

CLUBES

El TAS inicia la revisión de la sanción de la Uefa al Manchester City

El Tribunal de Arbitraje del Deporte ha registrado el recurso del club *citizen* contra la Uefa, que ha sancionado al equipo sin jugar competiciones europeas hasta 2022 y con una multa de treinta millones de euros.

Palco23
26 feb 2020 - 13:19



El TAS inicia los trámites de remisión de la sanción de la Uefa al Manchester City. El Tribunal de Arbitraje Deportivo ha afirmado que ha recibido y registrado la apelación del club *citizen* contra la confederación del fútbol europeo que ha sancionado al equipo sin jugar competiciones europeas hasta 2022.

El recurso es contra el Cuerpo de Control Financiero de Clubes (Cfcb), que ha expulsado al equipo de la Champions y la Europa League hasta la temporada 2021-2022, además de la imposición de la multa de treinta millones por “cometer infracciones graves” del *fair play* financiero al “exagerar sus ingresos de patrocinio”.

La investigación no sólo tiene en cuenta estas irregularidades en la presentación de cuentas entre 2012 y 2016, sino que, además, el equipo controlado por el emirato de Abu Dhabi “no cooperó” en ningún momento

para facilitar el trabajo de los inspectores. Ello, pese a que las filtraciones de *Football Leaks* evidenciaban la *mala praxis*.

El TAS ya rechazó en el pasado una apelación del Manchester City contra la decisión de la Uefa de reabrir un caso por presuntos incumplimientos del *fair play* financiero

En términos generales, los procedimientos de arbitraje de apelación del TAS implican un intercambio de documentos escritos entre las partes. Los escritos serán analizados por el tribunal, que deliberará y emitirá una decisión. El organismo afirma que “no es posible determinar cuánto tiempo le llevará emitir un veredicto.

El precedente no es bueno para el City, pues el TAS ya rechazó la apelación del club de fútbol a la decisión de la Uefa de reabrir el caso sobre posibles incumplimientos de las normas de *fair play* financiero por parte del equipo británico.