

## Disposiciones Generales – GRINGA CHAMPIONS LEAGUE

Estas son las reglas organizativas que todos los jugadores deben conocer al momento de comenzar el torneo para un correcto desarrollo del mismo:

1) Los partidos se desarrollarán los días sábados en 5 turnos; a las 13.00, 14.00, 15.00, 16.00 y 17.00. En el caso de presentarse un fin de semana largo en primera instancia NO será jugable; la organización evaluará si se juega la fecha e informará con tiempo suficiente (una semana). Si la organización creyera conveniente jugar en días feriados para el adelantamiento de partidos atrasados, con previo aviso (una semana), tendrán los equipos que presentarse a jugar.

2) El equipo al momento de inscribirse presentará una lista de buena fe de por lo menos diez (10) jugadores y un máximo de catorce (14) que no hayan disputado partidos oficiales de ninguna liga durante los últimos ocho meses anteriores al comienzo de cada torneo

Las listas deberán ser presentadas con anterioridad al inicio del torneo, **FECHA LIMITE MIERCOLES 17/09/14**. Cualquier error en las listas de buena fe será responsabilidad del equipo.

3) La primer fecha cada jugador debe HABER firmado la lista de buena fe, para certificar que sus datos están bien ingresados. Dicha firma debe ser la que utiliza habitualmente porque se utilizará como registro de la misma.

4) Para la participación en el torneo se establece una edad mínima reglamentaria de 18 (dieciocho) años.

5) Es obligatoria la presentación del Certificado de Aptitud Física con electrocardiograma para el correcto desarrollo del torneo y seguridad del mismo. El máximo plazo para traerlo es hasta 72 hs del previo comienzo del torneo. El mismo tiene validez de un año, es decir que los jugadores que vienen jugando desde torneos anteriores deben renovarlo con dicha periodicidad.

6) Un jugador se considera inscripto si:

- a) figura en la lista de buena fe
- b) presentó el certificado de aptitud física con electrocardiograma
- c) presentó la fotocopia del DNI
- d) presentó la ficha médica firmada
- e) si firmó el deslinde de responsabilidad.

7) Un jugador que figura en la lista de buena fe de un equipo no podrá hacerlo en la de otro. Es decir un jugador no puede participar en dos equipos.

8) La lista de buena fe se deberá presentar al inicio del torneo (72 hs antes) y no se podrán agregar jugadores bajo ninguna circunstancia.

- 9) El arancel del partido tendrá que ser abonado en su totalidad.
- 10) El equipo que no pague el partido se le dará por perdido el partido con dos (2) goles en contra o la diferencia por la que haya perdido en caso que así sea.
- 11) Ningún jugador está autorizado a jugar, sin haber presentado la planilla de aptitud física y el deslinde de responsabilidad.- Si un jugador juega sin haber firmado dicha planilla recibirá una fecha de suspensión el delegado o al capitán.
- 12) Si la Organización comprobara en la revisión de sus planillas o controles que un jugador inhabilitado está jugando el partido, el equipo recibirá la sanción correspondiente
- 13) Los delegados de los equipos tendrán tiempo hasta las 12.00hs del día viernes anterior al partido para comunicar alguna dificultad en el armado de su equipo (llamando al celular del torneo: 03464 15589210), sin que esto implique la modificación del horario o fecha del partido.
- 14) El plazo de espera de un equipo a un partido es de quince (15) minutos. En caso que ambos equipos lleguen una vez vencido el último plazo de espera, se les dará el partido por perdido a los dos por un resultado de 2-0.
- 15) El equipo faltante quedará expulsado del torneo si no avisa previamente. Si no avisa antes del plazo establecido en el punto trece (13), se lo multará con el 100 % del arancel correspondiente (esto es por costos operativos, cancha, árbitro, veedor) y recibirá la sanción correspondiente. El equipo que este en cancha tiene la opción de hacer uso por el tiempo que duraría el encuentro. Si avisa antes del plazo establecido solamente se le dará perdido el partido por 2-0 y el arancel abonado se pasa para la fecha posterior. En las últimas 4 fechas si un equipo no se presenta a disputar un partido su continuidad en el próximo torneo quedará a criterio de la organización.-
- 16) Para considerar presente a un equipo estar cambiados dentro del terreno de juego cinco (5) jugadores de campo y un (1) arquero, los cuales pasado el tiempo de tolerancia deberán comenzar a jugar el partido.
- 17) Los partidos tendrán una duración de 50 minutos, divididos en 2 tiempos de 25 c/u, con un descanso de 5 minutos entre ellos.
- 18) Los equipos estarán compuestos por un arquero y 8 jugadores de campo.
- 19) Durante el desarrollo del juego se permiten hasta 5 cambios. Los cambios se deben realizar desde el centro del campo y se debe notificar verbalmente al árbitro y al jugador que va a ser reemplazado y se no podrá ingresar hasta que éste no haya abandonado el campo de juego. En el entretiempo se pueden realizar todos los cambios deseados, avisando previamente al árbitro. Un jugador que ha salido puede volver a ingresar.

20) La modalidad del torneo será de dos zonas de 24 equipos cada una A, B.

Siendo cada una un torneo independiente de la otra.

21) El sistema de puntuación será el siguiente: Partido ganado: 3 puntos. Partido empatado: 1 punto.

22) En cada zona habrá 2 descensos y sus ascensos correspondientes.  
(Semifinalistas de la categoría B)

23) Al finalizar el partido, el Delegado o capitán, deberá firmar la planilla de resultados.

24) La participación de los jugadores en los partidos y su correspondiente inclusión en las planillas de juego de los equipos implican la aceptación por parte de estos de que sus datos sean publicados en cualquier medio perteneciente a G.C.L

25) Se publicará en la web del torneo ([www.todalagringa.com.ar](http://www.todalagringa.com.ar)) un informe todas las semanas, con las posiciones de los equipos, tabla de goleadores, amonestados, expulsados, sanciones, resultados de los partidos, horarios de la próxima fecha, y/o toda otra información concerniente.

