Reglamento MITRE LEAGUE 2026

Se deja en claro desde un principio que este torneo está realizado por estudiantes y NO por el Colegio ni por la sede donde se realiza el torneo.

Preliminar

Artículo 1°- La participación en el torneo implica el conocimiento y la aceptación de este reglamento. La aceptación se formaliza una única vez mediante la firma de la ficha médica por el adulto responsable, o por el propio alumno si es mayor de 18 años.

Lista de Buena Fe

Artículo 2°- Cada equipo que desee inscribirse al torneo, deberá reunir un mínimo de 5 jugadores y completar la lista de su equipo con los siguientes datos de cada uno: Nombre Completo, DNI, Año y División*. Todos los jugadores deben ser estudiantes del Colegio Emilio Mitre.

Todos los jugadores deberán presentar la ficha médica correspondiente para poder participar, sin excepción alguna, la primera fecha del torneo (más tardar, la 2da fecha). Completa y firmada por un adulto responsable en caso de que el jugador sea menor de edad; o con la firma del alumno mayor de 18 años.

Artículo 3°- En cada partido los jugadores deben presentar su DNI (físico o digital) antes de jugar. La asistencia es registrada por el staff de la Organización mediante la lista de buena fe digital. Si esto no se cumpliese, el jugador no podrá disputar el partido. En caso de falta de tiempo, la acreditación podrá completarse durante el entretiempo.

Artículo 4°- Si, por cualquier motivo o razón, un equipo el día del encuentro no presenta un mínimo de 4 jugadores inscriptos, se le concederán los puntos del encuentro al equipo rival si este se presentase y abonase el arancel correspondiente.

Artículo 5°- En la Lista de cada equipo se podrán inscribir hasta un máximo de 10 jugadores, y se podrán efectuar modificaciones hasta las 72 horas antes de cada encuentro, y aquellas modificaciones deberán siempre ser informadas a la Organización. Mínimo 4 jugadores para presentarse y comenzar el partido, máximo 10 inscriptos en lista.

Artículo 6°- En cada encuentro, todos los jugadores de cada equipo deberán estar registrados como presentes en la Lista de Buena Fe digital (ver Artículo

3°) para poder disputar el partido.

*Se agrega que: cada equipo tendrá la posibilidad de inscribir hasta 1 (un) único jugador del mismo año, pero distinta división. Este jugador debe estar inscripto en un solo equipo por edición del torneo. El capitán tiene el deber de comunicar esta decisión a la Organización, y en la ficha de inscripción deberá constatar a qué año y división pertenece dicho jugador.

No se permitirán traspasos de jugadores entre equipos en una misma edición de la liga. Cada jugador puede jugar en un solo equipo por edición del torneo.

Las condiciones de inscripción deben ser cumplidas a la fecha de inscripción del equipo.

Pagos y Deuda

Artículo 7°- Antes de cada encuentro, todos los equipos deberán abonar sin excepción el arancel correspondiente.

Artículo 8°- Si por algún motivo un equipo no pudiera abonar la totalidad del arancel en algún encuentro, el mismo quedará con deuda hasta el próximo encuentro, donde deberá abonar ambas fechas. Si la deuda no se cancela, el Tribunal de Disciplina, tras conversar con el capitán del equipo, podrá aplicar una quita de 1 (un) punto de la tabla de posiciones. Esta quita se aplica una única vez por cada deuda (no se repite en las fechas siguientes mientras siga sin cancelarse) y se devuelve automáticamente en el momento en que el equipo salde lo adeudado.

Artículo 9°- La Organización podrá inscribir equipos nuevos en el momento que lo desee.

Artículo 9 Bis – En caso de reemplazo de un equipo por otro, el participante nuevo conservará la misma cantidad de puntos y estadísticas en general con las que contaba el equipo reemplazado.

Artículo 10°- El arancel impuesto por la Organización podrá ser modificado durante la realización del torneo.

Artículo 11°- Se podrá cobrar un valor de entrada al público; estipulado dependiendo de la fase del torneo, comunicado previamente por la Organización. Menores de 10 años no abonan entrada.

Artículo 12°- Bajo ningún concepto se reintegrará el pago del arancel correspondiente al derecho de partido. El saldo a favor que pueda generarse

por una ausencia (ver Artículo 17° Bis) no constituye un reintegro: se descuenta del arancel de la siguiente fecha que el equipo dispute.

