FEDERACIÓN DE VOLANTINISMO LIGA NACIONAL DE AERO COMBATE

REGLAMENTO OFICIAL

Vers. N°5 – octubre 2025

Modificado y elaborado por: DIRECTIVA LNAC

El presente reglamento de juego del volantín profesional tiene por objeto establecer las bases y modalidades de juego, define los lineamientos para desarrollar este deporte en forma responsable y segura. Promueve y respeta la ley 20700, que regula la fabricación de los materiales de competencia. Norma sobre el buen comportamiento y sanciona las malas prácticas, así como también fomenta la difusión de este sano deporte, su recreación en familia, sana competencia en lugares aptos para el juego, preocupándose de la limpieza y del medio ambiente en que se practica.

Adicionalmente se señalan consideraciones generales a tener en cuanta, relativas a fechas, campeonatos, sorteos de juego, modalidad de competencias, disciplina, valores, normas y buenas prácticas de Tesorería, etc.

Par todos los efectos nuestra Federación de regirá por este documento.

CONTROL DE REVISIÓN Y APROBACIÓN

Revisado por	Directorio y clubes	**Fecha de revisión**	02/10/2025
Aprobado por (nombre)	Patricio Weyler (Presidente LNAC)	**Fecha de aprobación**	02/10/2025 03/10/2026
Firma	DIRECTIVA		

ÍNDICE

Definiciones 4

EL ARBITRO 6

PODERES Y DEBERES EL ÁRBITRO: 6

Tiempo de Juego: 8

Sanciones en este reglamento estarán dadas según las circunstancias y situaciones siguientes: 11

Faltas que implican expulsión sin apelación y con efecto inmediato: 11

Juego Anulado: El juego se anula en las siguientes circunstancias: 12

El jugador pierde su punto cuando 12

El ayudante del jugador en cancha podrá 13

Atribuciones del árbitro 13

Doble militancia 13

Deberes de los jugadores y participantes de una competencia 14

Situaciones particulares: 14

CONDICIONES GENERALES 15

Selección de la Federación de Volantinismo Liga Nacional Aero combate 15

Sorteo de grupos para el Campeonato de Clubes. Temporada 2025-2026 15

Cierre de inscripción de nuevos clubes por temporada. 16

Cierre de inscripción de nuevos jugadores por temporada. 16

Valores – cuotas de incorporación de nuevos clubes y cuotas de campeonato de clubes. 16

Cuotas de campeonatos internos y/o abiertos 17

LA DIRECTIVA 17

Deberes de los directores 18

De los traspasos entre clubes de jugadores 18

No podrán ser dirigentes de un club las siguientes personas 19

De los juegos y competencias 19

Traspaso de jugadores 20

Revisiones 20

Del comité de disciplina 20

Del procedimiento 21

Recurso de apelación 21

DE LOS CLUBES AFILIACION Y PERMANENCIA 21

Tendremos dos tipos de afiliaciones para los clubes 21

De las competencias y partidos amistosos, fuera o dentro de la liga 22

Definiciones

Volantín: Se entiende por volantín el implemento de juego destinado a permanecer en el aire, de forma cuadrada (chileno), construido de papel y palillos de colihue, bamboo, fibra u otro material (se exceptúa cualquier tipo de metal) cuyas medidas MÍNIMAS son 42 centímetros en adelante. Se prohíbe en competencias el uso de volantín confeccionado con papel metálico o papel de color blanco.

Medida de volantín: el mínimo debe ser de 42 y máximo libre

Volantín, papel de seda, calados y estampados (Prohibido: Plásticos y metálicos)

Hilo de competencia : Es hilo de competencia el definido y amparado por la ley 20700 publicada el 17/09/2013 bajo el organismo Ministerio del Interior y Seguridad Pública, Subsecretaría del Interior, que señala en lo principal, hilo de color blanco y está conformado exclusivamente de algodón, de no más de tres hebras trenzadas, que no excede 0,5 milímetros de grosor, al cual se adhiere, con un adhesivo constituido únicamente por gelatina de origen animal o vegetal, cuarzo micro granulado de tamaño entre 0,042 y 0,053 micras, producido por fabricantes autorizados.

Norma interna de la federación: Solo color blanco autorizado.

Carrete: El carrete es un implemento de juego de madera, plástico u otro material, cuyo diámetro extremo máximo es de 12 pulgada y que se usa para almacenar el hilo de competencia y herramienta de juego. No existe medida mínima. El carrete debe ser de use manual prohibiendo cualquier mecanismo que acelere su velocidad de rotación tales como motor o engranajes. Se exceptúa un rodamiento en el eje del carrete. Al estar en posición "de plano" debe permitir la salida del hilo. Como implemento adicional al carrete y para efectos de facilitar el giro del mimo y enrollado de hilo en competencias, se permitirá el uso un trozo de cilindro de madera, plástico u otro material, cuya longitud y diámetro lo determinará el mismo jugador.

> **ANEXO:** Máximo de 13 pulgadas permitido, solo para ayudante de carrete (almacenaje de hilo)

Jugador: Es la persona inscrita en un club de la Liga y que se presenta a participar en una competencia provisto de todos los implementos necesarios para jugar, con su hilo de competencia y volantín debidamente probados y amarrados, listo para jugar, cumpliendo con las definiciones, reglamentos y bases de la Federación respectiva y aceptándolos en todas sus partes. El Jugador no debe estar con su torso desnudo en la cancha y recinto deportivo. Todo jugador debe estar afiliado a un club de Volantinismo, que a su vez debe estar integrado a una Federación habiendo el club y el jugador cumplido sus obligaciones con ella.

> **NOTA:** Jugador no puede ingresar a la cancha jugar con sandalias y tampoco descalzo.

Jugador Invitado: Es la persona que se presenta a Jugar en una competencia, pero invitado por la Federación, siendo esta responsable por el ingreso o acceso al terreno de juego**.**

Es toda persona que sea invitada por el club, al terreno de juego. el directorio del club respectivo, se debe hacer cargo por un problema que se genere en el terreno. Este punto debe ser añadido al anexo de reglamento de disciplina.

Jugador Vetado: Es el jugador que no puede ingresar a ningún club de la Federación, ni presentarse en el campo de juego en una competencia, el club que contradiga esta situación será responsable de los castigos que le impongan la Federación, que van desde 2 UTM a la pérdida de todos los puntos en la competencia que se realizaba**.**

Jugador conflictivo debe ser analizado e integrado en nuevo anexo de disciplina.