26) Aquel jugador que dañara instalaciones o material de la organización, será expulsado del torneo y deberá abonar el costo de los mismos, en caso contrario lo deberá hacer su equipo.

27) El delegado será el responsable por todo lo que hiciera su equipo mientras participe del torneo y también será responsable de los saldos que se adeuden por canchas o inscripciones.

28) Habrá premios para campeones, subcampeones, goleadores y arqueros menos vencidos de cada categoría. La cantidad de premios a entregar será igual a la cantidad de jugadores inscriptos en el equipo. Los premios no serán canjeables ni negociables por otros de mayor o menor valor, en ningún caso.

29) En el supuesto que existieren dos (2) o más goleadores, se llevará el premio aquel jugador cuyo equipo hubiere convertido más goles. De persistir la igualdad, será considerado el goleador el que pertenezca al equipo con más puntos. En caso de seguir la igualdad se considerará goleador al que posea menos tarjetas.

30) Si dos o más arqueros terminan igualados con la valla menos vencida, ganará el premio el que tenga mejor diferencia de gol con su equipo o siguiente mente más goles a favor.

31) GCL por propia iniciativa, tiene la facultad para convocar a una reunión de capitanes, para decidir o resolver cuestiones concernientes al torneo. La presencia de un representante de cada equipo es obligatoria, de no haber alguno el capitán será suspendido con una fecha.

32) Cuando un equipo gana los puntos del partido con dos goles a favor y cero en contra debido a que el equipo rival cometió alguna infracción según los motivos

expresados en las presentes disposiciones generales. Los dos goles a favor no se le computan a ningún jugador.

33) Las sanciones a jugadores y/o equipos son emitidas por el Tribunal de Disciplina según el "Reglamento de Transgresiones y Penas", teniendo en cuenta los informes arbitrales y de los veedores designados. Las mismas serán publicadas en la web de la liga en la sección torneos, con el formato del boletín oficial del TRIBUNAL DE PENAS.

34) Descargos de los Jugadores: Los equipos o jugadores sancionados tienen hasta las 21 hs del lunes siguiente a publicada la sanción para realizar el correspondiente descargo por escrito en la sede del TRIBUNAL DE PENAS (03464 15589210). Además el mismo descargo se debe enviar previamente por e-mail a [todalagringa@hotmail.com.ar](mailto:todalagringa@hotmail.com.ar)

35) Los únicos autorizados para apelar los fallos son los delegados ante el Tribunal Disciplinario.

36) Todo jugador que recibe una sanción durante el transcurso de un torneo deberá cumplir la misma en el partido inmediato siguiente de su equipo, sin importar el orden cronológico de las fechas.

37) El TRIBUNAL se tomará el tiempo que crea necesario para expedirse en forma definitiva sobre una sanción.

38) El torneo se juega con las dos tarjetas tradicionales (amarilla y roja).

39) El jugador que acumule tres (3) amarillas a lo largo del torneo será sancionado con una fecha de suspensión si llegara a la sexta (6) se le aplicaran dos fechas de suspensión así sucesivamente duplicando la pena en caso de reincidencia. Las tarjetas se dejan de computar al finalizar la fase de OCTAVOS DE FINAL.

40) Todas las sanciones son de cumplimiento obligatorio en los torneos sucesivos.

41) La acumulación de tarjetas amarillas queda sin efecto a partir del inicio del siguiente torneo.

42) No existe la posibilidad de que un jugador dispute un partido estando inhabilitado.

43) El árbitro deberá suspender el partido cuando uno de los equipos se quede con menos de 6 jugadores, por lesión y/o por expulsiones. En caso de lesiones podrá reprogramarse quedando la decisión a criterio del árbitro en conjunto con el tribunal de disciplina y la organización. Si el árbitro sanciona a un equipo con cuatro (4) tarjetas rojas, el encuentro será finalizado. El equipo sancionado lo perderá con dos goles en contra, sin importar el resultado al momento previo a suspenderse.

44) La fecha de un partido no podrá ser postergada, salvo circunstancias de fuerza mayor que la Organización así lo crea.

45) Es obligatorio la disposición de camisetas numeradas en cada equipo. Vale aclarar que las camisetas pueden ser simples pero todos tendrán que tener el mismo modelo y color y sus números respectivos.

46) Es obligatorio para que un jugador pueda jugar que posea short de fútbol, medias altas de fútbol (no se permiten soquetes) y canilleras. Es para la protección de la integridad física de los mismos. Se prohíbe el uso de botines con tapones. Solamente se admiten botines de fútbol 5.

47) Los jugadores no podrán jugar con ropa que no sea deportiva (zapatos, jeans, camisas, etc.). No podrán jugar aquellos jugadores que tengan yeso, anteojos de vidrio, aparatos que puedan dañar o dañarse a sí mismos, ni con accesorios en las orejas, manos y otros. No está permitido jugar con gorro o similar a excepción de los arqueros. Ni podrán hacerlo aquellos jugadores que por cualquier causa tengan una hemorragia. En este caso el jugador deberá salir de la cancha. Una vez controlada la hemorragia podrá volver al campo de juego.

48) Aquel jugador que no cumpla con los artículos 46 y 47, el árbitro tiene la facultad de dejarlo jugar aplicándole previamente una amonestación.

49) Todo jugador que se tome a golpes de puño dentro o fuera de la cancha será automáticamente expulsado del torneo sin derecho a réplica.

50) El servicio médico solamente puede ser solicitado por el árbitro del encuentro. Al ingresar la ambulancia al terreno de juego se para el partido por el tiempo que el personal médico considere necesario. Luego el árbitro adicionará el proporcional al tiempo no jugado que él considere. El jugador que es atendido al ingresar la ambulancia no puede volver a ingresar al campo de juego.

51) Cualquier jugador que necesite asistencia médica, y no es de gravedad como para que ingrese la ambulancia, se debe retirar del campo de juego y será atendido fuera del mismo. En dicho caso no se le prohíbe el ingreso.

52) Todo jugador que solicite asistencia médica deberá firmar la historia clínica que el personal médico le extenderá. En caso de que el paciente esté inconsciente la deberá firmar un responsable del equipo al cual pertenece.