Formato

Ciclo Superior: 18 equipos en 3 grupos de 6. Fase de grupos de 5 fechas: todos contra todos dentro del grupo, a partido único.

Ciclo Básico: 10 equipos en 2 grupos de 5. Fase de grupos de 5 fechas. En cada fecha, el equipo que queda libre en un grupo juega un partido interzonal contra el libre del otro grupo, así nadie queda sin jugar. El interzonal suma en la tabla del grupo de cada equipo.

Posiciones: 3 puntos por partido ganado y 1 por empate. Desempate: 1) puntos, 2) diferencia de gol, 3) goles a favor, 4) partidos ganados, 5) sorteo.

Clasificación: en cada ciclo se arma un ranking ordenando primero por puesto en el grupo (todos los primeros, después todos los segundos, y así) y, entre equipos del mismo puesto, con el mismo criterio de desempate. Ciclo Superior: los puestos 1 a 8 del ranking juegan la Copa Oro (1° y 2° de cada grupo y los 2 mejores 3°) y los puestos 9 a 16 la Copa Plata (el 3° restante, los 4°, los 5° y el mejor 6°); los dos últimos quedan eliminados. Ciclo Básico: clasifican a Play-Offs los 4 primeros de cada grupo. Todas las copas arrancan en Cuartos de Final.

Sorteo de cruces: los cruces de Cuartos se sortean en vivo por Instagram. En cada copa, el Bombo 1 tiene a los 4 mejores del ranking de esa copa y el Bombo 2 a los otros 4; cada equipo del Bombo 1 recibe un rival del Bombo 2. Dos equipos del mismo grupo no pueden cruzarse en Cuartos, y la Organización ubica las llaves para que, en lo posible, tampoco puedan cruzarse en Semifinales.

Partidos

Artículo 13°- Los equipos estarán formados por 5 (cinco) jugadores, uno de los cuales será el arquero.

Artículo 14°- La puntuación será de 3 puntos por partido ganado, 1 punto por partido empatado y 0 puntos por partido perdido. La ausencia de un equipo a un encuentro se rige por lo dispuesto en el Artículo 17° Bis, y puede implicar la pérdida de 2 (dos) puntos de la tabla si no se regulariza el pago correspondiente.

Artículo 15°- Los encuentros durante la fase de grupos tendrán una duración total de 30 (treinta) minutos, divididos en dos tiempos de 15 (quince) y un descanso de 5 (cinco) minutos en el entretiempo. La Organización puede modificar los minutos de cada tiempo de ser necesario.

Artículo 16°- En instancias de Play-Offs, los partidos tendrán la misma duración que en la fase de grupos: 30 (treinta) minutos, divididos en dos tiempos de 15 (quince) minutos y un descanso de 5 (cinco) minutos en el entretiempo. La Organización puede modificar los minutos de cada tiempo de ser necesario.

Artículo 17°- El horario de citación de los partidos será de 15 minutos antes del comienzo del partido, tiempo en el cual los jugadores deberán presentar su DNI (físico o digital) para ser registrados como presentes en la Lista de Buena Fe digital, y deberá abonarse el arancel correspondiente. Si el equipo no estuviera presente cumplidos estos 15 minutos, se le sumará 1 gol al rival por cada 5 minutos de espera hasta completarse el partido con un resultado de 3 a 0 (ver Artículo 17° Bis). El equipo que se presentó deberá abonar el 100% del arancel correspondiente al partido para que se le reconozcan los puntos, y se le asignará otro rival para disputar un partido amistoso.