Jugador ayudante: Es la persona que apoya al jugador durante el desarrollo de la competencia, de acuerdo con el reglamento de juego. Es designado por el jugador y debe ser aprobado por el árbitro (en el caso que el jugador ingrese solo a la cancha, el ayudante debe solicitar aprobación al árbitro – campeonato por equipos y oficiales). El ayudante debe cumplir el registro de ser jugador afiliado a la Federación. No puede intervenir en absoluto en el juego. No debe levantar la mano ni tomar el hilo del jugador o de su adversario, así como también debe dejar carrete en el suelo y de inmediato, en caso de que sea cortado el volantín del jugador que está ayudando.

El ayudante no puede estar delante del jugador (línea de fuego). No debe buscar el peligro intencionalmente en beneficio al jugador que está disputando el punto, toda acción que lleve estos casos, será sancionado.

> **NOTA:** No aplica al cambio de ayudante hasta que finalice el punto (se genera excepción en caso de un accidente grave)

> **Anexo sanciones**: sin advertencia, sanción directa quitando el punto de juego

> **NOTA:** esto aplica en juegos de individual, duplas, tríos, etc.

Terreno de juego: Es la superficie de tierra (Terreno) alejada de tendidos eléctricos y de centros urbanos en el cual se practica la competencia del volantín. En tal lugar, se ubican dos canchas de juego, cada una de ellas en forma rectangular y medidas 7 metros de largo x 4 metros de ancho. La distancia entre ambas canchas será de 22 metros considerandos sus lados más próximos. Las canchas deben ser móviles, limitadas por sogas blancas que en cada vértice del cuadrado pasarán por soportes de sujeción. Las sogas deberán ser visibles y no necesariamente deberán estar a ras de piso. Los soportes tendrán 15 cm. De altura, extremos redondeados y la base del soporte será circular con un diámetro mínimo de 15 cm., y máximo de 20 cm. Estos soportes estarán confeccionados en metal o plástico. Queda prohibido el uso de canchas con puntas filudas que pudieran ocasionar daño a los jugadores y/o ayudantes**.**

> **ANEXO:** Se solicitó a todos los clubes, que tengan a disposición como cancha de juego pasto sintético.

> **NOTA:** la no presentación de cancha será sancionado por puntos iniciando a partir de las 14:00 Hrs.

Individual: 3 min

Duplas: 4 min

Tríos: 5 min

La federación LNAC, dispondrá canchas disponibles para su instalación en caso de ser requeridas, que, de igual forma, se aplicará una multa de $10.000.

Superficie de juego: deberá estar limpia y no podrá exceder el metro de altura, de lo contrario se podrá cambiar de cancha de no haber terreno apto se podrá suspender.

El ingreso al terreno tendrá la precaución de no exceder los **20 km/Hrs**, siendo el conductor responsable civil de lo que pueda ocurrir debido a su imprudencia, eximiendo a la liga de cualquier responsabilidad

La cancha será delimitada con 2 estacas y 2 adicionales detrás para que los socios de clubes no pasen la línea.

> **ANEXO:** 1 metro de distancia como máximo.

Salir de la cancha: Un jugador sale de la cancha cuando pisa con ambos pies fuera de las sogas demarcatorias. Se aclara que las sogas forman parte de la cancha por lo tanto un jugador que pise la soga con uno o ambos pies no significa estar fuera de la cancha. La salida de cancha con ambos pies será sancionada con la pérdida del punto en competencia**.**

> **NOTA:** arbitro tiene la responsabilidad de avisar al jugador que tiene un pie fuera de la cancha como aviso (solo 1 advertencia), con 2 pies afuera, pierde el punto.

Juez o árbitro de cancha, para todos los efectos Árbitro: Es una persona debidamente capacitada, designada por la respectiva Federación (acuerdo de clubes), para dirigir una competencia de acuerdo con el reglamento de juego. El Árbitro es la máxima autoridad en el terreno de juego.

> **ANEXO:** En las listas de juego, se deberán informar 3 árbitros por club para el campeonato por equipos.

> **NOTA**: todo socio activo de un club asociado a la federación puede arbitrar.

EL ARBITRO

Será la máxima autoridad cuando lo permitan las reglas de la competición, excluir temporalmente a un jugador, desde el momento en que entra en el terreno de juego al comienzo del partido hasta que el partido ha terminado, lo cual incluye la pausa entre listas y listas, hasta la salida del terreno. Sólo el presidente de la Federación está eximido en arbitrar.

Decisiones del árbitro las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo con las reglas de juego y el espíritu del juego y se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.

El árbitro no podrá cambiar una decisión si se da cuenta que era incorrecta o conforme a una indicación de otro miembro del equipo arbitral si se ha reanudado el juego.

> **ANEXO:** Para campeonatos oficiales, si el árbitro en una cancha es único, el mismo tomará la decisión de juego.

PODERES Y DEBERES EL ÁRBITRO:

Hará cumplir las Reglas de Juego;

Controlará el partido en colaboración con los capitanes

Actuará con cronometrador, tomará nota de los incidentes en el partido y remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido

> **ANEXO:** Se solicita foto de listas de juego, firmada por ambos capitanes el mismo día juego.

Deberá generar un informe técnico del partido en caso de ocurrir incidentes. siguiente paso será como escalamiento a comisión disciplina.

en caso de no tener novedades, deberá escribirlo de igual forma

La lista de jugadores debe ir con nombre y apellido

El club deberá disponer de un toldo para el arbitro

A.- Interrupción del juego o del corte de una persona externa a cualquiera de los dos equipos

- El árbitro deberá repetir el punto o detener el juego (antes del cruce entre volantines en juego válido entre ambos clubes).
- Esto aplica cuando invaden cancha desde el rival
- Ordenar que la persona se retire del lugar
- Dejar constancia en planilla

B.- Pichanga mientras otros juegan

- El club que realice esta actividad mientras aún se realicen las competencias, perderá 10 puntos, ya sea identificado 1 o algunos de los miembros del club

> **ANEXO:** Se debe enviar evidencia con fotografía o videos al grupo de WhatsApp presidentes y capitanes de la Federación

- Cada club activo de la liga debe mantener el control de sus jugadores para que esto no ocurra
- los puntos quitados, no aplican al partido ganado
- como segundo filtro, si se reitera la misma falta, aplica a partido perdido
- Cancha afectada

C.- Capitán del equipo:

- El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o privilegio alguno, pero tiene cierto grado de responsabilidad en lo concerniente a la conducta de su equipo.

En partidos de definición de títulos o lugares de pódium, se contará con la presencia de tres árbitros.

- Arbitro titular que se situará al medio de ambas canchas.
- Arbitro ayudante 1 que se situará al lado de una cancha.
- Arbitro ayudante 2 que se situará al lado de la otra cancha.

