

CIRCULAR CLAUSURA SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

LIGA MACABEA DE FÚTBOL MASCULINO CLAUSURA FACCMA 2026

Compartimos la Circular del CLAUSURA con especificaciones reglamentarias y metodológicas de las categorías de veteranos, además de la caracterización de cada torneo y especificaciones de determinados equipos.

NOVEDADES CLAUSURA:

- Actualización de excepciones a partir de Copa FACCMA y Clausura. Variantes:
 - 5 menores de 1 año
 - 4 menores de 1 año y 1 menor de 2 años.
 - 3 menores de 1 año y 2 menores de 2 años.

Sin limitación de participación en cancha.

- Leyendas se divide en A y B.

Cuestiones generales a saber:

FECHA LIMITE INSCRIPCIÓN (A TRAVES DE LA APP) de Sub 21 a Leyendas:

LUNES 31 de Agosto.

- Programaciones:

Partido a jugarse	Fecha limite programación	Fecha límite para modificarla
Sábado - Domingo	Lunes anterior (23.59 hs)	Martes anterior (23.59 hs)
Miércoles	Domingo anterior (23.59 hs)	Lunes mediodía (12 hs)

- En caso de no respetar plazos de programación la coordinación tendrá la potestad de programar el partido en horario oficial.

- Si desean programar en un horario NO oficial deberán notificarle vía mail o whatsapp al coordinador rival cuando envían la programación. De esta manera

CIRCULAR CLAUSURA

SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

evitamos conflictos entre coordinadores por horarios no acordados.

En este link tienen los contactos [CONTACTOS RESPONSABLES y DIRECCIONES](#)

- Para jugar la última fecha de cada torneo se pedirá que estén jugados todos los partidos anteriores que hayan sido postergados.

- El horario oficial de los partidos de día sábado que por cuestiones religiosas se juega domingo es a las 10 hs.

-Puntualidad:

La tolerancia será de 15 minutos de tolerancia para esperar al rival.

Luego si el equipo que está en cancha (el entrenador será el encargado de avisarle a la terna arbitral) acepta habrán otros 15 minutos de tolerancia. En caso de no aceptar el partido quedará suspendido a resolver por el Tribunal de Disciplina (TD).

- Comunicación con coordinación

La coordinación hará una guardia ante cualquier emergencia/urgencia que se necesite resolver los fines de semana. En caso de querer conversar cuestiones no urgentes lo deben realizar en la semana, de lunes a viernes.

- Demora terna arbitral

Serán los coordinadores (o entrenadores del equipo local) quienes se van a comunicar con la Liga de árbitros. De esta manera se ganará tiempo y operatividad.

En la APP figura de que liga es quién arbitra cada partido.

- Novedades Apertura:

- Incorporamos el canal de comunicación FUTBOL FACCMA en Whatsapp para llegar a los usuarios directamente: [Ingresa clickeando aquí](#)
- Los DT's/entrenadores deberán estar ingresados en la APP. En caso de sufrir una expulsión durante el partido, la sanción la cumplirá el capitán del equipo.
- Situaciones de discriminación serán sancionadas por protocolo de DAIA
- A partir de este año serán sancionables situaciones de GROOMING, es decir, agresiones virtuales por redes sociales.
- Los clubes que tengan dos partidos de local (o más) el día sábado deberán programarlos en tira (uno 14 hs, otro 16 hs). En caso que sean 3, deben ser 2 en tira obligatoriamente. Y si son 4 son dos 14 hs y dos 16 hs.

CIRCULAR CLAUSURA SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

- Tribunal de disciplina:

Los miércoles saldrán los Dictámenes y las sanciones en la página de faccma.

Está activada una casilla de e-mail específica para la comunicación con los clubes (a través de sus coordinadores), no para los particulares: tribunalfaccma@gmail.com

En caso que el tribunal los convoque a un zoom, les solicitamos que aguarden en sala de espera.

- Suspensión por lluvia:

Los días sábados, domingos y miércoles será la **SECRETARÍA DE FÚTBOL DE FACCMA** la encargada de decidir si la fecha se puede desarrollar de acuerdo a la programación oficial o si se suspende.

Existe posibilidad también de que se suspendan los partidos de alguna región en particular pero no de toda la fecha. Por ejemplo: suspensión partidos en los clubes y countries de Zona Sur y que se jueguen los partidos en Zona Norte y/u Oeste o viceversa.

