

REGLAMENTO

En Villanueva de la Cañada, Sevilla la Nueva y Quijorna

1. REGLAS

La liga se jugarán de acuerdo al reglamento propio de fútbol 7 marcado por la R.F.E.F. salvo en los aspectos que se detallan en este reglamento.

2. Puntuación

Cada partido ganado supone la obtención de TRES PUNTOS.

En caso de empate cada equipo obtendrá UN PUNTO.

Si al final de la liga dos ó más equipos hubieran sumado el mismo número de puntos, se procederá a determinar la clasificación de la siguiente forma:

1. Diferencia de goles.
2. Resultado particular entre los equipos empatados.
3. Goles a favor.

3. CALENDARIO DE JUEGO

El calendario será entregado en la reunión técnica y posteriormente detallado en la página web con la hora del partido y el campo donde se jugará.

4. DURACION DE PARTIDOS

Los partidos tendrán una duración de 50' m. (2 partes de 25) con 5 minutos de descanso entre partes.

5. PUNTUALIDAD

Los partidos deberán comenzar a la hora establecida y nunca podrán prolongarse más allá de la hora prevista de finalización. En caso de retraso (se establece un periodo de cortesía de 5' minutos).

Antes del inicio de cada partido el delegado de cada equipo deberá presentarse ante el delegado de campo, entregando las fichas de los jugadores asistentes al partido.

6. NO PRESENTACION A UN PARTIDO

Si algún equipo no se presentase a un partido se le dará el partido por perdido (3-0) y se le sancionará con tres puntos menos. En el caso de que se avise de la no presentación al partido con más de 24 horas de antelación, no habrá sanción de tres puntos. Una segunda no presentación a un partido podrá acarrear la expulsión de la liga.

7. APLAZAMIENTOS

Se permite que por motivos de causa mayor un equipo aplase como máximo 2 partidos durante todo el transcurso de la liga. Para ello deberá avisar a la organización al menos 4 días antes del inicio del partido. Estos partidos se recuperarán en la fecha y hora que se comunicará a los equipos implicados con la debida antelación.

8. LISTA DE JUGADORES

Los jugadores deberán ser mayores de edad (pudiéndose realizar 2 fichas de menores, con autorización paterna). La lista de jugadores inscritos se hará llegar a la organización una vez hecha la inscripción del equipo junto con las fotocopias del DNI de cada jugador y una foto de carnet. Existe un máximo de 18 jugadores por equipo.

En el caso de ausencia de ficha de algún jugador inscrito en el equipo, y apareciendo su nombre en el acta del encuentro, el jugador podrá disputar el encuentro presentando se D.N.I. de manera previa al inicio. Un jugador no podrá jugar en 2 equipos distintos que estén compitiendo en la misma liga.

9. JUGADORES EN JUEGO

Los equipos tienen que tener un mínimo de 5 jugadores y un máximo de 18 para disputar el partido. Pudiendo incorporar nuevos jugadores posteriormente, hasta el inicio de la 2ª parte, y una vez empezada la segunda con el consentimiento del árbitro informándole previamente que es un jugador que no estaba previamente. Con menos jugadores de 5 se le dará el partido perdido por incomparecencia, con el resultado de 3-0 en contra.

ALINEACIONES INDEBIDAS

Cuando un equipo presente alineación indebida por cualquier motivo será sancionado con la pérdida del encuentro por 3-0 y descuento de 3 puntos en la clasificación general.

La revisión de fichas podrá realizarse en el descanso del encuentro avisando de manera previa al árbitro, así como al delegado presente de la organización.

10. EQUIPACIONES

Todos los equipos deberán guardar una correcta uniformidad (camisetas del mismo color). Las camisetas deberán estar numeradas y **cada dorsal deberá pertenecer al mismo jugador durante toda la duración de la liga**. Si el árbitro decide que existe similitud en los colores de las camisetas de ambos equipos, el equipo que aparezca en segundo lugar en el calendario deberá colocarse los petos que les proporcionará el delegado de Fútbol Madrid Oeste.