> - NOTA: Aplicará a campeonatos ejecutados por la federación

Solamente el árbitro titular podrá dirimir sobre el resultado de los puntos y los árbitros ayudantes, no estarán facultados para asignar puntos en disputa, solamente podrán asistir al árbitro titular para que este tome la mejor decisión (ante cualquier corrección de la lista de juego, el árbitro debe dejar constancia en la misma lista el cómo y porqué de la corrección).

En lo principal los árbitros harán cumplir el reglamento de juego y estarán atentos a las jugadas al límite, como entradas a las manos, altura, carrete en el suelo en caso de corte, salida de cancha. Etc.

La altura de ingreso en ataque será de 1 metro (desde la cabeza del jugador hacia arriba).

NOTAS:

- El arbitró se podrá apoyar en equipos tecnológicos de grabación en caso de repetir un punto.
- Para campeonatos por equipos, los socios de los clubes deben estar detrás de la cancha como mínimo 2 metros. Para el caso de campeonatos abiertos, será a modificación de las bases de juego.

Tiempo de Juego:

Los tiempos de juego es el tiempo por lado que cada jugador tendrá como plazo máximo para cortar al oponente

Juego individual: uno contra uno Tiempo Máximo de Juego 3 minutos por lado.

Juego Duplas: Dos contra dos, tiempo máximo de juego 4 minutos por lado

Juego de Tríos: Tres contra Tres, tiempo máximo de juego 5 minutos por lado

Juego de cuartetos: Cuatro contra cuatro, tiempo máximo de juego 5 minutos por lado

Juego de Quintetos: Cinco contra cincos, tiempo máximo de juego 6 minutos por lado **Juego de 10 x10:** 10 contra 10, tiempo máximo de juego 7 minutos por lado

La definición de estos tiempos no puede quedar en acuerdo de capitanes y se basaran exclusivamente en lo que indica el reglamento.

Si se produce el cambio de lado y no hubiese corte entre jugadores, se deberá aplicar muerte súbita

> **NOTA:** Se entiende por muerte súbita, que el jugador de cancha al lado izquierdo deberá estar con el volantín arriba y el jugador del lado derecho con volantín abajo.

- **Volantín descontrolado**: Es el volantín que se encuentra fuera de control del jugador que lo maneja, eso puede ser comprobado y advertido por la árbitro inmediatamente ocurrida la situación, el jugador deberá retomar el control del volantín en los próximos 10 segundos de juego de lo contrario perderá el punto en disputa.

Se considera también volantín descontrolado, cuando los hilos de dos volantines se entrecruzan tanto que ninguno de los oponentes puede tener el control absoluto de sus propios volantines, sin embargo, el volantín que cae a piso primero pierde el punto. En competencia de pareja el que cae primero debe dejar el carrete en el sueldo para que aquel que sigue en el aire pueda seguir jugando aun cuando tenga un volantín enredado.

> **NOTA:** Volantín sin control, el jugador deberá dejar caer el volantín y su carrete en el suelo inmediatamente ante el aviso del arbitro

Tercero: Todo obstáculo, hilo de volantín encumbrado, hilo de volantín que pasa cortado ajeno a la comisión y que interviene en la competencia sin ser parte de ella. El árbitro podrá advertir a los competidores en caso de que se dé la situación de un tercero. Se entiende que el tercero involuntario es parte del juego, por cuanto si un jugador es cortado en forma accidental por un ajeno a la competencia, se entenderá como valido el corte, perdiendo el punto el jugador afectado.

Detención del Juego: El árbitro toca el pito dos veces para advertir de una detención del juego, esta puede ser por una situación de conflicto externa o de peligro que se pueda originar y advertir a los jugadores, para poner en marcha nuevamente el juego el árbitro debe tocar nuevamente el silbato y gritar Jueguen

> **NOTA:** Se exige silbato para todos los árbitros (cada club debe proveer dicho insumo)

Club que no disponga de dicho insumo: deberá pagar una multa de $10.000

Volantín que cae: Es cuando un volantín baja, cae y toca el piso en cuyo caso el jugador perderá el punto, sin embargo, si el volantín solamente roza el piso con una de sus puntas y sin caer, se entenderá que es parte del juego y seguirá en competencia.

Tirar el volantín: En toda competencia oficial el jugador debe contar con un ayudante que sostenga el volantín y que lo suelte o tire al aire una vez que el árbitro haya hecho sonar el silbato, que será la señal de inicio a la competencia. Los volantines deberán estar a una misma distancia antes de proceder a tirarlos hacia arriba. No estará permitido elevar volantines en cancha y dar inicio a la competencia estando los volantines en el aire.

Carrete al Suelo: Si el jugador en competencia es cortado debe dejar inmediatamente su carrete en el suelo y no tomar el hilo, de no hacerlo en forma inmediata se descontará el punto. Esta disposición se aplica también al ayudante del jugador que de infringir esta disposición hará perder el punto al jugador en competencia**.**

> **NOTA:** Situación aplica desde juegos de duplas, tríos, cuartero, quinteto, etc.

Cambio de Cancha: Al inicio de una competencia las canchas quedarán dispuestas según el sentido del viento, de modo que los jugadores puedan quedar en las mismas condiciones de competencia con respecto al viento. Esta condición deberá ser supervisada por el árbitro designado para la competencia.

Solamente se podrá efectuar un acomodo de canchas al inicio de una lista de juego y en caso de un cambio evidente en las condiciones y dirección del viento que de ventaja o perjudique a uno o más jugadores. Este cambio lo podrá solicitar el capitán de un club o de mutuo acuerdo de los capitanes. Todo lo anterior con la debida autorización y consentimiento del árbitro en cancha, quién además a su juicio podrá hacer dicho cambio conforme lo estime conveniente**.**

Listas de juego. Todas las listas de juego por competencias oficiales de la Federación deberán ser firmadas por los capitanes de cada club y deberán entregarse el mismo día de la competencia al secretario de la Federación.

Se deberán en lo posible entregar documentos limpios, libres de rayaduras y enmendaduras.

Además de los resultados, se consignarán hechos relevantes ocurridos en cancha, que eventualmente servirán de prueba, en caso de que algunos de ellos sean o pudieran ser objeto de una sanción o investigación por parte de la Comisión de Disciplina.

En caso de falsear u ocultar información La Comisión de Disciplina podrá sancionará a todos los involucrados, jugadores, árbitros y Capitanes y/o dirigentes de los clubes.

> **NOTA:** Tema será integrado al anexo de comisión disciplina

Inscripción de jugadores: Para todos los efectos de este reglamento y sus competencias, se establece que debe ser como máximo 5 días antes de empezar campeonatos oficiales (por equipos), será la fecha límite para que los clubes incorporen nuevos jugadores.