53) Todos los partidos serán dirigidos por árbitros designados por la organización. El árbitro del partido es la autoridad dentro del campo de juego y tendrá las siguientes facultades:

- a) Es quien controla el tiempo de juego.
- b) Es quien interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por faltas de garantía.
- c) Es quien toma las medidas disciplinarias dentro del campo de juego.
- d) Es quien solicita la asistencia a un jugador dentro del campo de juego.
- e) 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 podrá perder los puntos.

f) Puede amonestar o expulsar por ingresar en el campo de juego sin autorización o a destiempo, por insultos verbales sin importar a quien estén dirigidos.

g) No permitirá que personas sin autorización entren en el campo de juego. Si esto ocurriera se comunicará a los organizadores para que tomen las medidas necesarias.

h) Puede no comenzar un partido si hay falta de garantías. Deberá comunicarlo a la organización.

i) Harán el informe de cada partido.

j) Decidirá de acuerdo al reglamento oficial como proceder frente a cada infracción al mismo.

k) El árbitro puede ser reemplazados por lesión o dolencia.

l) En caso de error o incumplimiento en el tiempo reglamentario del partido, no podrá ser concluido en otra oportunidad, salvo en aquellos casos extraordinarios en que la Comisión Organizadora lo crea necesario.

54) El jugador que intente agredir físicamente al árbitro será expulsado del torneo.

55) Si alguno de los espectadores o jugadores genera un acto de violencia o tiene alguna actitud anti- deportiva, descomedida, agresiva o mal intencionado para con cualquier otra persona se hará responsable al equipo al cual represente dicha persona. Como consecuencia de lo sucedido se suspenderá el partido y el equipo al cual pertenezca la persona perderá los puntos y podrá ser expulsado del Torneo. Teniendo que abonar el canon de la cancha en su totalidad.

56) Aquel equipo y/o jugador que haya sido advertido en más de 2 ocasiones por faltas que el TRIBUNAL considerase perjudiciales para el buen desarrollo del torneo corresponderá la expulsión del certamen.

57) Aquel jugador que sea expulsado 2 veces en un mismo torneo recibirá una advertencia, y a la tercera será expulsado del certamen.

58) Cuando un jugador o equipo es expulsado del torneo no tendrá derecho a reclamar que se le devuelva suma alguna de dinero en concepto de aranceles de cancha o inscripción.

59) Llegado el caso de que un equipo se retire o sea expulsado en pleno torneo, se otorgarán los puntos de partido a los equipos que debiera enfrentar con marcador 2-0. Los encuentros ya jugados por ese equipo quedarán como estaban. La Organización puede reemplazar un equipo saliente por uno que se encuentre en lista de espera.

60) Aquel equipo que ingrese a reemplazar al expulsado, jugará por los puntos si comienza a disputar los partidos antes de la fecha 5 inclusive.

61) Si un jugador o equipo realiza un comentario agresivo en las redes sociales o en cualquier ámbito fuera del predio contra la Organización, el TRIBUNAL, o un rival, el mismo podrá ser sancionado con hasta la expulsión del torneo, según considere el TD. Ya que dicha persona/s no se alinea con el espíritu de LA GRINGA.

62) Está terminantemente prohibido el ingreso al PREDIO con pirotecnia y/o elementos ajenos a la práctica del fútbol

63) La participación en el torneo implica el total conocimiento/aceptación del presente, del "Reglamento de juego" y del "Reglamento de Transgresiones y Penas".

Es obligación de los delegados hacer conocer el contenido a sus jugadores. Todo jugador que está jugando el torneo dice saber y aceptar cada una de estas reglas, por tal motivo nadie estará habilitado para modificar, alterar, quitar o agregar artículos. Las mismas se encuentran disponibles en el sitio web del torneo [www.todalagringa.com.ar](http://www.todalagringa.com.ar)

64) Todo acto de actitud no contemplada en este reglamento y del espíritu del torneo será evaluado cada caso en particular por el Árbitro de Partido conjuntamente con el TRIBUNAL DE DISCIPLINA y la Organización del torneo.

## **Reglamento de Transgresiones y Penas – GRINGA CHAMPIONS LEAGUE**

**En el presente reglamento figuran los criterios en los cuales se basa el TRIBUNAL DE DISCIPLINA para aplicar las sanciones:**

**PERDIDA DE PARTIDO** - Pérdida de partido cuando el árbitro lo suspenda por alguno de los siguientes motivos:

- Cuando los integrantes del equipo abandonan la cancha sin causas justificadas.
- Cuando los jugadores de un equipo abandonen el juego, permaneciendo en la cancha pero facilitando con su actitud la libre acción del equipo adversario o cuando los jugadores se nieguen a proseguir el partido.
- Cuando un equipo no salga a disputar el segundo tiempo del respectivo partido.
- Cuando un equipo por estar en inferioridad numérica o por cansancio de sus jugadores, abandone el juego en cualquier momento del partido.
- Cuando los jugadores de un equipo, en razón del abultado score en contra abandonen el juego en cualquier momento del partido.
- Cuando se produzca desorden o agresión en la cancha o entre el público asistente, promovido por dirigente, delegado, jugador o integrante de personal técnico de uno o de los dos equipos.
- Cuando el árbitro debe suspender el partido por permanencia de mayor número de personas

**Pérdida de partido cuando el equipo fuera integrado: Por jugador inhabilitado por cualquier causa.-**

**INSCRIPCION CON DOCUMENTO DE IDENTIDAD FALSO, ADULTERADO O AJENO** - Si la inhabilitación del jugador a que se refiere el artículo anterior de este Reglamento, proviene de habersele inscripto, con documento de Identidad falso o adulterado o ajeno u obtenido mediante partida de nacimiento de otra persona, la pena de pérdida de partido, se aplica a todos los partidos realizados con intervención del jugador infractor.