11. BOTAS

Es obligatorio el uso de las botas multitacos o zapatillas. Queda prohibida la utilización de botas con tacos de aluminio. Se recomienda la utilización de espinilleras.

12. CAMPOS

Todos los campos de fútbol son de hierba artificial de primera calidad. Los vestuarios se utilizarán sólo para cambiarse o ducharse, las bolsas y enseres personales se sacarán durante el partido.

13. BALONES

Todos los partidos serán jugados con balones del número 5 (fútbol 11). El balón lo deberá aportar al partido el equipo que aparezca primero en el calendario, salvo que el árbitro determine que no reúne las condiciones adecuadas en cuyo caso se utilizará el del equipo que aparezca en segundo lugar.

14. CAMBIOS:

Las sustituciones serán ilimitadas. Deberán realizarse en el centro de campo siempre y cuando el balón este fuera de juego y con la confirmación del árbitro.

15. FUERA DE JUEGO

(Se juega sin la norma del fuera de juego.)

16. CAMPO DE JUEGO

En la zona de juego y zonas cercanas pueden estar exclusivamente los jugadores que se encuentren inscritos en acta y el entrenador o responsable del equipo. El resto de acompañantes o jugadores deberán estar en la zona de gradas o zona reservada para el público.

17. TARJETAS

Las tarjetas que se muestran son amarillas y rojas. Las sanciones derivadas de sacar una tarjeta dependerán del motivo que hizo mostrar la misma. Dos amarillas contabilizarán una tarjeta roja, no pudiendo entrar otro jugador por el jugador expulsado.

En el caso de que dos jugadores de campo del mismo equipo fueran expulsados durante el encuentro, el partido se dará por finalizado con un resultado negativo para dicho equipo de 3-0 o en el caso de que hasta dicho momento el resultado fuera más abultado se mantendría este.

18. REGIMEN DISCIPLINARIO

La expulsión de un jugador de un partido (tarjeta roja) supone directamente la no alineación de dicho jugador en el siguiente partido, independientemente de una sanción superior que se le pudiera imponer y que aparecería reflejada en la página web de la liga.

Las tarjetas amarillas serán acumulativas en el transcurso de la liga/copa, formando el ciclo de 3 tarjetas, que conllevara la suspensión de un encuentro.

El mal comportamiento tanto dentro como fuera del terreno de juego acarreará suspensiones en base a los siguientes parámetros:

- **Suspensión de 1 a 2 partidos**
 - Insultar, amenazar o cometer entradas violentas a un jugador del equipo contrario.
 - Protestas airadas al árbitro del encuentro.
- **Suspensión de 2 a 6 partidos**
 - Proferir insultos o amenazas al árbitro del encuentro.
 - Alineación indebida de jugadores sancionados. La reincidencia en este sentido podría llevar a la expulsión del equipo.
- **Expulsión de la liga**
 - Agresión al árbitro del encuentro.
 - Agresión a un contrario sin disputar el balón.
 - La no presentación de un equipo a un segundo partido.

La doble tarjeta amarilla en un partido no acarrea suspensión en la siguiente jornada.

19. COMPORTAMIENTO

El equipo que provoque la suspensión de un partido, bien como consecuencia de la insubordinación colectiva de sus jugadores, abandono del terreno de juego por parte de éstos, agresión a contrarios, árbitro, asistentes, dirigentes, técnicos, etc., bien por la invasión del terreno de juego por parte de seguidores del mismo equipo, o por cualquier otra causa que induzca al árbitro a decretar la suspensión, será sancionado con la pérdida del encuentro por cero goles a tres (0-3), salvo que en el momento de la suspensión el resultado fuera desfavorable por un mayor tanteo en su contra. El delegado del equipo será responsable del comportamiento de sus jugadores y acompañantes tanto dentro como fuera del terreno de juego. El mal comportamiento puede llevar a la expulsión del torneo.

La organización velará por una competición basada en el juego limpio y la deportividad.