Cada club deberá contar con un mínimo de 17 jugadores inscritos antes de la fecha indicada y en cada competencia de clubes deberá presentar un mínimo de 10 jugadores

> **NOTA:** Luego del término de temporada (premiación), se da apertura de inscripción de jugadores tanto como internos y como externos

Jugadores externos, queda abierta la cantidad de inscripciones de jugadores

De forma interna como Federación LNAC, será de una cantidad máxima de 5 jugadores en forma general (5 de entrada y salida)

> **NOTA:** Para casos extraordinarios como fuga de jugadores de un mismo club, se deberá analizar con dirigentes de todos los clubes actualmente inscritos en la federación LNAC

Si un jugador renuncia a su club, se da pase libre excepto a un club actual inscrito en la liga (debe ser en mutuo acuerdo entre dirigentes)

> **NOTA:** Jugador renunciado de la liga e inscripción a una asociación / federación externa, deberá

- 48 horas tiempo plazo si no hay objeciones
- Máximo 3 jugadores de clubes nuevos recién llegados

Listas de juego. Todas las listas de juego por competencias oficiales de la Federación deberán ser firmadas por los capitanes de cada club y deberán entregarse el mismo día de la competencia al secretario de la Federación.

Se deberán en lo posible entregar documentos limpios, libres de rayaduras y enmendaduras.

Además de los resultados, se consignarán hechos relevantes ocurridos en cancha, que eventualmente servirán de prueba, en caso de que algunos de ellos sean o pudieran ser objeto de una sanción o investigación por parte de la Comisión de Disciplina.

En caso de falsear u ocultar información La Comisión de Disciplina podrá sancionará a todos los involucrados, jugadores, árbitros y Capitanes y/o dirigentes de los clubes.

> NOTA: Tema será integrado al anexo de comisión disciplina

Inscripción de jugadores: Para todos los efectos de este reglamento y sus competencias, se establece que debe ser como máximo 5 días antes de empezar campeonatos oficiales (por equipos), será la fecha límite para que los clubes incorporen nuevos jugadores.

Cada club deberá contar con un mínimo de 17 jugadores inscritos antes de la fecha indicada y en cada competencia de clubes deberá presentar un mínimo de 10 jugadores

> **NOTA:** Luego del término de temporada (premiación), se da apertura de inscripción de jugadores tanto como internos y como externos

Jugadores externos, queda abierta la cantidad de inscripciones de jugadores

De forma interna como Federación LNAC, será de una cantidad máxima de 5 jugadores en forma general (5 de entrada y salida)

> NOTA: Para casos extraordinarios como fuga de jugadores de un mismo club, se deberá analizar con dirigentes de todos los clubes actualmente inscritos en la federación LNAC

Si un jugador renuncia a su club, se da pase libre excepto a un club actual inscrito en la liga (debe ser en mutuo acuerdo entre dirigentes)

> **NOTA:** Jugador renunciado de la liga e inscripción a una asociación / federación externa, deberá:

- 48 horas tiempo plazo si no hay objeciones
- Máximo 3 jugadores de clubes nuevos recién llegados

Sanciones en este reglamento estarán dadas según las circunstancias y situaciones siguientes:

Faltas que implican expulsión sin apelación y con efecto inmediato:

- Sorprender a un jugador en estado etílico que no pueda controlar su cuerpo en el terreno de juego mientras se realiza una competencia oficial.
- Sorprender infraganti consumiendo drogas o comercializándolas, en cualquier parte del terreno de juego**.**
- Agredir físicamente a un jugador o cualquier persona que se encuentre en el terreno de juego.
- Portar en los terrenos de juego, armas de fuego o corto punzantes.

Faltas gravísimas: La falta gravísima tiene como castigo la suspensión por 6 meses, inapelable bajo los siguientes conceptos

Amenazas de muerte o lesión, en redes sociales y que afecten a cualquier miembro de un club de la Federación. Además de las amenazas verbales o por algún medio de comunicación

Suplantar a un jugador en una lista de juego por otro, aplica para el jugador que suplanta y para el capitán de club que no controló tal situación. El club infractor perderá todos los puntos obtenidos por el suplantador y este además será sancionado con 3 fechas en partidos o competencias oficiales de la Federación.

Inscribir en lista de juego y hacer jugar en cancha a un jugador no afiliado al club o que estando afiliado no se encuentra presentado a la Federación Liga Nacional Aero Combate. En tal caso se suspende por 3 meses al jugador y el club infractor pierde los puntos. Los jugadores deberán estar inscritos en la Federación con a lo menos 5 días de anticipación a una competencia oficial y deben estar validados por la directiva al no haber oposición del algún club**.**

Para la competencia de clubes el plazo de inscripción será el 30 de septiembre de cada año. Solamente los jugadores inscritos al 30 de septiembre podrán jugar el campeonato de clubes conforme se señala en el título VIII N°5.

En el caso de jugadores provenientes de cualquier club, deben presentar una carta de su club anterior señalando que es un jugador libre por contar de cierta fecha**.**

Jugar con un hilo que no cumpla la norma de ley 20.700.-, Suspensión por 3 meses para el jugador y el club perderá todos los puntos decretándose el 30x0 en campeonato de clubes o la eliminación del jugador en caso de otras competencias oficiales entre clubes de la federación. Esto debe quedar consignada planilla de juego y ratificado con la firma de ambos capitanes. En caso de que una de las partes de negare a firmar, se solicitará la presencia del Comité de disciplina para la toma de muestras y análisis del hilo en cuestión. Las partes se someterán a lo dictaminado por dicho Comité que tendrá 5 días para emitir informe escrito y firmado.

Jugador que vaya a provocar al otro equipo sin previa provocación de su rival, debe quedar consignado en hoja de juego. Dependiendo del nivel de provocación, se pasará el caso a la Comisión de Disciplina quienes podrán sancionar al responsable principal con un mínimo de 3 fechas en competencias oficiales de la federación.

Detonar juegos de artificio. Queda estrictamente prohibido, su porte y uso se sancionará con la expulsión del jugador de la Liga por a lo menos un año. En caso de que el porte y uso esté en manos de algún invitado que no pertenece a un club de la liga, la sanción recaerá en quién lo invitó.