## **SANCION A JUGADOR POR AGRESION, AGRAVIO O DESACATO AL ÁRBITRO**

Suspensión POR LA DURACION COMPLETA DEL TORNEO al jugador que agrede al árbitro aplicándole golpe por cualquier medio, o lo derribe, embista, empuje, dé empellones o zamarree violentamente con propósitos de agresión. Si las lesiones llegan a ser graves, PUEDE EL JUGADOR SER DENUNCIADO PENALMENTE

Suspensión POR LA DURACION COMPLETA DEL TORNEO al jugador que salivare en forma deliberada, intente agredir, amenace u ofenda gravemente al árbitro, le arroje intencionalmente la pelota con las manos o pies, alcanzando a golpearlo o cualquier otro ataque que se realice con menor violencia que en los casos previstos en el artículo anterior.

Suspensión de tres a doce partidos, al jugador que provoque de palabra o actitud al árbitro, discuta en tono violento, ofenda o insulte, se mofe o burle de palabra, gesto, actitud, ademán equivoco; hacerle ademanes obscenos o injuriosos, manosearlo o tironearlo de la ropa o inferirle cualquier otro agravio. Suspensión de uno a cuatro partidos, al jugador que proteste los fallos del árbitro o se dirija en términos descomedidos o con ademán airado hacia la persona del árbitro y sean de menor gravedad que los previstos en el artículo anterior de este Reglamento.

Suspensión de dos a cuatro partidos, al jugador que con gesto o actitudes tienda a inducir a error al árbitro o al árbitro asistente, simulando estar lesionado o haber sido lesionado.

Suspensión de seis a catorce partidos, al jugador que abandone la cancha originando la suspensión del partido o la abandone como acto de disconformidad con el fallo del árbitro.

El Tribunal de Disciplina, puede imponer hasta el doble de la pena fijada por la respectiva disposición reglamentaria, al jugador cuya infracción provoque la suspensión del partido.

Suspensión de cuatro a catorce partidos, al jugador que exteriorice su protesta o resistencia contra la autoridad del árbitro, abandonando el juego y permaneciendo inactivo en la cancha, o facilitando la libre acción de los jugadores adversarios o perturbando en cualquier otra forma el normal desarrollo del partido.

Suspensión de tres a doce partidos al jugador que desacate una orden impartida por el árbitro, demorando su cumplimiento o retardando la prosecución del juego; o realice cualquier acto que signifique desobediencia contra la autoridad de aquél.

Suspensión de seis a quince partidos, al jugador que se resista a cumplir la orden de expulsión de la cancha impartida por el árbitro. Se entiende que hay resistencia, cuando el jugador tiene que ser retirado por la autoridad policial, personal técnico, delegado del club, compañeros o adversarios.

Suspensión de uno a diez partidos, al jugador que dentro de la cancha, formule cualquier clase de apreciaciones sobre las decisiones adoptadas por el árbitro.

La agresión, intento de agresión, agravio, insulto, ofensa o burla contra el árbitro, árbitro asistente o asistente deportivo, que se cometan fuera del campo de juego, serán reprimidos con igual pena que la establecida para las infracciones cometidas dentro del campo de juego.

### **SANCION A JUGADOR POR ACCION VIOLENTA Y PROHIBIDA POR LAS REGLAS DE JUEGO**

Suspensión de POR LA DURACION COMPLETA DEL TORNEO al jugador que cause lesión, en la misma temporada, a tres o más jugadores, por acción de juego violento en forma que imposibilite para actuar a cada damnificado por un partido por lo menos.

Suspensión de POR LA DURACION COMPLETA DEL TORNEO, al jugador que por acción violenta, prohibida por las Reglas de Juego o por agresión, deje a otro jugador en inferioridad de condiciones o imposibilitado para continuar la disputa del partido o impedido para poder jugar por tiempo indeterminado.

Suspensión de 2 partidos A POR LA DURACION DEL TORNEO al jugador que:

a) Que agrede a otro jugador aplicándole golpe por cualquier medio.

1º) Puñetazo: estando o no en juego la pelota entre ambos jugadores.

2º) Cachetazo: estando o no en juego la pelota entre ambos jugadores.

3º) Puntapié: aplicado no estando la pelota en disputa entre ambos jugadores.

4º) Rodillazo: estando o no en disputa la pelota entre ambos jugadores.

5º) Cabezazo: sin estar disputando la pelota el jugador que lo aplique.

6º) Tacazo: sin estar disputando la pelota el jugador que lo aplique.

7º) Codazo: sin estar disputando la pelota el jugador que lo aplique.

8º) Plancha: que llegue a destino, aplicada estando o no en disputa la pelota entre ambos jugadores.

9º) Pisar intencionalmente al adversario, estando el juego detenido.

10º) Arrojar la pelota con las manos o pies en forma deliberada a adversario, golpeándolo en el cuerpo o en la cara.

11º) Derribe, embista, empuje, dé empellones o zamarree violentamente a otro jugador o lo agarre en forma agresiva del cuello, de los cabellos, etc.

b) Que salivare en forma deliberada a otro jugador.

Suspensión de dos a POR LA DURACION DEL TORNEO al jugador que:

a) Replique la agresión a que fuera objeto, incurriendo en las mismas, acciones especificadas en el artículo anterior de este Reglamento, salvo caso de legítima defensa.

b) Incurra en cualquier otra acción violenta prohibida por las Reglas de Juego, como:

1º) Puntapié que llega a destino estando en juego la pelota en ese momento entre ambos jugadores.

2º) Pisar intencionalmente al adversario mientras disputan la pelota.

3º) Tacazo al adversario mientras disputan la pelota.

4º) Codazo al adversario mientras disputan la pelota.

5º) Planchazo que no llega a destino, arrojado estando o no en disputa la pelota entre ambos jugadores.

6º) Cabezazo al adversario aplicado deliberadamente, mientras disputan la pelota.

7º) Golpe fuerte al arquero, aplicado por adversario en forma deliberada cuando aquél está en poder de la pelota.

8º) Violento foul intencional.