Por una cuestión organizacional y asumiendo la imprevisibilidad climática, la comunicación oficial sobre la suspensión o no de la fecha se realizará en el grupo de Whatsapp de los coordinadores en los siguientes días y horarios:

- Sábados a las 12 hs
- Domingos a las 7 hs
- Miércoles a las 19 hs

En caso de suspensión esa fecha quedará POSTERGADA continuando con la normal programación ya pautada.

- Sustituciones durante el partido:

Senior y Master

Se podrán realizar 9 (nueve) cambios en 5 (ventanas); aplicándose similar criterio que en Open 28, respecto de los reingresos y a la ventana "invisible" del entretiempo.

Super Master y Leyendas

Los cambios serán libres.

CIRCULAR CLAUSURA

SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

El arquero es el único jugador habilitado para jugar dos partidos completos, siempre y cuando ocupe el mismo puesto de arquero en los dos equipos. La transgresión a dicha regla dará lugar a la pérdida de los puntos en disputa.

- Sobre definiciones en torneos

Será potestad de la secretaría de fútbol la petición para que, en los partidos que se considere que definan campeonatos/descensos/playoff, se exija jugarlos a la misma hora.

Teniendo en cuenta que se trata de un año de macabeadas, en caso de suspensiones de fechas por causas de fuerza mayor, será potestad de la Secretaria de Futbol junto a la Secretaria de Deportes, la postergación de las fechas definitorias.

-Sobre PROMOCIONES. Todas son con ventaja deportiva y localía del equipo de la categoría más alta, salvo que se aclare algo diferente.

- Cuestiones a saber para torneos que tienen playoff/eliminación directa

Salvo que se aclare de manera diferente en esta circular.

- Las tarjetas amarillas se limpian para la fase de play off/play out, excepto que la acumulación de amarillas o la expulsión sea en la última fecha de la liga. En tal caso la sanción se cumple en la instancia siguiente.
- Los cruces serán siempre respetando jerarquías anunciadas en los sistemas de torneo. En caso de pasar a la próxima fase, los equipos vuelven a ordenarse según ubicación en tabla de posiciones del campeonato ordinario y los mejores ubicados jugarán contra los que están en la zona baja de clasificación. Por ejemplo: 1ro vs 8vo, 2do vs 7mo, 3ro vs 6to y 4to vs 5to. Si luego clasifican, por ejemplo, el 8vo, el 2do, el 6to y el 4to. El ordenamiento nuevo de jerarquías es 2do, 4to, 6to y 8vo. Por ende los cruces son 2do vs 8vo y 4to vs 6to.
- Las finales de Copa de Plata NO forman parte de lo que son finales en cancha única.

CIRCULAR CLAUSURA

SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

Descripción torneos por Categoría

CATEGORÍA SENIOR +37		
EDADES	1989 y Mayores	(5 exc. 1990) o (4 exc. 1990 y 1 exc. 1991) o (3 exc. 1990 y 2 exc. 1991)
HORARIO	Sábados 15 hs Horario de verano: Sábados 16:30/17:00 hs	El reglamento permite que se juegue una hora más o una hora menos de este horario. En caso de precisar otro horario confirmar con Coordinación de Fútbol.
TIEMPO Y NRO DE JUGADORES	2 tiempos de 40 minutos con 15 min de entretiempo. 11 vs 11	
SUSTITUCIONES	9 máximo en 5 ventanas	El entretiempo NO cuenta como ventana. Todos los cambios deben ser notificados. Habilitados los reingresos.
SITUACIONES ESPECIALES A SABER	Círculo: no juega SÁBADO (Shabat) Deben jugar Domingo o en caso de coordinar otro día y horario respetando calendarización, aprobado por Secretaría de Fútbol.	
FORMATO DE TORNEO		

CIRCULAR CLAUSURA

SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

SENIOR	1 CISSAB 2 El Sosiego 3 Hacoaj 4 Hebraica 5 Macabi 6 Macabi Azul 7 Mi Refugio	Liga. 7 equipos todos vs todos. 7 fechas. Pasadas las 7 fechas: Playoff para definir campeón: <u>Semifinales</u>: 1ro vs 4to - 2do vs 3ro Ida y vuelta. Ida en cancha del 4to y del 3ro. Vuelta en cancha del 1ro y del 2do. En caso de empate en puntos y goles hay ventaja deportiva para el mejor ubicado. Los perdedores de estos partidos juegan un partido único por el 3er y 4to puesto en cancha del mejor posicionado. En caso de empate hay 5 penales. Los ganadores de las semifinales juegan <u>la final</u> a partido único para definir el campeón. Puede llegar a jugarse en sede neutral, de lo contrario se juega en cancha del mejor posicionado. Sin ventaja deportiva, en caso de empate habrá 5 penales. -----Del 5to al 7mo juegan un triangular todos vs todos para definir campeón Copa de Plata. F1 5to vs 7mo F2 6to vs 7mo F3 5to vs 6to. En caso de igualdad en puntos no hay desempate. Se resuelve por diferencia de gol, sino goles a favor, sino partido entre ambos, y sino por posición en la fase de liga. En ese orden.
--------	--	---