Todas las sanciones anteriores serán visadas por este reglamento y visadas por el juez de cancha o autoridad competente de la Federación**.**

Falta Grave: Son faltas graves aquellas disciplinarias y que se refieren a incumplimientos de los deberes de los jugadores en cancha. Los afectados tienen derecho a la apelación, sólo de la

suspensión, no de la pérdida de sus puntos, esta suspensión consiste en 1 mes, bajo las siguientes condiciones

Discusiones con garabatos hacia el Árbitro de cancha o entre jugadores. Debe el Árbitro de cancha detener el juego y expulsar de la cancha al o los jugadores que generan el problema, los cuales pierden el punto en disputa. Si te, si le llaman la atención por segunda vez consecutiva el jugador quedará expuesto a una sanción de suspensión por 1 mes, perdiendo todos los puntos obtenidos

Adulterar con intensión una planilla de juego. Quedará automáticamente suspendido el jugador por 6 meses y el equipo perderá todos los puntos obtenidos

Faltas leves: Todas aquellas circunstancias que son propias del juego de volantín que se puedan solucionar en cancha, estas faltas deberán quedar escritas en la planilla de juego a modo tal de poder escalarlas en reunión de la Federación y ver su gravedad de los hechos en sí.

Juego Anulado: El juego se anula en las siguientes circunstancias:

Cuando un tercero corta o derriba a uno de los contrincantes sin estar estos en comisión.

Cuando un tercero toca su hilo de uno de los adversarios de forma premeditada y con intención de cortarlo**.**

Cuando para el árbitro los volantines se hacen invisibles por lejanía o falta de luz, aun cuando los hilos se hayan cruzado.

El jugador pierde su punto cuando

Motivos.

- El contendor corta su hilo en el juego o durante la comisión
- El jugador se sale de la cancha con sus 2 pies
- Cuando el ayudante no deja el carrete en piso y lo empieza a enrollar estando e volantín cortado, provocando corte a un oponente. Aplica a competencias de dos o más jugadores por cancha.
- Volantín cae al suelo.
- Se rompe el volantín de un extremo otro o pierde su forma cuadrada. Excepto si es carcomido por el viento dentro del mismo juego
- Toca el hilo el cuerpo del oponente o ayudante
- Por accidente grave. Si el volantín del oponente ingresa a la cancha rival a una altura inferior a los 1 metros (desde la cabeza del jugador hacia arriba) y es advertido y sancionado por el árbitro, perderá el

punto. Ante la duda actuará la Comisión de Campeonato presente. En definiciones de campeonatos por los primeros lugares se contará con dos árbitros ayudantes, uno en cada cancha que estarán atentos a este tipo de jugadas, asesorando al árbitro titular para que este tome las decisiones que correspondan.

i) En caso de que el ayudante del jugador tome el control del volantín en forma intencional o accidental.

- Volantín con tirante cortado que implique la pérdida del control del volantín.
- Cuando el ayudante o jugador con volantín cortado toman el hilo con la mano y le dan un tirón cortando a unos de los adversarios del otro equipo.

L) Volantín enredado en un árbol, cerco, cables, postes y no se logra rescatarlo o ponerlo en juego a la cuenta de 10 segundos. El conteo lo hará el Árbitro, luego de ese tiempo de seguir el volantín enredado se pierde el punto.

El ayudante del jugador en cancha podrá

Ayuda al jugador enrollando su hilo en el carrete

Prevenir la salida de la cancha

Recuperar el carrete que se salió de la cancha, no podrá salir de la cancha solo tirar del hilo hasta recuperarlo

Poner el volantín en juego luego que el árbitro de inicio a la competencia (tirar el volantín) y luego regresar a ayudar al jugador

No deberá intervenir, opinar ni alegar

Atribuciones del árbitro

El árbitro es la máxima autoridad en un partido y este podrá poner fin o suspender debido a lo siguiente

Mal tiempo.

Falta de viento.

Mala o ninguna visibilidad

Falta de garantías

Desorden por público excesivo o presencia de jugadores no afiliados que con sus volantines entorpezcan la competencia**.**

> NOTA: Jugador ayudante no debe estar delante del jugador)

Por fallecimiento de un socio del cual se toma conocimiento en el transcurso de una competencia, el Juez puede suspender el juego y la competencia general.

Detectar a un jugador en competencia con hilo fuera de norma, en cuyo caso lo consignará en planilla de juego solicitando la firma de ambos capitanes de clubes en competencia. Podrá solicitar la presencia del Comité de Disciplina conforme se señala en el N°2, letra d), capítulo II**)**

Doble militancia

- los socios de clubes activos deben jugar en la liga

- Castigo inicial parte por el propio club
- Los jugadores deben estar activos en campeonatos oficiales de la liga, pero el jugador no puede jugar en asociaciones y federación actualmente constituidos
- Si la liga no tiene fechas oficiales, los jugadores son libres de ir a campeonatos de beneficios o abiertos (pero no oficiales de otra asociación) jugadores y clubes (año calendario)

Deberes de los jugadores y participantes de una competencia

- Presentarse en el terreno de juego media hora antes del inicio de la competencia para identificar Juez, árbitro y cooperar en la ubicación de las canchas.
- Capitanes de Club. Inscribir a los jugadores por lo menos 20 minutos antes de iniciar el juego
- Firmar los reclamos presentados en forma objetiva y con pruebas irrefutables. Reclamos deberán quedar inscritos en la planilla de juego.
- **Supervigilar la correcta y oportuna presentación de los jugadores en la Cancha**. Tarea del Capitán de cada Club. Los jugadores deben estar atentos a su llamado a jugar en cacha, teniendo a mano sus implementos de juego. Se debe dar continuidad a la competencia en todo momento.

No presentación de juego: Si un jugador no presenta juego y arranca del otro durante todo el partido, se le solicitará la presencia de más juego, si al cambio de lado vuelve con la misma conducta el jugador "arrancador" perderá el punto automáticamente después de la segunda advertencia del árbitro.

Probar Hilo: Si al entrar en cancha el jugador prueba su hilo y se corta pierde su punto automáticamente. Sólo fuera de cancha podrá ser probado y amarrado una vez. No se permite el arreglo entre capitanes. Arbitro con cuenta de 2 minutos para dar aviso de tener amarrado el volantín

Wokover: El Wokover es la acción de la no presentación de un jugador a la cancha luego de haberse iniciada la competencia y lista de juego

El Wokover se puede producir de la siguiente manera.

a). - Si el jugador es llamado tres veces y no se presenta y pierde el punto

b). - Si el jugador es llamado a presentarse a la cancha por segunda vez y no se presenta, obtiene W.O. y vuelve a perder el punto

c). - Si el jugador es llamado a presentarse en la cancha por tercera vez y no se presenta, se coloca W.O. lo que queda de la lista.

