

XVIII LIGA MUNICIPAL FÚTBOL 7 TOLEDO

Normativa 23-24





722856027



futbol7toledo@hotmail.com



www.ligamunicipalf7toledo.es

ÍNDICE

1. FECHA DE LA COMPETICIÓN.....	4
2. INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS.....	4
3. EDADES Y COMPONENTES DEL EQUIPO	4
4. INSCRIPCIÓN DE LOS JUGADORES	4
5. WEB	5
6. BALÓN DE JUEGO	5
7. FIANZA Y DEVOLUCIÓN DE LA DE LA TEMPORADA ANTERIOR.....	5
8. BASES DE LA COMPETICIÓN.....	6
9. PREMIOS	6
10. INSTALACIONES DEPORTIVAS.....	6
11. ALTAS Y BAJAS.....	7
12. REGLAMENTO ESPECÍFICO DE LOS PARTIDOS DE FÚTBOL 7	7
13. NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES	7
14. VESTIMENTA / EQUIPACIÓN	7
15. DELEGADO - ENTRENADOR DE EQUIPO	7
16. APLAZAMIENTOS DE PARTIDOS.....	8
17. RECLAMACIONES.....	8
18. COMITÉ DE COMPETICIÓN	9
19. INCOMPARENCIAS/ ALINEACIÓN INDEBIDA/ SANCIONES/ AMONESTACIONES...	9
20. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN	10
21. OTRA INFORMACIÓN DE INTERÉS.....	11
22. ACTAS	11

1. FECHA DE LA COMPETICIÓN

Comienzo: 20 de octubre de 2023

La competición se desarrollará, en su mayoría, los viernes entre las 20:00h a 22:30h y los sábados de 18:00h a 20:00h y domingos de 16:00h a 20:00h. También podrán disputarse partidos los lunes de 22:00h a 23:00h y miércoles de 21:00h a 22:00h. Todos los horarios son orientativos. Las instalaciones deportivas de las que disponemos para poder desarrollar la competición son los campos de césped artificial de Sta. M^a de Benquerencia, Escuela de Gimnasia y Santa Bárbara.

Se garantizan un número mínimo de 22 partidos.

2. INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS

Del 04 de septiembre al 24 de septiembre de 2023:

Pago de la fianza de **150 euros**. El recibo del ingreso se deberá entregar en la sede central del P.D.M. para poder recoger la carta de pago correspondiente.

Enviar al correo de la liga (futbol7toledo@hotmail.com) o al whatsapp de la organización (**722856027**) la **hoja de inscripción de los jugadores**, que estará disponible para descargar en la sección "Documentos" de la web de la liga (www.ligamunicipalf7toledo.es).

- **Número de cuenta** para el ingreso de la fianza (EuroCaja Rural):
ES94 3081 0215 1111 0354 2625.
- Las inscripciones de los equipos se harán por orden de pago de las fianzas siendo **admitidas las primeras 44 inscripciones**.
- Todos los **equipos de años anteriores** deberán conservar como **mínimo el 58%** de su plantilla, para mantener la categoría y considerarse el mismo equipo.
- El pago de la fianza y la hoja de inscripción de los jugadores es un requisito indispensable para considerarse inscrito en la competición.
- Todos los jugadores deberán contar con un **seguro de accidentes** con, **AL MENOS, PRIMERA ASISTENCIA**. Al igual que en años anteriores, la organización facilita la contratación del seguro de primera asistencia de IMPERBROKER. Todo aquel que tenga compañía (seguro privado) no necesitará contratar otro seguro.

3. EDADES Y COMPONENTES DEL EQUIPO

Tener **18 años** cumplidos en el momento del inicio de la competición.

No se admitirán equipos con menos de **13 jugadores**. No hay un máximo establecido.

4. INSCRIPCIÓN DE LOS JUGADORES

Del 04 al 24 de septiembre de 2023

La **tasa de inscripción por jugador es de 65 euros**. El jugador que se inscriba en la segunda vuelta de la competición pagará 32,50€.