CIRCULAR CLAUSURA

SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

CATEGORÍA MASTER +46 (A y B)		
EDADES	1980 y Mayores	(5 exc. 1981) o (4 exc. 1981 y 1 exc. 1982) o (3 exc. 1981 y 2 exc. 1982)
HORARIO	Sábados 15 hs Horario de verano: Sábados 16:30/17:00 hs	El reglamento permite que se juegue una hora más o una hora menos de este horario. En caso de precisar otro horario confirmar con Coordinación de Fútbol.
TIEMPO Y NRO DE JUGADORES	2 tiempos de 40 minutos con 15 min de entretiempo. 11 vs 11	
SUSTITUCIONES	9 máximo en 5 ventanas	El entretiempo NO cuenta como ventana. Todos los cambios deben ser notificados. Habilitados los reingresos.
SITUACIONES ESPECIALES A SABER:	El Venado (Master A) y Circulo Rojo (Master B): no juegan SÁBADO (Shabat) Deben jugar Domingo o en caso de coordinar otro día y horario respetando calendarización, ser aprobado por Secretaría de Fútbol.	
ASCENSOS Y DESCENSOS EN JUEGO	Master A: 1 promoción y 1 descenso. Master B: 1 promoción y 1 ascenso.	

CIRCULAR CLAUSURA

SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

FORMATO DE TORNEO		
MASTER A	1 Barkojba 2 CISSAB Azul 3 CISSAB Verde 4 El Sosiego o Atletico Hebraica 5 El Venado 6 Hacoaj Azul 7 Harrods 8 Lamroth Blanco 9 Macabi 10 NAC Guesher	Liga. 10 equipos. 9 fechas, todos vs todos. Luego: Del 1ro al 4to clasifican a Play Off para definir campeón. <u>Semifinales:</u> con localía y sin ventaja deportiva del mejor clasificado. Los perdedores de estos partidos juegan un partido único por el <u>3er y 4to puesto</u> en cancha del mejor posicionado. En caso de empate hay 5 penales. La <u>final</u> a partido único para definir el campeón puede llegar a jugarse en sede neutral, de lo contrario se juega en cancha del mejor posicionado. Sin ventaja deportiva, en caso de empate habrá 5 penales. ----- 5to a 8vo juegan semifinales PLATA para definir Copa de Plata, a un solo partido. Localía del mejor posicionado. 5to vs 8vo 6to vs 7mo. Luego los ganadores se enfrentarán para definir campeón de plata en cancha del mejor posicionado. Los perdedores se enfrentan para definir el 7mo puesto. En caso de empate habrá 5 penales ----- 9no vs 10mo juegan play out para definir descenso y promoción, a un solo partido. El 9no será local. El ganador de este partido juega promoción, el otro desciende directo. En caso de empate habrá 5 penales.

CIRCULAR CLAUSURA

SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

MASTER B	1 Atlético SHA o El Sosiego 2 Chalom 3 Circulo Rojo 4 CISSAB Blanco 5 Hacoaj 6 Lamroth Azul 7 Macabi Azul 8 Sholem 9 Unión Hebraica 10 Circulo	Liga. 10 equipos. 9 fechas, todos vs todos. Luego: Del 1ro al 4to clasifican a Play Off para definir campeón. <u>Semifinales:</u> con localía y sin ventaja deportiva del mejor clasificado. Los perdedores de estos partidos juegan un partido único por el <u>3er y 4to puesto</u> en cancha del mejor posicionado. En caso de empate hay 5 penales. La <u>final</u> a partido único para definir el campeón puede llegar a jugarse en sede neutral, de lo contrario se juega en cancha del mejor posicionado. Sin ventaja deportiva, en caso de empate habrá 5 penales. ----- 5to a 8vo juegan semifinales PLATA para definir Copa de Plata, a un solo partido. Localía del mejor posicionado. 5to vs 8vo 6to vs 7mo. Luego los ganadores se enfrentarán para definir campeón de plata en cancha del mejor posicionado. Los perdedores se enfrentan para definir el 7mo puesto. En caso de empate habrá 5 penales ----- 9no vs 10mo juegan un partido con localía del 9no para definir 9no puesto. En caso de empate habrá 5 penales.
----------	---	---

