

## CPTO. LOCAL FUTBITO JUVENIL

### Normativa

#### INTRODUCCIÓN:

El Campeonato Local Juvenil es una actividad de actuación en materia deportiva del Servicio Municipal de Deportes del Excmo. Ayuntamiento de Yecla, dirigida a los chicos/as nacidos en los años 2005, 2006 y 2007 encuadrada dentro del Área de Competiciones y Eventos Deportivos y de su Programa de Competiciones Locales.

Dichos años de nacimiento para poder participar podrán ser modificados única y exclusivamente por el SMd, en casos muy excepcionales y previo estudio detallado de los mismos.

#### FECHAS:

Se extenderá de Septiembre/Octubre a Junio de la temporada correspondiente, aproximadamente. Estas fechas variaran en función de la temporada.

#### ORGANIZACIÓN:

La organización y coordinación de este campeonato estará a cargo del Servicio Municipal de Deportes del Excmo. Ayuntamiento de Yecla.

#### INSTALACIONES:

El Campeonato Local Juvenil se desarrolla en las Pistas de Césped Artificial del Pabellón Polideportivo Municipal José O. Chumilla.

Los espacios de juego siempre serán reglamentarios (40 x 20 mts) y estarán señalizados conforme a la vigente normativa oficial para esta modalidad deportiva y que será la recogida en el Reglamento de la Liga Nacional de Fútbol Sala.

#### MATERIAL:

El S.M.D. aportará todo el material necesario para el perfecto desarrollo del presente Campeonato, ya sean balones, petos, trofeos, mesas, sillas,....

#### ORGANIZACIÓN Y COMPETICIÓN:

##### 1.- INSCRIPCIONES:

La organización administrativa se llevará a cabo en las oficinas del S.M.D., situadas en Plaza Mayor s/n. (Ayuntamiento), teléfono 75.41.00 - 75.21.90 y Fax 79.07.12, en el horario de atención al público: de Lunes a Viernes de 10'30 a 14'00 h.

Se realiza un proceso previo de RENOVACIÓN DE PLAZAS para aquellos equipos y jugadores que habiendo participado en la edición anterior, indiquen en el modo y plazo establecido, su deseo de volver a participar, asumiendo las condiciones de participación y reglamentos y abonando los correspondientes precios.

Para poder realizar esta Renovación, la principal condición, será mantener la mitad más 1 de los jugadores con los que se finalizó la pasada temporada.

UNA VEZ DISPUTADA LA 2<sup>a</sup> JORNADA, NO SE PODRÁ REALIZAR NINGÚN ALTA, A NO SER QUE SE TRATE DEL JUGADOR QUE JUEGA EN LA POSICIÓN DE PORTERO, SIEMPRE Y CUANDO:

- El jugador que ocupaba esa demarcación hasta la fecha haya sufrido una lesión.
- O se de otra circunstancia que provoque que este jugador no vaya a poder jugar en un largo periodo.

El nuevo jugador únicamente podrá jugar como portero.

Dicha excepción deberá cumplir previamente los siguientes requisitos:

- Se deberá presentar justificante medico de la lesión del portero que hasta la fecha estaba jugando en el equipo o bien documento que justifique esta situación.
- Que en el equipo no haya ya otro jugador que juegue en esta posición, por lo que no se realizaría la excepción.

A continuación y si el Servicio Municipal de Deportes entiende que procede, se establecerá un segundo proceso denominado INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS NUEVOS, en el cual, por riguroso orden de llegada, se inscribirán equipos nuevos, en caso de que se generasen plazas vacantes debido a la no renovación de los equipos participantes en la pasada edición o de que se ofertasen plazas de equipos nuevos.

A la hora de formar los grupos y establecer la categoría de los equipos en la nueva temporada, estos deberán estar formados, al menos, por el 50% + 1 de los jugadores que acabaron la temporada anterior y siempre en un NÚMERO MÍNIMO TOTAL DE 9 JUGADORES.