Artículo 17° Bis – Cuando un equipo no se presente a un encuentro dentro del horario de citación del Artículo 17°, se aplicará lo siguiente:

a) El equipo ausente pierde el partido 3 a 0. Para no perder puntos de la tabla, deberá abonar como mínimo el 50% del arancel correspondiente antes de su siguiente encuentro. Si abona el 50% o más, conserva sus puntos (el excedente pagado por encima del 50% queda como saldo a favor para su siguiente partido, ver Artículo 12°). Si abona menos del 50%, o no abona, se le restarán 2 (dos) puntos de la tabla de posiciones; esta quita se levanta automáticamente en el momento en que el equipo cancele la deuda.

b) El equipo que sí se presentó deberá abonar el 100% del arancel correspondiente para que se le reconozca el resultado de 3 a 0 y los puntos del partido, y se le asignará otro rival para disputar un partido amistoso. Si abona entre el 50% y el 100%, el partido queda suspendido, sin puntos para ninguno de los dos equipos. Si abona menos del 50%, se lo considerará también como equipo no presentado, aplicándosele lo dispuesto en el inciso a).

c) En instancias de Play-Offs no rige la quita de puntos ni el 3 a 0 automático de este artículo: el equipo ausente queda directamente eliminado del torneo, y no corresponde el pago del arancel de ese encuentro.

Artículo 18°- Las fechas de Play-Offs (4tos, Semifinales y Final) podrán ser a PARTIDO ÚNICO.

Inferioridad numérica

Artículo 19°- El partido se verá suspendido cuando un equipo se vea con la cantidad de 3 jugadores. El equipo con más jugadores en la cancha será favorecido con un resultado de 3 a 0, excepto que en ese momento el resultado fuera por mayor diferencia, lo cual se deberá respetar.

Suspensión del Partido

Artículo 20°- Podrá verse suspendido el partido por decisión del árbitro ante las siguientes posibles situaciones:

1- Agresiones físicas hacia el árbitro, realizadas por jugadores o público presente.

2- Agresiones físicas entre el público presente o entre los jugadores.

3- Agresiones verbales del público presente.

4- Agresiones y daños del público presente a la propiedad de la sede donde se disputa el partido.

5- Cuando el clima presente tormentas eléctricas.

6- Cuando la cancha no presente condiciones necesarias para asegurar la seguridad para los jugadores y demás personas presentes.

Políticas de Lluvia

Artículo 21°- Si el día del encuentro, el clima presenta probabilidades de lluvia o inestabilidad, el capitán de cada equipo deberá contactarse con la Organización para confirmar la realización de la fecha.

Artículo 22°- En caso de tormenta eléctrica, el árbitro podrá suspender el encuentro. Si el encuentro no se reanuda ese mismo día, el partido se verá reprogramado para otra jornada, pero en ningún caso se reintegrará el pago del arancel.

Artículo 23°- Se tomará el resultado y el tiempo del partido al momento de la suspensión, dividiendo en 2 tiempos el lapso restante.

Sanciones

Artículo 24°- Faltas que implican Tarjeta Amarilla y sanción al jugador:

1- Conducta antideportiva

2- Palabras o acciones discriminatorias

3- Incumplir las reglas del juego

4- Incumplir distancias reglamentarias

Artículo 25°- Si un jugador acumulase dos tarjetas amarillas en un partido, el árbitro lo sancionará con Tarjeta Azul.

Las tarjetas amarillas NO se acumulan de un partido a otro.

La tarjeta azul NO impide al jugador disputar la siguiente fecha.

Artículo 26º - Faltas que implican Tarjeta Azul y expulsión del jugador*:

1- Doble tarjeta amarilla

2- Último recurso (propenso a gol)

3- Reiteración en palabras o acciones discriminatorias, o conducta antideportiva.

*El equipo jugará con un jugador menos por 3 minutos o hasta que el equipo rival marque un gol, luego podrá entrar un suplente para completar el equipo. El jugador sancionado con Tarjeta Azul NO podrá volver a participar del encuentro.

Artículo 27°- Faltas que implican Tarjeta Roja y expulsión del jugador:

1- Conducta violenta

2- Juego brusco grave

3- Agredir a cualquier persona (incluye escupidas), verbal o físicamente.

4- Falta brusca que impida la oportunidad de gol de un jugador contrario que se dirija hacia el arco, sancionable con tiro libre o penal.

5- Detener intencionalmente con la mano una oportunidad clara de gol

La expulsión de un jugador NO se limpia por pasar de fase.

Artículo 28°- Los jugadores sancionados con Tarjeta Azul o Tarjeta Roja deberán retirarse de la cancha, y del lugar designado para suplentes; permaneciendo el resto del partido por fuera de estas dos áreas.

Artículo 29°- La cantidad de fechas posibles de la suspensión queda a decisión de la Organización.

