de un jugador que no estuviese debidamente habilitado, para ese equipo, se hará pasible de una sanción tomada por intermedio del Tribunal de Disciplina, se juzgará a los que incurran en faltas y aplicará las sanciones de acuerdo con el reglamento Disciplinario de esta Asociación.

3.6 Equipo que no se presentase a jugar.

La Institución que no se presente a jugar durante 2 (dos) fechas seguidas ó 3(tres) alternadas en el mismo año quedará automáticamente fuera del campeonato, haciéndose pasible de una sanción posterior y perderá el derecho de realizar reclamo alguno en cuanto a restitución económica.

Se entiende por no "presentarse a jugar", los siguientes casos:

- > No contar con, por lo menos 7 jugadores que hayan firmado la planilla del partido antes del horario para el cual fue programado;
- > Que el árbitro determine que no puede comenzar el partido por falta de balón o de indumentaria adecuada.

3.7 De la no presentación en etapas definitorias

El equipo que no se presente a jugar en los términos descriptos más arriba y cuando su actitud perjudique a otro en etapas de definición de posiciones o clasificatorias, beneficiando al equipo que gana los puntos sin jugar, entre otros perjuicios posibles (diferencia de gol, por ejemplo), será sancionado con una multa equivalente al 15% del valor de la inscripción contado del año en curso, de oficio o por la inmediata protesta de un equipo directamente perjudicado. Esta multa será debitada en la cuenta del equipo sancionado no permitiendo la reinscripción del mismo al siguiente año sin la previa cancelación de la deuda por la multa generada.

Se entenderá como etapas de definición de posiciones o clasificatorias a las últimas cuatro fechas de cada ronda o lo que la Comisión Directiva considere apropiado.

3.8 Del capitán

Cada equipo deberá presentar en el campo de juego un capitán identificado con un brazalete en la manga.

3.9 Del árbitro

El árbitro del encuentro está autorizado a no permitir actuar a los jugadores que no se presenten debidamente uniformados o sin los números reglamentarios en sus espaldas

Cada partido será controlado por un árbitro quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego en el partido para el que ha sido nombrado.



Reglamento General A.F.A.R.

Controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes, actuará como cronometrador y tomará nota de los incidentes en el partido, interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las reglas del juego.

Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores, delegados, técnicos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido

3.10 De la duración del encuentro

En división Libres el partido durará dos tiempos iguales de 40 minutos, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los 2 equipos participantes se convenga jugar menos tiempo.

El descanso de medio tiempo no deberá exceder los 5 minutos.

El tiempo adicional queda a criterio del árbitro.

En divisiones mayores el partido durará dos tiempos iguales de 35 minutos.

3.11 De los cambios

En las categorías “Libres” y “Veteranos”, se podrán efectuar 7 cambios en cualquier momento del partido, siempre y cuando el árbitro lo autorice. Un jugador que sale puede volver a entrar (se computa como otro cambio).

En las restantes divisiones los cambios serán como máximo 10, con igual mecánica.

Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el arquero siempre que el árbitro lo autorice y el cambio se efectúe durante una interrupción del juego.

Artículo 4. De las sanciones del Tribunal Disciplinario

4.1 Límite de amonestaciones

Cuando un jugador llega al límite de 4 tarjetas amarillas deberá cumplir 1 fecha de suspensión o abonar una multa de \$ 30 para poder jugar el siguiente partido.

Las tarjetas serán acumulativas, pero solo se permitirá redimir una sola fecha en el caso de haber sumado 8 o más amonestaciones. Siempre la/s fecha/s siguiente a la sanción será/n la/s que se deba/n cumplir. Por ejemplo, si un jugador llega al límite de 8 amonestaciones puede optar por cumplir dos fechas de sanción o por abonar \$30 para cumplir la primer fecha de sanción y poder jugar en la fecha siguiente. En el caso de llegar a 12 amonestaciones la alternativa es cumplir tres fechas de sanción o abonar \$30 y cumplir dos fechas, y así sucesivamente. (En concordancia con el artículo 11 del Reglamento Disciplinario)

4.2 Cumplimiento de fechas de suspensión

Las expulsiones por tarjeta roja deberán ser cumplidas con la cantidad de fechas que indique el tribunal disciplinario, y no podrá participar en ninguna categoría hasta cumplir la sanción en la categoría en la que fue sancionado.

Todo jugador expulsado queda inhabilitado para participar de cualquier categoría en la misma jornada bajo responsabilidad del delegado.



Reglamento General A.F.A.R.

En el caso que el equipo en que fue sancionado, finalizará la participación en el torneo, las fechas restantes serán cumplidas en la categoría que continué la participación.

En caso de que el árbitro informe irregularidades producidas por simpatizantes de alguna institución, las sanciones les serán imputadas al delegado y/o al equipo imputado conforme al Reglamento Disciplinario.

El delegado y la institución serán los responsables de las irregularidades producidas por sus simpatizantes en caso de que el árbitro informe las mismas.

Todo lo dispuesto con arreglo al Reglamento Disciplinario de AFAR.

Artículo 5. De la programación de los partidos

Cuando por causas de fuerza mayor, un equipo necesitara postergar su presentación en alguna fecha del campeonato, deberá solicitar la autorización correspondiente mediante nota a la Comisión Directiva con una antelación no menor de 15 días, debiendo atenerse a la disponibilidad de su adversario en lo que respecta a cambio de horario del encuentro, con la posibilidad de reprogramarse el encuentro entre semana, en horario nocturno y bajo costo del equipo solicitante.

En el caso de suspensión de las fechas, la A.F.A.R. reprogramará las mismas.

Artículo 6. Del retiro de algún equipo

En caso de que un equipo quede descalificado, de acuerdo con lo establecido en el Reglamento, o se retire del torneo por cuestiones particulares, no tendrá derecho a reclamar ningún tipo de compensación monetaria, ni reintegro del arancel de inscripción.

Tanto sea por decisión tomada por la Subcomisión Organizadora o por decisión propia, cuando un equipo quede fuera de competencia se procederá de la siguiente manera:

> Si el equipo se retira antes de las primeras 10 fechas del torneo, los partidos jugados y a jugarse se computarán como 1 a 0 a favor de los equipos que hayan disputado el encuentro (o deban disputarlo) frente al equipo desertor.

> Si el equipo se retira habiendo jugado más de nueve fechas del torneo, solo se computarán los partidos por jugar por dichos equipos como 1 a 0 a favor de los equipos con los cuales debieran enfrentarse en las fechas sucesivas.

Artículo 7. De los hechos no contemplados

Cuando las características de un hecho fueran de tal naturaleza que impidieran encuadrarlo dentro de un artículo de este reglamento, la Comisión Directiva podrá aplicar cualquier penalidad o disposición que considere conveniente, tratando siempre de concordarla con el espíritu de su normativa interna.