Suspensión de uno a diez partidos, al jugador que:

a) Se exceda en caso de legítima defensa, en los medios racionales para repeler la agresión de que fuera objeto.

b) Por agresión frustrada (cualquier golpe que no llegue a destino y cuya sanción no esté prevista en este Reglamento), o por intento de agresión o por amago de agresión o cuando las acciones especificadas en este Reglamento, se realicen con menor violencia o constituyan provocación de hecho. Suspensión de uno a diez partidos, cuando no pueda determinarse de quien partió la agresión. Suspensión de uno a seis partidos, al que juegue en forma brusca, fuerte o violenta. Suspensión de dos a veinte partidos, al jugador que incurra en actos de indisciplina contra el público como:

a) Ademanos obscenos.

b) Insultos, agravios u ofensas.

c) Provoque de palabra, amenace, intente agredir o agreda.

d) Efectúe gestos o ademanes groseros o exteriorizaciones incorrectas a la tribuna.

e) Salivare deliberadamente.

f) Arroje cualquier objeto o proyectil.

g) Realice cualquier otro acto que signifique indisciplina o falta de respeto al público.

Suspensión de un partido al jugador que cometa cualquier acto de indisciplina de los contemplados en el anterior artículo que, al carecer de gravedad, se considera que no merezca las sanciones previstas en dicha norma.

Suspensión de uno a cuatro partidos al jugador que en un mismo encuentro, el árbitro le imponga dos amonestaciones con la consecuente expulsión, cuando incurra invariablemente en cualquiera de los siguientes actos que:

a) Utilizando sus manos o brazos sujetase a un adversario tomándolo del cuerpo, camiseta, pantalón, piernas o brazos, impidiéndole continuar su acción.

b) Arroje deliberadamente la pelota fuera del campo de juego con el propósito de permitir la atención de jugador de su mismo equipo que se supone lesionado o la arroje deliberadamente a la tribuna, cualquiera sea su propósito.

c) Que retenga la pelota con las manos o con los pies en forma deliberada con el propósito de demorar el juego o con cualquier otra intención.

d) Juegue la pelota con las manos en forma reiterada, demorando intencionalmente el juego.

e) Utilice objetos no permitidos por las Reglas de Juego (Anillos, cadenas, collar, reloj, etc.); o entre al campo de juego exhibiendo las denominadas "mascotas", sea cual fuere la naturaleza de las mismas.-

f) Actúe con el uniforme incorrectamente vestido (SIN CAMISETAS IGUALES Y SIN CANILLERAS), salvo que en lo que respecta a la casaca, el hecho sea imputable al equipo.

g) Cuando no estando en disputa la pelota, demore intencionalmente la reanudación del juego, cualquiera sea la acción u omisión en que incurra.

h) Encabece tumulto o protesta masiva

i) Ingrese o abandone el campo de juego sin permiso del árbitro.

j) Discuta en forma violenta con un compañero de su equipo o adversario.

k) Abandone su sitio en el campo de juego, para intervenir en incidentes ajenos, ocurridos en otro lugar de la cancha.

l) No guarde la distancia reglamentaria que exigen las reglas de juego al ejecutarse un saque de salida, saque de esquina, saque de meta, tiros libres, tiro penal y cualquier otra jugada.

m) Cometa cualquier otra infracción o acción de menor violencia, no contempladas en el Reglamento o que previstos, no merezcan las sanciones a que se refieren las disposiciones pertinentes. Suspensión de uno a ocho partidos al que provoque de palabra, amenace, injurie, agravie, efectúe ademanes obscenos o gestos groseros, ofenda de hecho o falte el mutuo respeto que se deben los integrantes de su propio equipo.

#### SANCION A JUGADOR NO EXPULSADO

Si mediaren los informes oficiales, las penas prescriptas en los artículos de este Reglamento, podrán ser de aplicación aún en los supuestos que el infractor no haya sido expulsado de la cancha.

#### SANCION ACCESORIA A CAPITAN DE EQUIPO

Cuando se suspende a capitán de equipo, el Tribunal de Disciplina, queda facultado para imponerle como accesoria la pena de inhabilitación para ejercer ese cargo, desde un mes hasta cinco años.

## **SOBRE EL PREDIO Y EL LUGAR DONDE SE JUEGA EL TORNEO.**

### **REGLA 1 - EL TERRENO DE JUEGO**

#### **1- DIMENSIONES:**

El terreno de juego debe ser rectangular.

De una longitud (largo) de 60 metros.

De una Longitud (ancho) de 40 metros

En cualquier caso, la longitud deberá ser superior a la anchura.

#### **2- MARCADO DEL CAMPO:**

El terreno de juego debe marcarse con arreglo al plano adjunto.

Las líneas más largas se llaman líneas de banda y las más cortas, líneas de meta.

En cada esquina del campo se colocará una banderola con una asta (no puntiaguda) de una altura mínima de 1' 2 metros . El centro del terreno de juego será indicado con un punto

#### **3- AREA DE META:**

A cada extremo del terreno se marcarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, que se unirán en sus extremos mediante otra línea paralela a la meta. Cada uno de los dos espacios delimitados por estas líneas se denomina área de meta.

#### **4- AREA PENAL:**

La superficie comprendida entre estas líneas (punto 3) se denominará área penal.

En cada área penal se marcará de forma visible un punto, que estará situado sobre una línea imaginaria perpendicular a la línea de meta en su centro. Esta señal será el punto de ejecución del penal. De no estar visible el punto el árbitro determinará a una distancia aproximada de un metro de la línea paralela a la línea de meta que forma que forma el área.

#### 5- AREA DE ESQUINA:

Desde cada banderola de esquina y en la parte interior del terreno de juego, se marcarán cuatro arcos

#### 6- LAS PORTERÍAS:

En el centro de cada línea de meta se colocaran los marcos, formados por dos postes verticales, por un larguero horizontal.

Los postes y el larguero deberán tener el mismo ancho.

Podrán ponerse redes enganchadas a los postes, al larguero y al suelo por detrás de los marcos, debiendo estar sujetas en formas convenientes y colocadas de manera que no estorben al arquero.

### **REGLA 2 - EL BALÓN**

- \* El balón será esférico; su cubierta ha de ser de cuero o de otro material aprobado.
- \* En su confección no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores.
- \* El balón no puede ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

### **REGLA 3 - NUMERO DE JUGADORES**

1- El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por 9 jugadores, de los cuales uno jugará como arquero. Todos deben figurar inscriptos en la lista de buena fe presenta por cada equipo y haber firmado previo a la iniciación del torneo la planilla de identificación y haber obtenido la autorización de la organizacion.