Artículo 30°- La Organización puede decidir acerca de la continuidad de un jugador/equipo en el torneo, en relación a la gravedad del caso de su expulsión/episodio de violencia.

Permanencia Dentro del Campo de Juego y sus Cercanías

Artículo 31°- Toda persona ajena al partido o jugadores suplentes deberán estar fuera de la cancha mientras el juego esté en curso.

Artículo 32°- El público/persona ajena al partido, deberá permanecer en la zona designada para ese grupo (tribunas, detrás del alambrado, etc).

Artículo 33°- Quienes pueden ingresar a la zona inmediatamente por fuera del campo de juego son: Jugadores, Árbitros, Miembros/Personal/Colaboradores de la Organización.

— Reglas de Juego —

Artículo 34°- Se instauran las siguientes reglas de juego que adoptará el torneo para toda su realización:

Goles

Serán convalidados desde cualquier sector del campo de juego exceptuando que se realice desde un saque de banda.

Tiros Libres

Se deberá dejar al menos 1 paso de distancia entre los jugadores rivales. Todos los tiros libres serán directos, incluyendo piso (excepto que no sean de contacto; todo tiro libre indirecto dentro del área se ejecutará desde el borde del área y la barrera se ubicara en la línea de meta).

Si el jugador ejecutante pide distancia, el rival debe dar 3 pasos desde la pelota. Aquí deberá esperar la orden del árbitro para efectuar el tiro libre.

Si el jugador rival no respetase la distancia, podrá ser amonestado.

Piso

Se cobrará tiro libre directo* frente al piso efectuado en disputa por el balón y/o en pos de sacar ventaja sobre el rival, cuando este se de a menos de un metro de distancia del jugador contrario.

*Dentro del área, el piso en disputa por el balón y/o en pos de sacar ventaja sobre el rival (menos de un metro de distancia sobre él) será sancionado con tiro penal.

El piso sumará como “falta” en la libreta del árbitro.

Laterales

El lateral deberá ejecutarse con los pies y, en caso de realizarse incorrectamente, se le concederá al rival.

Deberá haber un mínimo de 1 metro de distancia entre el rival y el jugador que ejecuta el lateral. De no respetarse dicha distancia, el rival podría recibir una Tarjeta Amarilla.

Tiros de Esquina

El rival del jugador que ejecuta el tiro de esquina deberá colocarse sobre la línea del área propia. De no respetarse dicha distancia, el rival podría recibir una Tarjeta Amarilla.

Cambios

En cada partido se podrán realizar cambios ilimitados. NO será necesario pedir autorización al árbitro para realizar los cambios.

Para la realización de un cambio el balón NO debe estar en juego.

Arquero

Solo podrá tomar con la mano los pases realizados de sus compañeros hechos con una parte del cuerpo, de la cintura para arriba o con la cabeza. En caso de tomar la pelota con sus manos tras un pase de su compañero con una parte del cuerpo indebida, se sancionará tiro libre indirecto para el rival desde el borde del área.

Podrá tener la pelota en su poder hasta un máximo de 5 segundos, antes de ser sancionado con un tiro libre por retención.

Saque de Arquero

El saque de arco siempre deberá ser con las manos, pasando la pelota fuera de su área.

Únicamente podrá salir jugando con los pies luego de una atajada que no derive en un corte de la jugada.

Si algún jugador contrario impide al arquero sacar, será considerado infracción y podrá ser sancionado con Tarjeta Amarilla.

En el saque de arco se permite pasar la línea de mitad de campo.

Tiro penal

Será realizado desde el punto penal marcado en el área y el jugador que lo ejecute no podrá tomar carrera.

Las faltas dentro del área por parte de un jugador o el arquero, determinarán un tiro penal para el rival.

Tocar la pelota con la mano dentro del área por parte de un jugador que no sea el arquero, determinarán un tiro penal para el rival.

Cuando un equipo cometa 6 faltas en cualquiera de los dos tiempos, se cobrará un “tiro castigo” que es la ejecución de un tiro penal, pero con carrera. La distancia donde se coloca la pelota es a 11 pasos desde la línea de meta. Los jugadores que no sean el ejecutante del penal o el arquero que defiende su arco deberán permanecer detrás de mitad de cancha.