CIRCULAR CLAUSURA

SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

CATEGORÍA SUPER MASTER +54 (A y B)		
EDADES	1972 y Mayores	(5 exc. 1973) o (4 exc. 1973 y 1 exc. 1974) o (3 exc. 1973 y 2 exc. 1974)
HORARIO	Sábados 15 hs Horario de verano: Sábados 16:30/17:00 hs	El reglamento permite que se juegue una hora más o una hora menos de este horario. En caso de precisar otro horario confirmar con Coordinación de Fútbol.
TIEMPO Y NRO DE JUGADORES	2 tiempos de 40 minutos con 15 min de entretiempo. 11 vs 11	
SUSTITUCIONES	LIBRES	
ASCENSOS Y DESCENSOS EN JUEGO	Supermaster A: 1 promoción, 1 descenso. Supermaster B: 2 ascensos, 1 promoción.	
FORMATO DE TORNEO		
SUPERMASTER A	1 Atletico Gurei 2 Barkojba Azul 3 Central Gurei 4 CISSAB Azul 5 CISSAB Rojo 6 Gurei Tzion 7 Hacoaj 8 NAC Guesher 9 Real Gurei 10 SHA Celeste	Liga. 10 equipos. 9 fechas, todos vs todos. Luego: Del 1ro al 4to clasifican a Play Off para definir campeón. <u>Semifinales:</u> con localía y sin ventaja deportiva del mejor clasificado. Los perdedores de estos partidos juegan un partido único por el <u>3er y 4to puesto</u> en cancha del mejor posicionado. En caso de empate hay 5 penales.

CIRCULAR CLAUSURA

SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

		La <u>final</u> a partido único para definir el campeón puede llegar a jugarse en sede neutral, de lo contrario se juega en cancha del mejor posicionado. Sin ventaja deportiva, en caso de empate habrá 5 penales. ----- 5to a 8vo juegan semifinales PLATA para definir Copa de Plata, a un solo partido. Localía del mejor posicionado. 5to vs 8vo 6to vs 7mo. Luego los ganadores se enfrentarán para definir campeón de plata en cancha del mejor posicionado. Los perdedores se enfrentan para definir el 7mo puesto. En caso de empate habrá 5 penales ----- 9no vs 10mo juegan play out para definir descenso y promoción, a un solo partido. El 9no será local. El ganador de este partido juega promoción, el otro desciende directo. En caso de empate habrá 5 penales.
SUPER MASTER B	1 Barkojba 2 Barkojba Blanco 3 El Sosiego 4 Instituto Gurei 5 Kadima 6 Macabi 7 SHA 8 Sportivo CSIS	Liga. 8 equipos todos vs todos. 7 fechas. Pasadas las 7 fechas: Playoff para definir campeón: <u>Semifinales:</u> 1ro vs 4to - 2do vs 3ro Ida y vuelta. Ida en cancha del 4to y del 3ro. Vuelta en cancha del 1ro y del 2do. En caso de empate en puntos y goles hay ventaja deportiva para el mejor ubicado. Los perdedores de estos partidos juegan un

CIRCULAR CLAUSURA

SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

		partido único por el 3er y 4to puesto en cancha del mejor posicionado. En caso de empate hay 5 penales. Los ganadores de las semifinales juegan <u>la final</u> a partido único para definir el campeón. Puede llegar a jugarse en sede neutral, de lo contrario se juega en cancha del mejor posicionado. El campeón asciende, el perdedor de la final juega la promoción. Sin ventaja deportiva, en caso de empate habrá 5 penales. ----- Del 5to a 8vo juegan semifinales PLATA para definir Copa de Plata, a un solo partido. Localía del mejor posicionado. 5to vs 8vo 6to vs 7mo. Luego los ganadores se enfrentarán para definir campeón de plata en cancha del mejor posicionado. Los perdedores se enfrentan para definir el 7mo puesto. En caso de empate habrá 5 penales
--	--	---