Pasos a seguir para la inscripción de los jugadores en el equipo:

1. Pago de la ficha, individual o colectiva, de las siguientes formas:

- **Pago con tarjeta** en cualquiera de los siguientes centros de inscripción del P.D.M.Toledo: pabellones municipales de la Escuela de Gimnasia, Santa Bárbara (solo por las tardes) o en la Piscina Municipal del Salto del Caballo.
- **Por banco o transferencia** al nº de cuenta **ES23 3081 0224 4111 0488 2426** (EuroCaja Rural), poniendo en el concepto el nombre del equipo y el número de jugadores.

2. Envío de la siguiente documentación al email (futbol7toledo@hotmail.com) o al whatsapp de la organización (**722856027**):

- **Recibo del pago** de las fichas acompañado del nombre del jugador o jugadores a los que pertenece.
- **Fotocopia de la póliza del seguro** de accidentes o tarjeta del seguro privado de cada jugador o del equipo completo.
- **DNIs escaneados** (o cualquier otro documento oficial en el que aparezca una fotografía del jugador) de todos los jugadores del equipo.

3. Darse de alta en la web de la liga (www.ligamunicipalf7toledo.es), cumplimentando debidamente todos los datos requeridos (incluido DNI escaneado), e inscribirse en el equipo correspondiente. La inscripción de un jugador no estará completa hasta que no esté correctamente registrado con el resto de su equipo en la web.

¡MUY IMPORTANTE!

Para que un jugador pueda participar en la competición y su inscripción sea válida, deberá haber entregado correctamente toda la documentación antes del día 20 de octubre.

5. WEB

Cada equipo deberá estar correctamente registrado en la web, así como la totalidad de sus jugadores antes del comienzo de la liga prevista el 20 de octubre. <http://www.ligamunicipalf7toledo.es>

6. BALÓN DE JUEGO

A cada equipo se le regalará un balón oficial de la liga que se entregará en el primer partido. Los dos equipos que se enfrenten deberán poner a disposición del árbitro ambos balones, los cuales deberán estar en perfecto estado.

La no presentación del balón por algún equipo será consecuencia de multa de 10 euros que serán, automáticamente, descontados de la fianza.

7. FIANZA Y DEVOLUCIÓN DE LA DE LA TEMPORADA ANTERIOR

Cada equipo aportará a principio de temporada una fianza de 150 euros.

Todas las sanciones económicas se descontarán de la fianza inmediatamente. Si un equipo agotara la fianza en cualquier momento de la competición, **deberá abonar una nueva fianza** para poder continuar participando. En caso contrario quedará expulsado de la competición.

En caso de agotar en una misma temporada la segunda fianza, quedará automáticamente expulsado de la competición.

Los requisitos para solicitar la devolución de la fianza de la temporada anterior son los siguientes:

- Rellenar el impreso que el P. D. M. tiene al efecto.
- Aportar la carta de pago.
- Lugar: sede central P.D.M., C/ General Villalba s/n de lunes a viernes de 09:00 a 14:00h.
- La fianza de un año no vale para la siguiente Liga.
- En cuanto finalice la liga se puede solicitar la devolución de la fianza.

8. BASES DE LA COMPETICIÓN

La competición estará formada por un número de grupos que quedará determinado en base a los equipos inscritos y a la clasificación de la temporada anterior.

Los equipos que cambien de nombre de una temporada a otra deberán conservar, como mínimo, el 58% de la plantilla de la temporada anterior para mantener la categoría. De no ser así, se entenderá que es un equipo nuevo y jugará en la última categoría.

El campeonato se desarrollará a doble vuelta. Se establece un sistema de ascensos y descensos mediante el cual los equipos que terminen el campeonato en los tres primeros puestos ascenderán de categoría y los equipos que terminen el campeonato en los tres últimos puestos descenderán de categoría.

Si un equipo abandona la competición en la primera vuelta, es decir, entre el primer y el último partido (éste incluido), los puntos obtenidos por el resto de los equipos en el enfrentamiento con el equipo en cuestión serán retirados.

Si el equipo abandona la competición entre la finalización de la primera vuelta y la segunda, es decir, ha participado en una vuelta completa, no se moverán los resultados obtenidos por el resto de los equipos en los enfrentamientos directos.

Si el equipo abandona o fuese expulsado en la segunda vuelta, es decir, haya jugado al menos un partido completo en la segunda vuelta, los puntos obtenidos en la primera vuelta por el resto de los equipos en enfrentamientos directos con este equipo, no se moverán, pero los de la segunda serán anulados.