Llegados los Play-Offs, el arquero que se encuentre en la cancha al finalizar el partido deberá ser el mismo que ataje los penales.

Los partidos de Play-Offs se definirán por 3 penales por cada equipo.

Último Recurso

La intervención con la mano de un jugador que no fuera el arquero o de este fuera del área será tomada como último recurso. Como así también la falta del último hombre ante una clara situación de gol.

Pique

Se realizará para reanudar el juego luego de una interrupción temporal necesaria, siempre que la pelota no haya salido de la cancha y que la pelota

esté en juego.

Árbitros

Se asignará 1 (un) árbitro para cada encuentro, quien será la máxima autoridad dentro del campo de juego. Serán sancionadas las faltas de respeto dentro o fuera de la cancha durante o después de un partido dirigidas al árbitro.

El árbitro sorteará para decidir quién inicia el juego y quien elige el lado de la cancha. Ante la ausencia del árbitro designado, la Organización elegirá a un miembro que cumpla la misma función.

Puede solicitar el retiro de algún espectador, simpatizante o jugador si fuera necesario para el normal inicio, desarrollo o desenlace del partido. Si este no se retirara puede ser suspendido el partido y el equipo por el cual simpatiza/juega podrá perder los puntos.

NO permitirá que personas sin autorización entren en el campo de juego o inmediatamente por fuera de él. Si esto ocurriera, tiene el poder de pausar el partido hasta que la situación se regularice.

Artículo 35°- Está prohibido el uso de botines de 11 y de accesorios tipo aretes, aros, anillos, piercings, cadenas, etc. (exceptuando algunas situaciones excepcionales). En caso de que el árbitro vea, antes o durante el partido, que se incumple esta regla, el jugador será amonestado sin previo aviso.

Artículo 35° Bis- No se permitirá la pérdida de tiempo de juego por este motivo, lo que obliga al equipo a realizar el cambio obligatorio del jugador hasta que esté en condiciones de volver a la cancha. Si no tienen cambios, el equipo jugará con un jugador menos.

— Disposiciones Generales —

Artículo 36°- Como dicta el Artículo 1°, la participación en el torneo implica el conocimiento y la aceptación de este reglamento, formalizada mediante la firma de la ficha médica. Cada jugador se atiene a todas las consecuencias en caso de incumplimiento.

Artículo 37°- En el caso de que un equipo juegue con alguien que no está anotado en la lista o no es quien dice ser; se les quitarán los puntos y se les advertirá de dicha conducta al capitán del equipo. En el caso de que un jugador esté anotado en la lista, pero infrinja las condiciones de inscripción;

se le quitarán los puntos del partido al equipo al que pertenece y se le advertirá de dicha conducta a su capitán.

Artículo 38°- Si algún equipo tuviera que realizar un reclamo deberá canalizarlo a través de su capitán.

Artículo 39°- En caso de suspender la fecha de antemano por parte de la Organización se comunicará al equipo antes de la fecha de juego.

Artículo 40°- Ante un acto de violencia o actitud antideportiva por parte del público presente para con los demás, se responsabilizará al equipo al cual pertenezca/apoyen las personas del público en cuestión. Ante esta situación, el partido podrá ser suspendido y el equipo responsable perderá los puntos, según consideración de la Organización.

Artículo 40° Bis- La continuidad del equipo en el Torneo dependerá de la gravedad del episodio y quedará a consideración de la Organización.

Artículo 41°- La Organización se encargará de publicar el presente reglamento en la red social oficial del torneo: @mitre.league en Instagram; y también de enviarlo a los capitanes de cada equipo, quienes se encargarán de hacerlo llegar a todos sus compañeros de equipo.

Artículo 42°- En concordancia con lo establecido en el Artículo 1°, cada jugador cede de manera gratuita y voluntaria a la Organización del Torneo el derecho de uso de su imagen. Este consentimiento se formaliza una única vez, junto con la aceptación del reglamento, mediante la firma de la ficha médica por el adulto responsable, o por el propio alumno si es mayor de 18 años. Esto autoriza la captura de fotografías y videos durante la jornada deportiva para su posterior difusión en el Instagram oficial del torneo, redes sociales y cualquier material publicitario o informativo relacionado con la competencia. La organización garantiza que el uso de dicho material será exclusivamente para fines de promoción y cobertura del evento.