2- Se podrán utilizar jugadores sustitutos siempre que se atenga a las condiciones siguientes:

- (a)- que se haya obtenido la autorización de la organización. Para lo cual deben figurar en la lista de buena fe del equipo, y haber firmado previo al comienzo del torneo la planilla correspondiente donde se verifica su identidad.

- (b)- que cualquier equipo puede usar todos los sustitutos

- (c)- si las reglas de competición requieren que sean dados los nombre de los sustitutos al árbitro antes del inicio del partido, la no presentación de los mismos comportará que no se permita realizar sustituciones.

3- Podrán usarse jugadores sustitutos en cualquier momento del partido, el número máximo de cambios es de 5 durante el tiempo de juego.

4- Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto con el arquero siempre que el árbitro haya sido previamente informado, y siempre también que el cambio sea efectuado durante una detención del juego.

5- Cuando un arquero o cualquier otro jugador tenga que ser reemplazado por un sustituto, deben observarse las condiciones siguientes:

- (a)- el árbitro debe ser informado de la sustitución propuesta, antes de que esta sea efectuada,

- (b)- el sustituto no puede entrar en el terreno de juego hasta que el jugador, al cual está reemplazando, lo haya abandonado y el sustituto solo entrará después de haber recibido la señal del árbitro.

- (c)- deberá entrar en el terreno de juego durante una interrupción de éste y por la línea de medio campo.

- (d)- un jugador que ha sido reemplazado puede participar nuevamente en el partido.

- (e)- un sustituto queda sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea llamado o no a participar en el juego.



- (f)- la sustitución está completada cuando el sustituto entra en el terreno de juego, desde ese momento se convierte en un jugador y el jugador al que reemplaza deja de serlo.

6- Se estima que un encuentro no puede ser considerado normal si hay menos de seis jugadores en uno de los dos equipos.

7- El saque inicial no debe ser retardado para permitir al sustituto la entrada y completar el equipo.

8- Un jugador excluido antes que el juego haya efectivamente comenzado, solamente puede ser reemplazado por uno de los sustitutos nombrados. Un jugador excluido después del saque inicial no puede ser reemplazado. Un sustituto nombrado, excluido antes que el juego haya efectivamente comenzado, o después del saque inicial, no puede ser reemplazado.

## **SANCIONES**

- a)- El juego no será interrumpido por una infracción del punto 5. Los jugadores infractores serán sancionados inmediatamente después de que el balón esté fuera del juego.

- (b)- Si un sustituto entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, el juego se detendrá. El sustituto será sancionado y alejado del terreno de juego o expulsado según sean las circunstancias. El partido será reanudado con un balón a tierra desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el partido, a menos que se encontrara en el área de meta en ese momento, en cuyo caso deberá ser botado en la parte de la línea del área de meta, en el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el encuentro.

- (c)- Por cualquier otra infracción de esta regla, el jugador infractor debe ser amonestado, y si el árbitro detuviese el juego para hacer la amonestación, debe ser reanudado por medio de un golpe franco indirecto que sacará un jugador del equipo oponente al del infractor, desde el lugar donde el balón se encontraba en el momento de ser detenido el juego. Si se concede el tiro libre a un equipo dentro de su propia área de meta, éste puede ser lanzado de cualquier lugar de aquella mitad del área de meta en la cual se encontraba el balón en el momento de parar el juego.

## **REGLA 4 - VESTIMENTA DE LOS JUGADORES**

1- Un jugador no podrá llevar ningún objeto peligroso para los otros jugadores.

2- El equipo usual de un jugador estará compuesto por una camiseta, pantalón corto, medias, canilleras y calzado. No se permite utilizar botines con tapones

3- Las canilleras, que estarán completamente cubiertas por las medias, estarán compuestas de un material adecuado (goma, plástico, poliuretano o sustancia similar) y deben proporcionar un grado razonable de protección. Su utilización no es obligatoria, pero el no uso de las mismas hace inamisible cualquier tipo de reclamo por lesión alguna recibida, ya que es negligencia de quien no las utiliza.

4- El guardameta deberá emplear colores que lo distingan de los otros jugadores y del árbitro.

## **SANCIONES**

Se excluirá del campo de juego, para que ponga su equipo en orden, a cualquier jugador que infrinja esta regla y solo podrá regresar al campo después de haberse presentado al árbitro, que tendrá que cerciorarse personalmente de que el equipo de dicho jugador está en orden. El juego no deberá interrumpirse inmediatamente por una infracción de esta regla. El jugador solo podrá reingresar al campo de juego hasta la pelota haya cesado de estar en juego.

## **REGLA 5 - EL ARBITRO**

Un árbitro deberá ser designado para dirigir cada partido. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las Reglas del Juego, empezarán en el momento en que entre en el terreno de juego.

Su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón esté fuera de juego.

Su decisión de hecho en relación con el juego deberá ser definitiva, en tanto que se refiera al resultado de juego.

## EL ÁRBITRO DEBE:

- Aplicar las Reglas.
- Tomar nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidente o cualquier otra causa.
- Tener poder discrecional para parar el juego cuando se cometan infracciones de las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, hará llegar un informe detallado de los hechos al TRIBUNAL DE DISCIPLINA, en la forma y plazo estipulados en los Reglamentos.
- Desde el momento en que penetre en el terreno de juego amonestará a todo jugador que observe conducta inconveniente o incorrecta y, si reincide, lo expulsará. En tal caso, el árbitro comunicará el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazo estipulados en los Reglamentos.
- No permitirá que nadie, fuera de los jugadores y de los jueces de línea, penetre en el terreno de juego sin autorización.
- Interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, lo hará transportar fuera del campo tan pronto como sea posible y reanudará inmediatamente el partido. Si un jugador se lesiona levemente, no se detendrá el juego hasta que el balón haya dejado de estar en juego. El jugador que esté en condiciones de llegar por sí mismo hasta la línea de meta o de banda, no podrá recibir cuidados sobre el terreno de juego.
- Expulsará del terreno de juego a todo jugador que en su opinión es culpable de conducta violenta, de juego brusco grave, o si actúa con propósitos injuriosos o groseros.
- Dará la señal para reanudar el juego después de toda detención.