9. PREMIOS

Se entregará un trofeo al **primer clasificado** de cada grupo.

Se entregará un trofeo al **máximo goleador** y al equipo con **mejor comportamiento deportivo** (fair-play) Este último lo conseguirá el equipo que contabilice menos tarjetas en el transcurso de la liga, y la puntuación se determina de la siguiente forma:

1 punto por tarjeta amarilla.

2 puntos por doble tarjeta amarilla/expulsión.

3 puntos por tarjeta roja directa.

La fecha de la entrega de trofeos se comunicará por correo electrónico o telefónicamente a los delegados de los equipos ganadores y a los jugadores galardonados.

10. INSTALACIONES DEPORTIVAS

Los partidos se disputarán en los campos municipales de césped artificial de Sta. M^a de Benquerencia, Sta. Bárbara y Escuela de Gimnasia. Por necesidades puntuales podrán trasladarse los encuentros a cualquier otro campo municipal de césped artificial o natural.

En los campos de césped artificial está prohibido jugar con tacos de aluminio y las botas han de tener tacos de goma.

El público acompañante no se podrá colocar entre los dos campos de juego, deberá permanecer detrás de las vallas.

En los recintos deportivos está prohibido portar bebidas alcohólicas y cualquier tipo de vidrio, así como fumar y comer frutos secos con cáscara.

Los participantes atenderán a las indicaciones de los delegados de la organización y empleados del PDM, así como de las observaciones que estos puedan hacer para velar por el buen comportamiento de los equipos, de no hacerlo serán sancionados o expulsados del recinto.

Los vestuarios se utilizarán para cambiarse y ducharse. Los equipos deben responsabilizarse del cuidado y buen estado de los mismos. En caso de ocasionar algún desperfecto, llevará consigo los correspondientes gastos.

El no cumplimiento de estas normas será sancionado con la expulsión del equipo.

La organización no se hace responsable de la desaparición de los objetos de valor que se puedan producir en los vestuarios.

11. ALTAS Y BAJAS

Se podrá dar de alta a jugadores hasta que finalice la competición, siguiendo el mismo procedimiento que al inicio de esta. Las bajas se deberán comunicar a la organización lo antes posible.

En el caso de que un equipo haya causado baja de la Liga por alguna razón cualquiera de sus jugadores podrá participar nuevamente en otro equipo, si no ha sido sancionado o expulsado.

12. REGLAMENTO ESPECÍFICO DE LOS PARTIDOS DE FÚTBOL 7

- ❖ Se jugarán **dos tiempos de 25 minutos** con 2 minutos de descanso y con el descuento que el árbitro estime del tiempo perdido en cada parte del partido.
- ❖ Todos los jugadores tienen la obligación de **estar identificados en todo momento mediante el DNI**. Este documento podrá ser requerido en cualquier momento por el colegiado o por los miembros de la organización. La no presentación inmediata de estos documentos será motivo suficiente de sanción por alineación indebida.
- ❖ En el terreno de juego sólo podrán permanecer los jugadores suplentes y un máximo de dos personas responsables por equipo, que deberán estar identificadas en el acta del partido.
- ❖ El árbitro podrá detener y en su caso suspender el partido si alguna o algunas personas ajenas a los equipos se negasen a identificarse o a abandonar el campo.
- ❖ Solo se **demorará la espera a un equipo durante 10 minutos** después de la hora prevista de comienzo del partido, pero el tiempo perdido se descontará del tiempo real de juego. Si pasados estos 10 minutos un equipo no presenta en el campo los jugadores mínimos requeridos para comenzar, el delegado del equipo contrario, junto con el árbitro, tendrán la potestad de dar el acta por cerrada, ganando el partido por **3-0**.
- ❖ Cada jugador llevará obligatoriamente un **dorsal que será personal e intransferible** y no podrá cambiarlo a lo largo de la competición. Todos los equipos deberán ir debidamente equipados.
- ❖ Todas las faltas serán directas con barrera a 5 metros.
- ❖ La zona de área estará delimitada y será zona de meta y área de penalti. La línea de 12 metros será también zona de fuera de juego.
- ❖ Las cesiones, serán castigadas con faltas directas, sobre la línea de 12 metros. (Se aplicará el reglamento de la RFEF).
- ❖ Los cambios serán libres, se realizarán por el centro del campo, saliendo en primer lugar el jugador que está jugando. El juego no se parará por este motivo.

13. NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES

Un partido podrá comenzar con **5 jugadores**, pero si por cualquier circunstancia del juego y durante el mismo, se quedase con **4 o menos jugadores**, se dará el **partido por finalizado y por perdido 3-0**. Si en ese momento, el equipo sancionado va perdiendo por una diferencia mayor a 3 goles, se mantiene el resultado del partido.

14. VESTIMENTA / EQUIPACIÓN

Cada uno de los equipos participantes deberá ir equipado y numerado según el acta del equipo. En caso de coincidir el color en los uniformes, el equipo visitante, deberá ponerse un peto que le diferencie.

15. DELEGADO - ENTRENADOR DE EQUIPO

Cada equipo deberá tener un Delegado/Entrenador, este podrá ser uno de los jugadores. En caso de ausencia en algún partido, cualquier jugador del equipo debe asumir sus funciones.

Sus funciones son:

- ❖ **Entregar los carnés del equipo** que le sean requeridos por la organización, el árbitro o el Delegado del equipo contrario.
- ❖ Estar bien identificado en todos los partidos mediante la acreditación que la organización entregará a cada equipo. Deberá presentarse al árbitro antes del comienzo de cada partido.
- ❖ Informar al comienzo de la competición del calendario y horarios de sus partidos.
- ❖ **Informar**, al término de la jornada, **de las sanciones de su equipo**.
- ❖ Es responsable del banquillo y de los cambios de su equipo, así como del control de los jugadores. **Ayudar y colaborar con los árbitros y la organización**
- ❖ Rellenar el acta del partido junto con el otro Delegado, quince minutos antes del comienzo. El partido no comenzará hasta que los Delegados rellenen correctamente el acta.
- ❖ Al término del partido, están obligados a firmar el acta y comprobar que no contiene errores. Una vez firmada, ambos equipos la aceptarán como válida y no se podrá modificar en ningún caso.
- ❖ Pondrá a disposición del árbitro el balón oficial del equipo en debidas condiciones.
- ❖ **Debe conocer las reglas** y transmitir las a sus jugadores.
- ❖ Los Delegados/Entrenadores podrán jugar los partidos, pero se encargarán de que en los banquillos sólo estén los jugadores y ellos mismos. Únicamente podrán estar en zona de banquillos jugadores suplentes, el entrenador y el delegado si tienen carnés.

16. APLAZAMIENTOS DE PARTIDOS

Cada equipo dispondrá de un número máximo de 3 aplazamientos. Las solicitudes deberán solicitarse a la organización, con al menos una semana de antelación al partido y quedar confirmado como muy tarde el martes de la misma semana. Para que un partido quede aplazado deberán estar de acuerdo ambos equipos. **Los partidos aplazados se jugarán, probablemente, los lunes.**

Los partidos únicamente **podrán cambiarse y jugarse dentro de la misma semana** en la que inicialmente fueron programados (o en la semana inmediatamente posterior) en los horarios y fechas disponibles, siempre y cuando la organización y el equipo rival estén de acuerdo. Para ello deberá avisar con, al menos, una semana de antelación.

Un partido no podrá ser aplazado a fechas posteriores a la prevista salvo causas de fuerza mayor, con la aprobación previa de la organización.

En caso de que esto ocurriese, el equipo interesado en el aplazamiento deberá proponer una fecha en la que con el acuerdo del equipo contrario se juegue el partido en el plazo máximo de un mes, respecto a la fecha inicialmente fijada. En caso contrario el partido se dará por perdido al equipo interesado en el aplazamiento. Si estuviesen ambos equipos interesados en el aplazamiento, se daría el partido por suspendido.

En caso de fuerza mayor o por situaciones consideradas como especiales, **el árbitro o la organización podrá suspender o aplazar un partido**, sin solicitar el acuerdo entre los equipos.

