

1. COMPETENCIA – FORMATO

1.1 MÁSTER LEAGUE

- 9 equipos disputan la Máster League.
- Jugarán en formato de liga con calendario IDA y VUELTA todos contra todos.
- La MHL determinará el calendario de partidos para cada jornada una vez que se haya realizado el sorteo.
- El equipo que ganará un partido se le sumará 3 pts. Los equipos que empaten sumaran 1 pts y el equipo perdedor no sumará puntos.
- Saldrá campeón el equipo con mas puntos obtenidos al finalizar la liga.
- En caso de que 2 o más equipos finalicen la liga con el mismo puntaje se tendrá en cuenta la diferencia de gol.
- Equipo que no complete con 7 jugadores se dará automáticamente por perdido el partido con el resultado de 3 – 0.

1.2 MÁSTER CUP

- 9 equipos disputarán la Máster Cup.
- Jugarán en formato copa donde habrá 3 grupos compuestos de 3 equipos c/u.
- La MHL determinará el calendario de partidos para cada jornada y la configuración de los grupos una vez que se haya realizado el sorteo.
- 4 jornadas en sistema de liga dentro de los grupos • Cada equipo juega 4 partidos en la fase de grupos (uno contra cada equipo de su grupo ida y vuelta) • En este formato no hay partidos entre diferentes grupos.
- Equipo que no complete con un mínimo de 5 jugadores se dará automáticamente por perdido el partido con el resultado de 3 – 0.

Fase Eliminatoria:

- El primero de cada grupo y el mejor segundo de los 3 grupos pasaran a jugar las semifinales de la Máster Cup.
- Las semifinales serán ida y vuelta; donde pasará a la final el equipo que haya ganado el resultado global.
- En caso de empate en el global la serie se definirá con 3 shootouts por equipo.
- La final de la Máster Cup será a partido único y en caso de empate se definirá con 3 shootouts por equipo.
- Equipo que no complete con un mínimo de 5 jugadores se dará automáticamente por perdido el partido con el resultado de 3 - 0

1.3 MÁSTER HOOD

- El campeón de la Máster League jugará por la Super Cup contra el equipo campeón de la Máster Cup a partido único.
- En caso de empate se definirá con 3 shootouts por equipo.
- En caso de que el campeón de la Máster League y el campeón de la Máster Cup sea el mismo equipo, pasará a jugar una final contra el segundo puesto de la Master League.
- Equipo que no complete con un mínimo de 5 jugadores se dará automáticamente por perdido el partido con el resultado de 3 – 0 y será campeón el rival.

2. CONFIGURACIÓN DE EQUIPO **y DRAFT DAY**

2.1 DRAFT DAY

Es el día donde cada COACH de cada equipo deberá comprar con su presupuesto disponible a cada jugador para rellenar su plantel de 12 jugadores.

Buscando seleccionar al mejor plantel posible para afrontar la doble competencia. El sistema para la selección y sus formas son explicadas por la organización de la MHL llegado el DRAFT DAY.

La selección se hará por turnos que lo determinara un sorteo previo y se podrán realizar contraofertas de otros coach siempre y cuando su presupuesto sea adecuado para hacerlo.

El precio de cada jugador lo ha promediado la organización al comienzo de la temporada al observar las pruebas de jugadores llevadas a cabo.

2.2 JUGADORES BLINDADOS

Cada equipo al inicio de la temporada puede seleccionar hasta 5 jugadores blindados que han jugado la temporada anterior para afrontar la nueva temporada, durante el receso deberán haber charlado con cada jugador correspondiente para dar el consentimiento y negociar la renovación.

2.3 PLANTILLAS

Los equipos estarán conformados por un plantel de 12 jugadores (7 titulares y 5 suplentes) seleccionados por cada equipo en el DRAFT DAY y cada equipo tendrá un COACH que dirija al plantel y se haga cargo de las decisiones como club.

El mínimo de jugadores para presentar en un partido es de 4. De lo contrario, el partido se lo dará por ganado al equipo rival con el resultado de 3 – 0.

.2.4 MERCADO DE PASES

Durante cada receso se realizará un mercado de pases donde cada equipo pueda ofrecer jugadores de su plantilla a una lista de transferencias para ser vendidos y poder adquirir nuevas promesas.

3. REGLAMENTO DE JUEGO

3.1 MODALIDAD DE JUEGO

- Los partidos se juegan en cancha de futbol 7 con dos equipos compuestos por 7 jugadores cada uno y hasta 5 suplentes por equipo.
- El mínimo de jugadores en cancha por equipo es de 5 jugadores, en caso contrario se dará por perdido el partido.
- Tolerancia máxima de 10 minutos para presentar el equipo.