W.0: aplica a los campeonatos oficiales de la liga

Situaciones particulares:

Arreglo entre capitanes. Sólo queda para situaciones que lo ameriten, pero quedan suspendidos de los acuerdos lo siguientes puntos

Los capitanes no podrán ponerse de acuerdo para lo siguiente

1.- Tiempos de juego

2.- Inicio de los partidos

3.- Hora de los Wokover

4.- Condiciones que están escritas en este reglamento de juego

5.- Número de jugadores por lista de juego en el campeonato por equipo. Mínimo 10 jugadores.

CONDICIONES GENERALES

Selección de la Federación de Volantinismo Liga Nacional Aero combate

La selección de la liga se conformará todos los años y luego del término del campeonato de clubes. Esta selección estará vigente por un año y hasta que sea nominada la siguiente selección.

Se conformará por los mejores jugadores de cada club a partir del segundo lugar en la posición en la tabla. Campeonato de clubes.

La selección se tiene que conformar con 43 jugadores (cantidad actual de revolución, por juego pendiente en ejecutar).

La selección así conformada jugará un partido con el club ganador de la competencia campeonato de clubes. Es partido de preferencia se jugará a la semana siguiente de terminada la competencia de clubes.

El club ganador del campeonato de clubes y luego del partido con la selección inicial, tendrá derecho a aportar 7 jugadores para la selección, en caso de que haya otras competencias de la selección adicionales a la señalada precedentemente. Así las cosas, la selección quedará conformada por 35 jugadores

Los primeros 28 jugadores que conformarán la selección serán aportados por los clubes a partir del segundo lugar en la tabla y el club ganador aportará 7 jugadores, para conformar finalmente una selección con 35 jugadores, de acuerdo con el siguiente esquema.

	POSICION EN LA TABLA CAMPEONATO DE CLUBES														
Lugar campeonato de clubes	1er Lugar	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	**Total Jugadores**
Aporta N° de Jugadores	**7**	**4**	**4**	**3**	**3**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**1**	**1**	**1**	**1**	**35**

Capitán de la Selección.

El capitán de la selección saldrá de un listado de postulantes de preferencia capitanes de clubes o con experiencia en el cargo y será elegido por todos los clubes mediante votación. Un voto por club. El cargo estará vigente por un año o por el tiempo que se mantenga la misma selección.

El postulante que ocupe el segundo y tercer lugar en las votaciones, actuarán como ayudantes del capitán y podrán asistir al capitán titular en todas las competencias que se presenten.

Sorteo de grupos para el Campeonato de Clubes. Temporada 2026-2027

Se acompaña “Anexo N°1 Torneo de Clubes y Sorteo de Grupos”

En este anexo se define la modalidad de juego en dos grupos A y B, sorteo de los cabezas de serie, sorteo de los escoltas y grupos completos, definición de los ganadores en una gran final como así también se establecen tres árbitros para los dos partidos que definen los cuatro ganadores del torneo de clubes. (todos los clubes premiados)

Cierre de inscripción de nuevos clubes por temporada.

Queda establecido que para todos los efectos de incorporación de nuevos clubes a la Federación de Volantinismo Liga Nacional de Aero combate, se fija como fecha límite el día 30 de septiembre de cada año.

Toda incorporación de un club nuevo deberá contar con la mayoría de aprobación de los clubes (50+1) integrantes de la Liga. Bastará que un club de la liga con antigüedad igual o superior a 6 meses se oponga al ingreso y se considerará rechazada la solicitud de incorporación.

Todo rechazo deberá contar con una carta del club que impugna el ingreso, carta dirigida a la directiva, con sólidos argumentos y evidencia, pudiendo citar a testigos que puedan corroborar los argumentos esgrimidos.

La Directiva tendrá tres días para revisar los antecedentes y sancionar conforme a la prueba.

En caso de que no se puedan corroborar los antecedentes, la Directiva podrá convocar a una reunión de clubes y mediante votación se tomará la mejor decisión. Cualquier votación deberá contar con la aprobación de los dos tercios de los votantes.

El club que quede impedido de ingresar a nuestra Federación podrá postular al año siguiente y en las mismas fechas definidas en este reglamento.

Cierre de inscripción de nuevos jugadores por temporada.

Queda establecido que hasta el día 30 de septiembre de cada año los clubes pueden presentar nuevos jugadores para efectos de participar en el campeonato de clubes.

Posterior a esta fecha quedarán cerradas las inscripciones y solamente habrá una nueva apertura de inscripciones, una vez terminado el campeonato de clubes.

Todo traspaso de jugadores entre clubes de la federación deberá contar con la aprobación del club en que emigra el jugador, en lo principal tener las cuotas al día y haber presentado buena conducta.

Para incorporaciones de nuevos jugadores no pertenecientes a clubes de la federación, serán los propios clubes quienes darán la aprobación o bien podrán impugnarla argumentando o exhibiendo los antecedentes que fundamentan tal decisión.

El equipo que presente jugadores de otro club, No podrá recibir más de 5 jugadores de un mismo club.

Valores – cuotas de incorporación de nuevos clubes y cuotas de campeonato de clubes.

$ 100.000.- Por club, cuota de incorporación de nuevos clubes (Temporada 2026-2027)

$300.000.- Por club, cuota campeonato de clubes. (temporada 2026-2027)

$300.000.- Por club, cuota de garantía ante incidentes que contemple una expulsión del club

El valor de estas cuotas se revisará todos los años y debe ser cancelada íntegramente antes del inicio del campeonato de clubes.

Cuotas de campeonatos internos y/o abiertos

Se establecen dos tipos de tarifas.

Tarifas para socios de clubes de esta federación y tarifa para jugadores de otros clubes o particulares.

TORNEO	VALOR SOCIO
INDIVIDUAL	$ 5.000
PAREJAS	$ 10.000
TRIOS	$ 15.000
QUINTETOS	$ 25.000

Todos los pagos se harán mediante transferencia en cuyo caso ese documento respaldará cualquier pago realizado con la cuenta dedicada. Siendo el respaldo principal, el documento emitido por el proveedor o local de compra. Boleta, factura, otro.

Todos los ingresos se recibirán mediante trasferencia, siendo ese documento válido para respaldar el ingreso. Adicionalmente se deberá entregar un comprobante de ingreso que servirá de respaldo para el que paga y para la contabilidad de la Federación.

Letra h y letra i, antes mencionadas tienen por objetivo eliminar o limitar el uso de efectivo. Sólo se recibirá efectivo en casos excepcionales.

Todos los pagos (Transferencia bancaria) se harán a los beneficiarios directos del pago, estará prohibido pagar a terceros habiendo un destinatario conocido.