- Decidirá si el balón dispuesto para un partido responde a las exigencias de la Regla

### **DECISIONES PARTICULARES**

1- Los veedores no son más que los colaboradores de la organización. Los árbitros una vez finalizado el encuentro pueden informar a un jugador por cualquier acción antideportiva que estos hayan observado en el transcurso del juego.

2- En ningún caso los veedores pueden interrumpir el juego por una observación que hayan tenido.

3- El árbitro, sin embargo, es quien debe tomar la última decisión.

4- Cuando el árbitro ha decidido aplicar la "ley de la ventaja", y permitir que siga el juego, no podrá, en forma alguna, revocar su primera decisión, aunque no la haya anunciado por gesto alguno, y aunque la presunta ventaja no haya tenido efectividad. Esto no exime al jugador infractor de una intervención acerca de él.

5- En el espíritu de las Reglas del Juego, los encuentros deben ser jugados con el menor número posible de interrupciones y por ello el deber del árbitro es sancionar solamente las infracciones cometidas intencionadamente. Si el árbitro silba constantemente faltas insignificantes o dudosas, enerva a los jugadores, provoca su mal humor y quita placer del juego.

6- En virtud del párrafo d) de las Regla V el árbitro tiene el poder de interrumpir definitivamente el encuentro en caso de incidente grave, pero no tiene el poder de decretar que uno u otro equipo quede descalificado y deba ser considerado como vencido. El árbitro deberá enviar un informe detallado a la organización, único que tiene derecho a decidir la situación.

7- Cuando un jugador comete simultáneamente dos faltas de gravedad distinta, el árbitro debe sancionar la más grave.

## **REGLA 6 - LOS VEEDORES**

Se designará un veedor por cancha.

## **REGLA 7 - DURACIÓN DEL PARTIDO**

El partido comprenderá dos tiempos iguales de 25 minutos cada uno, quedando entendido:

- Que el árbitro deberá añadir a cada periodo el tiempo que estime que haya sido perdido a consecuencia de accidente o por cualquier otro motivo.
- Que la duración de cada período deberá ser prolongada a fin de permitir la ejecución de un penal.
- Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo. El descanso entre los dos tiempos no podrá exceder de cinco minutos, a menos que lo autorice el árbitro.

## **REGLA 8 - SAQUE DE SALIDA**

1- Al iniciarse el partido (saque de comienzo), la elección de campos y del saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El bando favorecido por la suerte tendrá el derecho de escoger, bien sea su campo, o efectuar el saque de comienzo. A una señal del árbitro, el juego comenzará con un saque a balón parado, es decir. Con un puntapié dado, en dirección al campo contrario, al balón colocado en tierra en el centro del terreno. Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo y los del bando contrario a aquel que efectúa el saque de salida no podrán acercarse a menos de 4 metros del balón antes de que el saque haya sido ejecutado. No se considerará en juego el balón hasta que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia. El jugador que ejecute el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que éste haya sido jugado o tocado por otro jugador.

2- Después de marcado un tanto. El juego se reanudará de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida un jugador del bando contrario al que marcó el tanto.

3- Después del descanso, los equipos cambiarán de campo y el saque de salida lo efectuará un jugador del bando contrario al que marcó el tanto.

### **SANCIONES**

En caso de infracción de esta Regla, se repetirá la salida, excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador; en este caso se concederá al bando adversario un saque libre indirecto en el sitio en que se cometió la falta, a menos que la infracción haya sido cometida por un jugador en el área de meta contraria. En este caso, el tiro libre podrá ser lanzado de cualquier lugar de aquella mitad del área de meta en la cual se cometió la falta.

### **MODIFICADO**

No puede anotarse un tanto directamente de un saque de salida.

Después de las interrupciones temporales. Para reanudar el partido después de una interrupción temporal del juego provocada por una causa no indicada en alguna de las Reglas, siempre que el balón no haya traspasado una línea de banda o de meta inmediatamente antes de la interrupción, el árbitro dejará caer a tierra el balón en el sitio donde este se encontraba en el momento de la interrupción, a menos que hubiera estado en ese momento en el área de meta, en cuyo caso el balón deberá ser botado sobre la parte de la línea del área de meta que se encuentra paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde se encontraba cuando el partido fue detenido. Se considerará en juego desde el momento en que haya tocado el suelo. Si el balón puesto en juego por el árbitro traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el árbitro echará nuevamente la "pelota a tierra". Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que éste haya tocado el suelo. Si esta última disposición no fuese respetada, el árbitro repetirá la "pelota a tierra".

### **SANCIONES**

1- Si cuando se ejecuta un balón a tierra por el árbitro, un jugador comete una falta cualquiera, antes que el balón haya tocado el suelo, el jugador infractor debe recibir una amonestación o ser excluido del terreno de juego, según la gravedad de la falta, pero no podrá conceder golpe franco al equipo contrario puesto que la pelota no estaba en juego en el momento de la infracción. El árbitro deberá repetir el balón a tierra.

2- El saque de salida no puede ser efectuado por otras personas que los jugadores que toman parte en el encuentro.

## **REGLA 9 - BALÓN EN JUEGO O FUERA**

El balón está fuera de juego:

(a) Cuando haya traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por el aire.

(b) Cuando el juego haya sido detenido por el árbitro.

El balón está en juego en todo otro momento, desde el comienzo hasta el final del partido, incluso en los casos siguientes:

(a) Si vuelve al juego de rebote del larguero o de los postes de los marcos, o de las banderolas de esquina.

(b) Si vuelve al juego después de haber tocado al árbitro o a un juez de línea situado en el interior del campo.

(c) Mientras no se adopte una decisión sobre una supuesta infracción de las Reglas del Juego.

## **DECISIONES PARTICULARES**

1- Las líneas pertenecen a las áreas que delimiten. Como consecuencia, las líneas de banda y las de meta forman parte del terreno de juego.