CIRCULAR CLAUSURA

SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

CATEGORÍA LEYENDAS +60		
EDADES	1966 y Mayores	(5 exc. 1967) o (4 exc. 1967 y 1 exc. 1968) o (3 exc. 1967 y 2 exc. 1968) Podrán jugadores que hayan jugado en Supermaster C en 2025
HORARIO	Sábados 15 hs Horario de verano: Sábados 16:30/17:00 hs	El reglamento permite que se juegue una hora más o una hora menos de este horario. En caso de precisar otro horario confirmar con Coordinación de Fútbol.
TIEMPO Y NRO DE JUGADORES	2 tiempos de 40 minutos con 15 min de entretiempo. 11 vs 11	
SUSTITUCIONES	LIBRES	
ASCENSOS Y DESCENSOS EN JUEGO	Leyendas A: 1 promoción, 1 descenso. Leyendas B: 1 ascenso, 1 promoción.	
SITUACIONES ESPECIALES A SABER:	SHA Azul (Leyendas B): no juega SÁBADO (Shabat) Deben jugar Domingo o en caso de coordinar otro día y horario respetando calendarización, ser aprobado por Secretaría de Fútbol.	
FORMATO DE TORNEO		

CIRCULAR CLAUSURA

SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

LEYENDAS A	1 CISSAB Nar 2 CSIS 3 Dep. Gurei 4 Kadima 5 NAC Guesher 6 Macabi 7 Social Gurei 8 Unión Gurei	Liga. 8 equipos todos vs todos. 7 fechas. Pasadas las 7 fechas: Playoff para definir campeón: <u>Semifinales:</u> 1ro vs 4to - 2do vs 3ro Ida y vuelta. Ida en cancha del 4to y del 3ro. Vuelta en cancha del 1ro y del 2do. En caso de empate en puntos y goles hay ventaja deportiva para el mejor ubicado. Los perdedores de estos partidos juegan un partido único por el 3er y 4to puesto en cancha del mejor posicionado. En caso de empate hay 5 penales. Los ganadores de las semifinales juegan <u>la final</u> a partido único para definir el campeón. Puede llegar a jugarse en sede neutral, de lo contrario se juega en cancha del mejor posicionado. Sin ventaja deportiva, en caso de empate habrá 5 penales. ----- Del 5to al 8vo juega PLAY OUT para definir descenso. <u>Semifinales:</u> 5to vs 8vo - 6to vs 7mo Ida y vuelta. Ida en cancha del 8vo y del 7mo. Vuelta en cancha del 5to y del 6to. Ventaja deportiva en caso de empate en puntos y goles para el mejor ubicado. <u>Final:</u> la juegan los perdedores de la semifinal. En esta instancia es partido único y la localía la tiene el mejor posicionado. En caso de empate, 5 penales. El perdedor de esta final desciende directo, el ganador juega promoción. Los ganadores de las semifinales de play out juegan un partido en cancha del mejor posicionado, sin ventaja deportiva (5 penales en caso de empate) para definir Copa de Plata.
------------	--	--

CIRCULAR CLAUSURA

SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

LEYENDAS B	1 Barkojba Cele 2 CISSAB Bl. 3 Guesher 4 SHA Azul 5 SHA Blanco 6 Sholem 7 Venado II 8 Weitzman	Liga. 8 equipos todos vs todos. 7 fechas. Pasadas las 7 fechas: Playoff para definir campeón: <u>Semifinales:</u> 1ro vs 4to - 2do vs 3ro Ida y vuelta. Ida en cancha del 4to y del 3ro. Vuelta en cancha del 1ro y del 2do. En caso de empate en puntos y goles hay ventaja deportiva para el mejor ubicado. Los perdedores de estos partidos juegan un partido único por el 3er y 4to puesto en cancha del mejor posicionado. En caso de empate hay 5 penales. Los ganadores de las semifinales juegan <u>la final</u> a partido único para definir el campeón. Puede llegar a jugarse en sede neutral, de lo contrario se juega en cancha del mejor posicionado. El campeón asciende, el perdedor de la final juega la promoción. Sin ventaja deportiva, en caso de empate habrá 5 penales. ----- Del 5to a 8vo juegan semifinales PLATA para definir Copa de Plata, a un solo partido. Localía del mejor posicionado. 5to vs 8vo 6to vs 7mo. Luego los ganadores se enfrentarán para definir campeón de plata en cancha del mejor posicionado. Los perdedores se enfrentan para definir el 7mo puesto. En caso de empate habrá 5 penales
------------	---	--



CIRCULAR CLAUSURA SENIOR | MASTER | SUPERMASTER | LEYENDAS A Y B

Contacto

Coordinadores de la Liga Macabea de Futbol:

Prof. Demian Krynski y Prof. Alan Bliman

Mail de consultas: futbol.futsal@faccma.org

El Comité Organizador se reserva el derecho a resolver todo aquello que no contemple el presente documento.

ARAOZ 2856 8° (C1425DGT) - CABA - ARGENTINA

WWW.FACCMA.ORG / INFO@FACCMA.ORG