Cualquier presidente de club, y cualquier momento, podrá pedir por escrito antecedentes al Tesorero, sobre el uso de todos los fondos o sobre pagos particulares. El Tesorero tendrá 10 días hábiles para dar respuesta a lo solicitado con copia a la Directiva.

En caso de detectar fraude o malos manejos de dinero, pagos que no correspondan a lo autorizado, giros a cuentas personales, malversación de fondos u otras irregularidades graves, se solicitará la renuncia al Tesorero de inmediato debiendo devolver los fondos disponibles a esa fecha. Devolución que hará al nuevo Tesorero designado de emergencia e interino a nominar por todos los clubes.

Para el caso anterior se ejercerán todas las facultades que las organizaciones de esta naturaleza puedan tener, a fin de recuperar los valores involucrados.

LA DIRECTIVA

Estará conformada por presidente, vicepresidente, secretario, tesorero, comisión campeonato y disciplina.

El presidente podrá conformar su equipo de trabajo en las distintas áreas.

El presidente de la federación tendrá la facultad de permitir y/o denegar la asistencia de presidentes o capitanes a reunión, dependiendo del apoyo generalizado hacia la federación.

Por otra parte, deberá gestionar periódicamente reunión e informar estatus de la federación.

Los directores serán elegidos por la directiva, ya que serán personas de absoluta confianza por parte de ellos. Durarán en el periodo hasta que el presidente le solicite la renuncia voluntaria a su cargo o termine la directiva actual.

Los directores, no podrán participar para elecciones hasta 1 año después de haber terminado la presidencia que los nombro.

Deberes de los directores

Ayudar y colaborar a organizar competencias

Explicar a los presidentes y capitanes las bases que se jugaran las competencias durante el año como medida de refuerzo a la comisión campeonato

Proponer al directorio modificaciones que se necesiten en este reglamento

El Tesorero estará en el cargo por el tiempo que dure la Directiva, hasta que se le pida la renuncia por parte de los demás integrantes de la directiva o por renuncia voluntaria.

Obligaciones del Tesorero:

Llevar una contabilidad al día de los ingresos y egresos, reportando mensualmente a los clubes socios, sobre los ingresos y desembolsos de gastos.

Tener una cuenta Rut o cuenta corriente bancaria para administrar los recursos de la federación. Deberá tenerla conciliada en todo momento

Estará permitido rendir los gastos que esa cuenta genere. Cargos por mantención o gastos por giro relativos a su uso en transacciones relativas a la Federación.

Tendrá prohibido ocupar la cuenta antes mencionada para realizar transacciones personales.

Todos los gastos e ingresos deberán tener un respaldo y contar con la firma del presidente de la Federación. Son comprobantes válidos, Boletas, facturas, comprobantes de ingresos, egresos, comprobantes de transferencias que respalden un egreso.

La comisión de Revisión de cuentas podrá revisar las cuentas cuando lo estime necesario con un mínimo de revisiones de dos veces por año. Será responsabilidad de la Comisión establecer las fechas y solicitar los antecedentes con a lo menos 15 días de anticipación

De los traspasos entre clubes de jugadores

No podrán ser traspasados jugadores que hayan sido sancionados por el comité de disciplina en el último año con sanciones de carácter grave o gravísimas.

No haber tenido comentarios contra la LIGA en las redes sociales en el último año.

No haber ejercido un cargo de directiva en el club anterior, y pasar a otra directiva del nuevo club al menos por un periodo de 1 año.

Cada club deberá tener un timbre que certifique y legitímese el traspaso del jugador, sin estos dos no se aceptará el traspaso.

Si en el curso de los primeros 6 meses aparecen deudas asociadas al jugador traspasado, su participación queda suspendida automáticamente hasta que el jugador salde su cuenta, si este no lo hace el club responderá monetariamente por el en un periodo posterior a los 6 meses de la solicitud.

No podrán ser dirigentes de un club las siguientes personas

Los jugadores, o dirigentes sancionadas con una medida disciplinaria de suspensión o inhabilitación temporal en los últimos 6 meses o se encuentre vigente el castigo

De los juegos y competencias

El descanso entre lista y lista no podrá exceder los 10 minutos, de lo contrario el equipo que está en cancha podrá pasarle Wokover

Campeonato por equipos: Todo equipo que se presente a jugar con menos o igual a 10 jugadores y haberse cumplido el horario de partida, se considerará partido ganado por aquel que tiene más jugadores presentes.

Antes del encuentro, cada equipo realizará una planilla con sus jugadores asistentes y se entregará a cada capitán. Si llega un jugador a posterior deberá declararlo e informar al capitán contrario para que lo agregue, verificando la información entregada (no aplica apodo).

Mientras se desarrolla la competencia, el o los clubes no podrán colocar parlantes con música fuerte, el uso del parlante queda estrictamente prohibido durante se ejerza la competencia entre equipos, duplas o lo que sea que se esté compitiendo. De no querer apagar el parlante o música el equipo contrario solicitará al árbitro que le haga apagar el parlante.

Si no accede a apagar el parlante el árbitro dejara constancia en la papeleta

Si no accede y no baja el volumen, el equipo contrario podrá pedir suspender el partido al arbitro

Si bajo estas dos no accede, el árbitro suspenderá el encuentro y el equipo que tenga el parlante perderá todos los puntos obtenidos hasta ese momento.

> **NOTA:** Anexo disciplina.

Se podrá suspender y dar por ganado el partido en caso de que uno de los equipos quede con igual o menos de 10 jugadores en cancha

> **NOTA:** Anexo disciplina.

El árbitro podrá suspender el partido por alguna causa justificada, altercado u otro por un máximo de 20 minutos, será obligación de los capitanes tomar el tiempo

> **NOTA:** Anexo disciplina.

Las canchas deberán ser de cuerda de color visible o cinta plástica visible, no se aceptará otro (Se solicitan a todos los clubes contar con una cancha de pasto sintético)

> **NOTA:** Anexo disciplina.

Será responsabilidad de cada club tener un botiquín y elementos que permitan curar una herida sea leve o grave, si esta última es de carácter muy grave, el árbitro podrá evaluar suspender el partido y se continuara con los jugadores que están en la lista de juego y no una lista nueva. La recuperación de este partido será un sábado o un domingo antes de las competencias.

Toda solicitud de ocupar el terreno, el club deberá informar por mail (WHATSAPP) a la liga ya sea para actividades internas, de beneficios, o actividades que realicen los socios de los clubes, no se aceptará actividades sin consultar a la liga, la no acotación de este punto tendrá una multa de $50.000.- para el club. De no pagarla en un plazo de 30 días, el o los clubes involucrados tendrá rebajas de 10 puntos de juego

Los jugadores menores de 18 años deberán contar con una autorización expresa hacia el club que pertenecen y enviar una copia a la LIGA, dejando expresamente que es por voluntad propia.