## **REGLA 10 - TANTO MARCADO**

Salvo las excepciones previstas en estas Reglas, se anotara un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero sin que haya sido llevado, lanzado o intencionadamente golpeado con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, excepto en el caso de que lo haga el guardameta que se halle en su propia área de penal.

El equipo que haya marcado mayor número de tantos ganará el partido; Si no se hubiese marcado ningún tanto, o si ambos equipos han logrado igual número de ellos, el partido se considerará empatado.

## **DECISIONES PARTICULARES**

1- La Regla 10 define el único medio por el cual puede ser ganado o empatado un partido. En ningún caso pueden ser autorizadas variaciones sobre esta Regla.

2- Un tanto no puede en ningún caso ser concedido cuando el balón fue detenido por un cuerpo extraño antes de pasar la línea de meta. Si el hecho se produce en el curso de una fase ordinaria del juego distinta al momento de ejecutar un tiro penal, el partido debe ser interrumpido y reanudado por el árbitro por medio de un balón a tierra y en el lugar donde el balón estableció contacto con el cuerpo extraño, a menos que se hubiera encontrado en el área de meta en ese momento, en cuyo caso deberá ser botado en la parte de la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el lugar más cercano se detuvo el encuentro.

3- Si, en el momento en que el balón va a entrar en la meta, un espectador entra en el terreno antes que el balón pase enteramente la línea de meta e intenta impedir el gol, si el balón penetra en la meta, el árbitro deberá acordar el gol, a menos que el espectador haya tocado el balón o haya intervenido en el juego. En este caso, el árbitro interrumpirá el juego y lo reemprenderá por balón a tierra en el lugar donde tuvo lugar el contacto o la intervención, a menos que se hubiera encontrado en el área de meta en ese momento, en cuyo caso deberá ser botado en la parte de la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el encuentro. Si este hecho es cometido por un sustituto o espectador identificado con el bando favorecido, este será sancionado con la quita de puntos.



## **REGLA 11 - FUERA DE JUEGO**

1- No se aplicara la regla del fuera de juego para partidos de futbol 9

## **REGLA 12 - FALTAS E INCORRECCIONES**

Un jugador que comete intencionadamente una de las nueve faltas siguientes:

(a) Dar o intentar dar una patada a un contrario.

(b) Poner una zancadilla a un contrario, es decir, hacerle caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.

(c) Saltar sobre un adversario.

(d) Cargar violenta o peligrosamente a un contrario.

(e) Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.

(f) Golpear o intentar golpear a un adversario o escupirlo.

(g) Sujetar a un adversario.

(h) Empujar a un adversario.

(i) Jugar el balón con la mano, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo (esta disposición no es aplicable al guardameta dentro de su propia área de penal)

Será castigado con tiro franco directo, concedido al equipo contrario en el sitio donde la falta fue cometida, Si un jugador del equipo defensor comete intencionadamente dentro del área penal una de las nueve faltas anteriormente indicadas, será castigado con un penal.

Un penal podrá ser concedido, cualquiera que sea la posición del balón en el momento de cometerse la falta, si esta tuvo lugar dentro de área penal y siempre que el balón estuviera en juego.

Un jugador que comete una de las cinco faltas siguientes:

1- Jugar de una forma estimada peligrosa por el árbitro; por ejemplo, intentar dar una patada al balón cuando este lo tiene el portero.

2- Cargar lealmente, es decir, con el hombro, cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores interesados y estos no intentaban intervenir en el juego.

3- Sin jugar el balón obstruir intencionalmente a un adversario, es decir correr entre este y el balón o interponerse de manera que constituya un obstáculo para el contrario.

4- Cargar al portero, salvo que este:

(a) Se halle en posesión de la pelota.

(b) Obstruya a un adversario.

(c) Esté fuera del área de meta.

5- Siendo guardameta y dentro de su área penal:

(a) Desde el momento que controla el balón con sus manos, reteniéndolo por más de cinco segundos, botándolo en el suelo o lanzándolo al aire y volviendo a atraparlo sin ponerlo en juego, o después de haber puesto el balón en juego antes, durante o después de los cinco segundos, volver a tocarlo con las manos, antes de que un jugador de su equipo.

## Instructivo Descargos – GRINGA CHAMPIONS LEAGUE

### Instructivo para la presentación en tiempo y forma de descargos

Los descargos se reciben el día lunes INMEDIATO posterior a la publicación del boletín entre las 20 y las 21 horas en San Juan 2787. La presentación fuera de tiempo y lugar automáticamente invalida el derecho a revisión de la sanción

Los informes arbitrales, de veedores y de encargados de cancha son PRUEBA PLENA de los hechos relatados por lo tanto un descargo es ADMITIDO si aporta datos o información que desvirtúe el reporte autorizado, de no ser así el descargo será declarado IMPROCEDENTE y la sanción no será revisada.

El descargo debe ser entregado PERSONALMENTE por el sancionado o persona autorizada según las indicaciones del punto 1) donde un miembro del TRIBUNAL DE DISCIPLINA lo leerá y le informara si se cumplen las condiciones para que la sanción sea revisada y donde el sancionado (u otro) podrá agregar, quitar, retirar o reescribir la nota. Realizado todo este proceso la información se comunicara en el próximo boletín.

En el descargo NO deben figurar: antecedentes personales, relación con el torneo u organizadores, calificación del arbitraje o del juego, circunstancias particulares que según el sancionado ameriten ser tenidas en cuenta para disminuir la sanción, ningún tipo de calificación hacia el torneo, los organizadores ni los árbitros.

En el descargo debe constar: situación que derivó en la expulsión o el informe del árbitro, veedor o encargado de cancha, cualquier hecho asociado a dicha sanción y, si debiera revisarse la cantidad de fechas de suspensión, el artículo del RTP (publicado en la web del Torneo) al que el sancionado recurre para justificar la disminución de la suspensión.

Si no se respetan alguno de los 5 puntos precedentes se pierde el derecho a la revisión de la sanción y la suspensión debe cumplirse tal como fue informada