En el caso de que desaparezcan equipos de una temporada a otra, los grupos siempre se establecerán respetando los Ascensos y Descensos correspondientes a la temporada anterior, de forma que si aún faltasen equipos para completar los grupos, estas plazas serían ocupadas, en primer lugar por los equipos que hayan quedado clasificados en 3er lugar en la última clasificación del grupo inmediatamente inferior, y si siguiesen quedando plazas disponibles en el grupo superior, estas volverían a ser ocupadas por los equipos descendidos, en función de la disponibilidad, y siempre comenzando por el penúltimo clasificado en la competición anterior y en el grupo correspondiente.

En el caso de que se modificase el número de grupos O DE EQUIPOS POR GRUPO DE UNA TEMPORADA A LA SIGUIENTE, EL SERVICIO MUNICIPAL DE DEPORTES ORGANIZARÁ LA COMPETICIÓN , SIEMPRE TENIENDO COMO BASE PARA LA NUEVA ORGANIZACIÓN, LA CLASIFICACIÓN FINAL DE LA TEMPORADA ANTERIOR Y LOS ASCENSOS Y DESCENSOS.

Los equipos “nuevos” QUE NO HAYAN PARTICIPADO EN LA EDICIÓN ANTERIOR, formarán parte del último grupo que se forme.

A los equipos “nuevos” QUE SI QUE HAYAN PARTICIPADO EN LA EDICIÓN DEL AÑO ANTERIOR, es decir, aquellos equipos que en la temporada anterior si que participaron pero que se han inscrito en el plazo de equipos “nuevos”, en el caso de que así proceda, se los mantendrá el grupo en el que participaban o bien el correspondiente ascenso – descenso.

Señalar que estas fechas y periodos cambiarán en función de la temporada en juego.

Para formalizar la inscripción deberá enviarse por mail a la oficina del Servicio Municipal de Deportes la siguiente documentación en los plazos y formas así establecidos:

- Hoja de inscripción del equipo, impresa a ordenador, con la relación de todos los jugadores que se deseen inscribir, acompañado del número y letra de su DNI o equivalente y dorsal fijo con el que va a participar en la competición.
- **Documento con la imagen/foto A COLOR de la cara delantera del DNI o equivalente de todos los jugadores que se inscriban, incluido el Delegado-entrenador.**
- Copia/imagen del resguardo del ABONO de la cuota correspondiente.

No se aceptarán inscripciones incompletas ni aquellas que se realicen fuera del plazo establecido.

## 2.- CUOTAS A ABONAR POR LOS EQUIPOS INSCRITOS.

Serán establecidas y justificadas anualmente en el correspondiente informe propuesta elaborado por los técnicos del SMd y aprobado en la correspondiente Junta de Gobierno Local.

Se establecerán los siguientes Precios Públicos:

- Cuota de Inscripción: a abonar por cada equipo inscrito
- Alta de Jugador: a abonar para cada uno de los jugadores que cada equipo inscriba.
- Deposito: a abonar por cada equipo. De ella se descontaran los importes establecidos en función de la sanción que se establezca para el equipo, además de aquellos desperfectos o destrozos que pueda realizar el mismo o alguno de sus jugadores.

LAS CUOTAS DE INSCRIPCIÓN CUBRIRÁN LA PARTICIPACIÓN EN LA TOTALIDAD DE LA COMPETICIÓN, TANTO LIGA COMO COPA.

## 3.- DE LA COMPETICIÓN, TERRENOS DE JUEGO Y HORARIOS.-

### EL SISTEMA DE COMPETICIÓN

Dependerá anualmente del número de equipos inscritos, aunque como regla general se intentará respetar el formato de LIGA A DOBLE VUELTA ENTRE TODOS LOS EQUIPOS DE CADA UNO DE LOS GRUPOS QUE SE FORMEN, Y COPA CON UNA 1<sup>a</sup> FASE DE LIGUILLA Y UNA POSTERIOR A ELIMINATORIAS DIRECTAS, REALIZANDO PREVIAMENTE UN SORTEO ENTRE TODOS LOS EQUIPOS PARTICIPANTES.