17. RECLAMACIONES

Se realizarán por escrito y se entregarán en las oficinas de la sede central del P.D.M. de Toledo, en horario de 09:00 a 14:00h. El plazo máximo para presentar las reclamaciones será de 7 días a partir de la finalización del partido.

Para interponer una reclamación se pagará una tasa de 30€ que será reembolsada si es aceptada por la organización.

La organización no admitirá reclamaciones derivadas de la actuación arbitral.

18. COMITÉ DE COMPETICIÓN

El Comité de Competición estará compuesto por la organización y el colectivo de árbitros. **Toda reclamación será resuelta por dicho Comité y sus resoluciones serán inapelables.**

Se encargará de que en todo momento reine la deportividad, sancionando y resolviendo cuantas infracciones o anomalías pudieran ocurrir durante el campeonato.

19. INCOMPARENCIAS/ ALINEACIÓN INDEBIDA/ SANCIONES/ AMONESTACIONES

Si por causa mayor no se presentará el árbitro del partido, éste se deberá jugar y será arbitrado por: el primer tiempo por el delegado del equipo local y el segundo tiempo por el delegado del equipo visitante, o en su defecto, por la persona que designe cada equipo. Se deberá remitir el resultado e incidentes a la organización. En estos casos, el importe del arbitraje se devolverá a final de temporada a los equipos afectados.

❖ Incomparencias:

Se considera una incomparencia cuando a la hora de comienzo del partido **no haya cinco integrantes del equipo.**

El equipo que no comparezca a un partido será sancionado con una multa de **30 euros, más los costes completos del arbitraje (25 euros)**, a descontar de la fianza del equipo y se le dará por perdido con el resultado de **3-0**.

En caso de **incomparencia por ambos equipos** no se aplazará el partido y el resultado será nulo, no sumando puntos, ninguno de los dos equipos.

En caso de que un equipo decida **abandonar el partido antes de la finalización** de éste sin causa justificada, se le aplicará la **sanción por incomparencia** y se le dará el partido por **perdido por 3-0**. Si en ese momento, el equipo sancionado va perdiendo por una diferencia mayor a 3 goles, se mantiene el resultado del partido.

❖ No presentación:

Se considera una no presentación cuando un equipo **sin avisar con tres días de antelación** no acude a jugar el partido.

El equipo que no comparezca a un partido será sancionado con una **multa de 50 euros** a descontar de la fianza del equipo, **se le dará por perdido con el resultado de 3 - 0** y la **pérdida de 3 puntos**.

En caso de que **no se presenten ninguno de los dos equipos** no se aplazará el partido y el resultado será **nulo**, no sumando puntos, ninguno de los dos equipos.

En caso de que **un equipo avise con tres días de antelación** de que no se presentará a un partido se le dará por **perdido con el resultado de 3 - 0** y no conlleva sanción de puntos, ni económica.

❖ Alineación Indebida

Se considerará alineación indebida:

- La no presentación del DNI, de cualquier jugador, delegado o entrenador del equipo, de manera inmediata en el momento que el árbitro o la organización lo requieran.
- La participación en el partido de jugadores sin ficha.
- La participación en el partido de jugadores sancionados por cualquier motivo.

La alineación indebida se sancionará con una **multa de 50 euros a descontar de la fianza del equipo, la pérdida del partido por 3-0 y 3 puntos menos en la clasificación.**

❖ Sanciones:

Será causa de **descalificación del equipo y pérdida de fianza:**

- El no cumplir las sanciones impuestas por el Comité.
- La actitud colectiva (de jugadores, público, etc.) que atente contra el espíritu deportivo.
- Si por reiteradas sanciones se perdiera la fianza.

Será causa de **expulsión de la competición de un jugador:**

- Cualquier tipo de agresión, amenaza o falta verbal grave a cualquier miembro de la organización, además de la multa económica impuesta por el Comité de Competición. Esta sanción es aplicable tanto a jugadores y/o equipos aún sin estar participando en el juego.
- La conducta antideportiva grave.

Será causa de **sanción de un 1 partido:**

- Expulsión de un jugador por doble tarjeta amarilla.
- Acumulación de 3 tarjetas amarillas por parte de un jugador. Una vez cumplido el partido de sanción comenzará un ciclo nuevo.
- Roja directa por causa del juego sin conducta antideportiva mediante.