> **NOTA:** Se debe tener una autorización de los padres del jugador. Se entregará un documento de parte de la liga para que sea firmados por quienes corresponda.

Traspaso de jugadores

Cuando aplique traspaso de jugadores por menores de edad.

Revisiones

Toda revisión deberá acompañar a esta el capitán del club, o ambos capitanes, incluye

Medidas de volantines:

- Hilos, ley 20.700
- Diámetros de Carrete

- Estado o sospecha de estado etílico de un o los jugadores que pueden solicitar su suspensión del encuentro

Decisión definitiva

- Al término del proceso de revisión, el árbitro debe comunicar su decisión definitiva.
- En ese momento, el árbitro impondrá/modificará/anulará la sanción disciplinaria (lo que sea apropiado) y reanudará el juego conforme a las Reglas de Juego.
- Durante el proceso de revisión, los jugadores deben permanecer en el terreno de juego

Del comité de disciplina

Para los partidos por equipo se constituirá el comité de disciplina por club de la siguiente manera

Presidente, secretario y capitán.

Del procedimiento

El club que desee llevar alguna denuncia o informe al comité deberá hacerlo de la siguiente manera

- Informe del arbitro
- Informe del comité conformado
- Declaración de o de los involucrados

Recurso de apelación

El equipo o los equipos deberán elevar la apelación al mail de la liga en un plazo no más allá de las 48 horas post conflicto.

- Informe de arbitro: 24 horas con todo el detalle del incidente
- Informe apelación club: 48 horas
- Informe de disciplina: 72 horas de plazo entrega de resolución

Una semana de plazo para cerrar una resolución. Sí existe una situación de mayor gravedad, la directiva de la liga citará a todos los clubes a reunión dentro de la misma semana resolutiva.

Comisión disciplina.

DE LOS CLUBES AFILIACION Y PERMANENCIA

Liga se reserva el derecho de admisión de cualquier solicitud de otros clubes, a través de su directiva en primera instancia y luego de una apelación del club que quiere ingresar se elevará a votación de clubes

Tendremos dos tipos de afiliaciones para los clubes

- Afiliación directa: Habiendo una vacante se podrá evaluar directamente
- Afiliación Indirecta: sin vacante se verá solo a nivel de directiva de la liga

Todo club que desee ingresar a la Asociación, como afiliado directo o indirecto, deberá solicitarlo por escrito a la liga su intención de pertenecer y cumplir con:

1.- Una nómina de las personas que integran el Directorio. Dicha lista deberá especificar, a lo menos, el nombre de las personas que desempeñan los cargos de presidente, vicepresidente, secretario y tesorero más la lista de jugadores activos.

2.- Una declaración jurada del Directorio del Club en la cual acepta someterse a los Estatutos, Reglamentos y decisiones de la LIGA, como a las normas de la de este reglamento.

3.-La directiva y el cuerpo de presidentes. efectuará un análisis de la nómina entregada, el cual a posterior entregará una resolución.

se reserva el derecho o no aceptar determinados jugadores que estime conveniente sin derecho a explicación al otro club.

4.- Los clubes nuevos no tendrán derecho a voto al menos por un año y a opinión solo después de los primeros 6 meses de haber integrado la LIGA.

5.- Los clubes deberán presentar anualmente en la fecha de abril, un estado de resultado financiero en donde se pueda reflejar su solvencia, jugadores con deuda y que no deban campeonatos pendientes a la liga.

6.- En el mes de mayo, ningún club puede quedar con deuda, de lo contrario pone su permanencia en riesgo por condición de insolvencia financiera. Dando un plazo máximo 15 días de corrido para ponerse al día después del último día hábil de mayo.

7.- Todo club deberá tener su personalidad Jurídica al día al momento de ingresar o hacer su solicitud de ingreso, no se aceptará personalidades jurídicas en trámites.

8. Cualquier club de la liga que sea sorprendido tratando de ingresar haber enviado algún tipo de carta solicitando ingresar a otra asociación sin la debida información a los dirigentes de esta, el club quedará inmediatamente suspendido y perderá absolutamente todos sus puntos, quedando expulsados sus dirigentes y jugadores.

Sus dirigentes no podrán volver a ingresar a la liga durante los próximos 5 años, desde la concepción de este hecho y sus jugadores quedarán suspendidos de ingresar por 1 año.

Se considerará doble militancia y no podrá disputar ningún partido más, el o cualquier integrante del club en cuestión.

> **NOTA:** A partir del 1 de mayo de cada año, se abren los pases de ingresos de clubes a la liga.

De las competencias y partidos amistosos, fuera o dentro de la liga

Los clubes podrán organizar y jugar partidos y competiciones, sean estas nacionales o internacionales, de carácter amistoso. Ellas podrán llevarse a cabo en cualquier época del año siempre que el Directorio las autorice en los términos que establece el Artículo siguiente

1.- El Directorio está facultado para rechazar cualquier petición de los clubes en orden a organizar competiciones internacionales o partidos amistosos nacionales o internacionales, cuando estime, fundadamente, que interfieren las competencias oficiales, sean éstas de carácter nacional o internacional o las actividades de las selecciones nacionales, o cuando de los antecedentes que obren en su poder sea dable presumir que son inconvenientes para los intereses de la competencia local.

2.- En todo lo que no esté expresamente reglamentado en relación con los partidos amistosos o competiciones internacionales, deberá estarse a las resoluciones del Directorio de la liga, presidente, secretario, directores.

3.- Cualquier representante de la liga que asista a un amistoso, beneficio, internos o cualquier actividad que asista en donde practique el Volantinismo en formato competencia, quedará sujeto a las normas, sanciones y dictámenes que indica este reglamento o lo que dictamine la directiva de la liga, presidente, secretario y directores y/o comité de disciplina.

4.- Si en el Punto anterior (3) el jugador, o miembro de la liga cualquiera que sea su vínculo (jugador o miembro de la directiva de un club) se vio envuelto en alguna pelea, disputa, mensaje por redes sociales, o cualquier actitud que se encasille como agresiva será:

Inmediatamente suspendido hasta que se aclare los hechos

El club al cual pertenece tendrá un plazo de 48 horas para enviar apelación y relatos de los hechos

El jugador arriesga expulsión de la liga, inmediatamente si los hechos son de carácter grave o gravísimo

Si el jugador aparece en algún video evidenciando la conducta que esta penalizada en este reglamento, no tendrá derecho a apelación y su expulsión será automática, comunicándole al club la resolución que esta en este reglamento.