Además, la organización se reserva la posibilidad de reajustar o modificar los grupos que se establezcan por motivos directos o indirectos de la competición, y siempre respetando la clasificación final y los ascensos-descensos de la temporada anterior.

LA PUNTUACIÓN que se establece es la siguiente:

- Partido Ganado: 3 puntos
- Partido Empatado: 1 punto

- Partido Perdido: 0 puntos

En caso de empate a Puntos en la clasificación final se tendrá en cuenta los siguientes criterios:

- Enfrentamiento directo entre los equipos empatados.
- Gol average Particular entre los equipos empatados.
- Gol average General: Mejor diferencia entre Goles a Favor y Goles en Contra de la competición.
- Mayor número de Goles a Favor
- Menor número de Goles en Contra
- Deportividad
- Sorteo

En la competición de copa, tanto en la fase de liguilla como en la de eliminatorias directas, si a la finalización de un partido, el resultado es de empate, se tendrá que lanzar una tanda de 3 penaltis para determinar el ganador del partido.

## LOS HORARIOS DE LOS PARTIDOS

Se establecerán en función de la disponibilidad de uso en las correspondientes IDM's tras establecer el SMD los horarios de las actividades por este organizadas, estableciéndose, como norma general, los días de juego Sábado y Domingo.

Los partidos siempre se deberán disputar en los días y horarios establecidos por el Smd, por ello, se publicará a principios de la competición el calendario de jornadas de la misma y semanalmente, los horarios de los partidos.

## SOLICITUDES DE HORARIOS:

Para solicitar un determinado día y horario de juego en una jornada, el equipo solicitante deberá realizarlo antes de las 15.00 h del LUNES DE LA SEMANA DE JUEGO. Dicha SOLICITUD DEBERÁ SER REALIZADA POR EL DELEGADO DEL EQUIPO, EN PERSONA, POR ESCRITO Y EN LAS OFICINAS DEL SMD O BIEN POR MAIL A [deportes@yecla.es](mailto:deportes@yecla.es).

Las solicitudes de horario podrán ser realizadas únicamente por el Delegado del equipo y por ninguna otra persona.

El cupo de solicitudes de horarios queda establecido en 2 PARA TODA LA TEMPORADA.

En la última jornada de la competición de Liga o en las Semifinales de la competición de Copa:

- No se podrán realizar solicitudes de horario por los equipos que disputen partidos implicados en los ascensos y descensos, ni por los que vayan a disputar las semifinales.
- Estos partidos, como norma, se jugarán a la misma hora, si la disponibilidad de las IDM's lo permite. De no ser así, siempre jugará en primer lugar el que en ese momento esté peor clasificado.

Si alguno de los equipos clasificados para disputar las semifinales de copa indicase al Smd su imposibilidad para disputar el correspondiente partido con una antelación de al menos 2 días sobre la fecha prevista, dicho partido será aplazado, estableciéndose la nueva fecha siguiendo el siguiente procedimiento:

- 1.- El servicio municipal de deportes convocará, de forma urgente, una reunión con los delegados – capitanes de los equipos y los árbitros, en la que les planteará las fechas y horarios alternativos que entienda más oportunos para recuperar el partido aplazado-suspendido, esperando llegar a un acuerdo en dicha reunión. De igual modo se estudiarán las propuestas que realicen los representantes de los equipos.
- 2.- De no alcanzarse un acuerdo en dicha reunión, el servicio municipal de deportes establecerá la nueva fecha y horario, que serán últimos e inamovibles.
- 3.- Si alguno de los 2 equipos no se presenta por su delegado o alguno de sus jugadores a dicha reunión, el Smd, el equipo asistente y los árbitros decidirán de forma unilateral el día y horario para disputar el partido.