Será causa de **sanción de un mínimo de 2 partidos:**

- Expulsión de un jugador por tarjeta roja directa, con la multa correspondiente.
- La tarjeta roja directa se sancionará con 15 euros.

Nota: la sanción a un jugador ya sea por doble amarilla o por tarjeta roja directa, o la acumulación de 3 tarjetas amarillas, deberá comenzar a cumplirse en la jornada inmediatamente posterior.

Será causa de **pérdida de un partido**, así como de **3 puntos menos en la clasificación**, y **multa de 30 euros:**

- Alineación indebida.
- El negarse a jugar un partido si el árbitro decide hacerlo.
- Negarse a abandonar el partido por parte de un jugador que ha sido expulsado.

Nota: si un equipo agotara la fianza en cualquier momento de la competición, deberá abonar una nueva fianza para poder continuar participando. En caso contrario quedará expulsado de la competición.

❖ Amonestaciones:

La primera amonestación será **tarjeta amarilla y 2 minutos** de exclusión del juego sin poder ser sustituido.

La segunda amonestación será **expulsado del partido** por doble amonestación y **no podrá ser sustituido**.

El **jugador reincidente podrá ser expulsado del campeonato**. Se entenderá por reincidencia cuando un mismo jugador sea expulsado con tarjeta roja directa en dos ocasiones durante el transcurso de la competición.

20. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN

En caso de **empate en la fase de clasificación entre 2 o más equipos:**

- ❖ Quedará por delante en la clasificación el que obtuviese mayor número de puntos en los enfrentamientos directos. (Sólo se tienen en cuenta los puntos conseguidos entre los partidos de los implicados).
- ❖ En caso de persistir el empate, quedará por delante el que tuviera mejor diferencia de goles (favor/contra).
- ❖ Si no quedase resuelto el empate en el apartado "2", éste se dirimirá por el mayor número de goles marcados.
- ❖ En caso de empate en los apartados "1", "2" y "3". Se decidirá a favor del equipo menos sancionado entre ambos.
- ❖ Por último, se decidirá por sorteo.

21. OTRA INFORMACIÓN DE INTERÉS

Las particularidades de la reglamentación específica de este torneo de Fútbol 7, prevalecen sobre la reglamentación genérica de la RFEF. La reglamentación que no quede establecida en este folleto, referente a los partidos de la competición, será la determinada por la RFEF.

La organización recomienda como norma prudencial, la realización de un reconocimiento médico antes del inicio del campeonato.

Todo jugador por el hecho de inscribirse en el campeonato conoce y acepta toda la normativa y reglamentación del mismo, respeta y acepta cualquier requerimiento o petición exigida por la organización, que velará por el buen funcionamiento de la competición.

Toda información que no quede recogida en este folleto será aportada por la organización cuando le sea requerida y lo considere adecuado.

La organización emitirá sus comunicados a través de las siguientes fuentes:

1. **Por correo a los Delegados;**
2. **En la página web del patronato (www.patronatodeportivotoledo.com)**

Es importante que la persona elegida como delegado, con el fin de tener a su equipo bien informado, tenga acceso a las dos fuentes. El desconocimiento de un comunicado o decisión emitido por la organización o el comité de competición a través de estas fuentes no exime de su cumplimiento.

La Organización se reserva el derecho a dar por terminada la competición y/o a realizar cambios en fechas o tiempos previamente determinados, si las circunstancias así lo requiriesen.

22. ACTAS

Las actas de los partidos serán generadas automáticamente a través de la web de la competición, lo que conlleva que únicamente aparecerán en ellas aquellos jugadores inscritos correctamente y con toda la documentación en regla. Por ello, es muy importante seguir de forma adecuada todos los pasos para la inscripción de los jugadores y presentar toda la documentación requerida.

Por otro lado, para evitar problemas e infracciones sucedidas otros años, los coordinadores de la liga tendrán acceso a un listado en el cual se relaciona el DNI y foto de cada jugador con su nombre y apellidos. Serán los delegados de cada equipo, o en su defecto los jugadores, quienes indicarán a los coordinadores qué jugadores van a estar presentes en el partido, para que pueda quedar registrado en el acta y comprobado con dicho listado.



Patronato Deportivo
Municipal TOLEDO