3.2 DURACION

- Se juega en 2 tiempos de 25 minutos cada uno con un descanso de 5 minutos entre tiempos
- NO se detiene el reloj, salvo decisión arbitral.
- El árbitro decidirá si debe dar un adicionado o no dependiendo si el partido fue pausado en reiteradas oportunidades.

3.2 EQUIPAMIENTO

- Uso obligatorio de: Camiseta y Short del equipo correspondiente y botines con taponés cortos.
- En caso de que algún jugador no pueda cumplir con dicha pauta comenzará el juego con una tarjeta amarilla.
- NO se permiten objetos peligrosos (anillos, cadenas, relojes)

3.3 CAMBIOS DE JUGADORES

- Los cambios son ilimitados.
- El árbitro dará la autorización cuando el juego este completamente parado.
- Puede haber reingresos

3.4 SAQUE LATERAL

.- El saque lateral se realiza con la mano como en el futbol tradicional.

Forma correcta de realizarlo:

- Con ambos pies sobre o detrás de la línea
- Con ambas manos

- Desde detrás de la cabeza
- NO se puede convertir gol directo desde lateral. En caso de realizarlo se sancionará saque de arco para el equipo defensor.
- El balón NO puede ingresar directamente al área rival desde el saque. En caso de realizarlo se sancionará saque de arco para el equipo defensor.
- Si el saque latera se ejecuta de manera incorrecta se sancionará saque lateral para el equipo contrario.

3.5 SAQUE DE ARCO Y TIRO DE ESQUINA

Saque de arco:

- Se realiza con el pie desde el área.
- El arquero puede sacar con la mano o con el pie.
- NO puede recibir pase con la mano de un compañero. En caso de que se realice se sancionara tiro libre indirecto para el equipo contrario.

Tiro de esquina:

- Se ejecuta con el pie y desde el cuadrante correspondiente.

3.6 FALTAS Y CONDUCTA

Se sancionará las siguientes acciones:

- Juego brusco.
- Empujones.
- Patadas.
- Agarrones.
- Insultos.
- Protestas reiteradas.
- Conducta antideportiva.
- Simulación

3.7 FALTAS ACUMULATIVAS

- Después de cinco faltas acumulativas, se concede shotout al equipo rival.

- Las faltas serán reiniciadas en cada tiempo.

3.8 TARJETAS

Tarjeta Amarilla será sancionada cuando se realice:

- Conducta antideportiva
- Reiteracion de faltas
- Protestas

Tarjeta Roja será sancionada cuando se realice:

- Doble tarjeta amarilla
- Agresion
- Juego brusco grave
- Insultos
- Conducta violenta

El jugador expulsado no podrá continuar el partido ni ser reemplazado. Deberá abandonar el área de juego y durante la semana con el informe del árbitro la organización podrá aplicar sanciones adicionales según la gravedad.

Tarjeta Azul

- El jugador sancionado deberá abandonar el campo de juego por 3 minutos
- Durante ese periodo su equipo jugara con un jugador menos, no podrá ser reemplazado.
- Una vez cumplido los 3 minutos el jugador podrá volver a ingresar.

3.9 TIROS LIBRES

- Todas las faltas se sancionan con tiro libre directo o indirecto según el criterio del arbitro.
- La barrera deberá estar a 5 metros del balón
- Faltas dentro del área de meta se sancionara PENAL.

3.10 PENALES

- Se ejecutan desde el punto penal

- Solo arquero y ejecutante dentro del área.
- Rebote permitido.

3.11 INICIO Y REANUDACION

- El partido comienza con sorteo.
- Saque inicial desde el centro.
- El gol desde el saque inicial es válido.

3.12 SHOOTOUTS

(a rellenar)

4. RESPONSABILIDAD Y SANCIONES

4.1 RESPONSABILIDAD

- Cada jugador participa bajo su responsabilidad
- La organización no se hace responsable por lesiones.
- Se recomienda seguro deportivo.

4.2 SANCIONES

- La organización de la MHL podrá sancionar equipos, jugadores y cuerpo técnico siempre y cuando lo disponga; ya sea por violencia, por agresiones o incumplimiento del reglamento.
- Las sanciones pueden incluir suspensiones, quita de puntos y hasta expulsiones del torneo.

4.3 DISPOSICION FINAL

Todo lo NO previsto en este reglamento será resuelto por la MHL, siendo su decisión inapelable.