#### **HORARIO DE LA FINAL DE COPA.**

En la competición de Copa, en el momento en el que el Servicio Municipal de Deportes sepa cuales son los 2 equipos clasificados para disputar la final, convocará de forma urgente una reunión con los delegados de estos, para establecer, según el procedimiento indicado en el punto anterior, la fecha y hora para su disputa.

La fecha y horario que finalmente se establezca serán últimos e inamovibles.

Dentro de las 2 solicitudes de horario que tendrán cada uno de los equipos participantes, 1 podrá ser para solicitar el APLAZAMIENTO de un partido.

Las condiciones para solicitar un APLAZAMIENTO serán las siguientes:

- Fecha Límite: el plazo límite para solicitarlo serán las 14.00 h del viernes previo a dicha jornada, y se deberá realizar en las oficinas del Smd, por escrito y en persona por el delegado del equipo solicitante o bien por mail a [deportes@yecla.es](mailto:deportes@yecla.es)
- Nunca se podrá realizar en las 2 ultimas jornadas de la liga.
- En una misma jornada se podrán aplazar un máximo de 2 partidos, que serán los que se soliciten antes por riguroso orden de llegada.
- La nueva fecha del partido aplazado se establecerá por el procedimiento establecido en esta normativa para los partidos pendientes de disputa.

Un partido podrá ser aplazado, si no se ha solicitado antes su aplazamiento, únicamente por los siguiente motivos y con las siguientes condiciones:

- 1.- Causa climatológica: si previamente a la disputa de la jornada y sus partidos, el SMd no ha aplazado ya la jornada y sus partidos debido a este motivo, el árbitro del partido y los delegados – capitanes de los 2 equipos decidirán personalmente en la instalación y antes del inicio del mismo, si así lo estiman oportuno, el aplazamiento o suspensión del partido.

2.- Causa de fuerza mayor sobrevenida, la cual, previamente deberá ser comunicada al arbitro correspondiente o al SMd. Únicamente el SMd y el colectivo de árbitros tienen la potestad de aplazar o suspender partidos, de forma previa o en el momento de disputarse el mismo y siempre por causas de fuerza mayor y justificadas.

Un partido podrá ser suspendido cuando ya se esté disputando, siendo el arbitro-s del partido el encargado de tomar esta decisión por las circunstancias que estime oportunas.

Si la suspensión se ha producido quedando ¼ parte o menos tiempo de partido, este se dará por finalizado manteniendo el resultado que se hubiese dado en el momento de la suspensión.

Si la suspensión se produce antes del tiempo indicado en el párrafo anterior, el partido siempre tendrá que terminarse. Para ello, se estará a lo establecido en el párrafo siguiente.

#### **FECHAS Y HORARIOS DE LOS PARTIDOS APLAZADOS – SUSPENDIDOS.**

Cuando un partido finalmente se aplace o suspenda se establecerá la nueva fecha y horario del partido siguiendo el siguiente procedimiento:

- El servicio municipal de deportes convocará, de forma urgente, una reunión con los delegados – capitanes de los equipos en la que les planteará las fechas y horarios alternativos que entienda más oportunos para recuperar el partido aplazado-suspendido, esperando llegar a un acuerdo en dicha reunión. De igual modo se estudiarán las propuestas que realicen los representantes de los equipos.
- De no alcanzarse un acuerdo en dicha reunión, el servicio municipal de deportes establecerá la nueva fecha y horario, que serán últimos e inamovibles.
- Si alguno de los 2 equipos no se presenta por su delegado o alguno de sus jugadores a dicha reunión, el Smd y el equipo asistente decidirán de forma unilateral el día y horario para disputar el partido.
- Estos partidos se deberán disputar en un plazo máximo de 2 jornadas a partir de la fecha de la suspensión – aplazamiento, siempre que la ocupación de las instalaciones deportivas municipales lo permita y en los horarios reservados para la disputa de esta competición.

**LAS SANCIONES DEPORTIVAS** las impondrá el Juez de Competición, que será una persona propuesta por el SMd, anónima y ajena totalmente a la competición, en base a lo que se refleje en el presente reglamento.

Se considerará INCOMPARECENCIA de un equipo cuando transcurrido 5 min. de la hora prevista para el comienzo, no se haya presentado el equipo con los jugadores mínimos necesarios para el inicio del mismo. Al margen de las sanciones económicas previstas, la primera será expulsión al equipo del campeonato sin devolución de deposito, además de perder la posibilidad de participar en la próxima edición del mismo y anulándose todos sus resultados.

Se considerará INCOMPARECENCIA de un equipo cuando transcurrido 5 min. de la hora prevista para el comienzo, no se haya presentado el equipo con los jugadores mínimos necesarios para el inicio del mismo. Al margen de las sanciones

económicas previstas, la primera será partido por perdido por el resultado de 0 - 3, resta de tres puntos de la clasificación y sanción económica de la mitad de la deposito establecida.

Si fuese la segunda incomparecencia, se expulsaría al equipo del campeonato sin devolución de deposito, además de perder la posibilidad de participación en la próxima edición del mismo y anulándose:

- EN EL CASO DE QUE SE PRODUZCA EN LA 1<sup>a</sup> VUELTA, todos sus resultados.
- EN EL CASO DE QUE SE PRODUZCA EN LA 2<sup>a</sup> VUELTA, SOLO LOS RESULTADOS DE ESTA, MANTENIÉNDOSE LOS DE LA 1<sup>a</sup> VUELTA.
- EN EL CASO DE QUE OCURRA EN LA COMPETICIÓN DE COPA, SI ES EN LA FASE DE LIGUILLA, SE ANULARÍAN TODOS SUS RESULTADOS Y EL EQUIPO SERÍA ELIMINADO.

No se considerará INCOMPARECENCIA, el hecho de que un equipo avise con tiempo suficiente de que no va a poder disputar un partido. Dicho aviso deberá ser realizado POR ESCRITO POR EL DELEGADO, al menos, la mañana del Viernes previo a la disputa del partido y en las oficinas del SMd, en horario de 10.30 a 14.00 h.

SI UN EQUIPO SE RETIRA VOLUNTARIAMENTE del Campeonato, se daría al equipo por no participante, perdiendo además el importe total del deposito y anulándose:

- EN EL CASO DE QUE SE PRODUZCA EN LA 1<sup>a</sup> VUELTA, todos sus resultados.
- EN EL CASO DE QUE SE PRODUZCA EN LA 2<sup>a</sup> VUELTA, SOLO LOS RESULTADOS DE ESTA, MANTENIÉNDOSE LOS DE LA 1<sup>a</sup> VUELTA.
- EN EL CASO DE QUE OCURRA EN LA COMPETICIÓN DE COPA, SI ES EN LA FASE DE LIGUILLA, SE ANULARÍAN TODOS SUS RESULTADOS.

La difusión, confección de calendarios y horarios, se realizará al menos con 4 días de antelación a la disputa de la jornada correspondiente a través de las redes sociales y pagina web del ayuntamiento, así como las notas informativas.

Cada equipo es responsable de las roturas, mal uso o comportamiento violento, que realicen sus jugadores, delegados o acompañantes en la instalación, pudiendo ser retirados de la competición en caso de no subsanar dichas roturas y descontados de su deposito.

**TROFEOS Y PREMIOS:** Se establecen trofeos para el Campeón y Subcampeón, Máximo goleador y Portero menos goleado de cada grupo y para el Equipo Mas Deportivo en la competición de Liga. La NO presencia en el Acto de Entrega de Trofeos de un representante del equipo se entenderá como renuncia a los trofeos o premios conseguidos. Toda delegación en otra persona por parte de los ganadores deberá ser conocida y autorizada por la organización con una antelación mínima de 30 minutos al inicio del acto.

#### ASCENSOS Y DESCENSOS

A LA HORA DE CONFECCIONAR LOS NUEVOS GRUPOS DE LA COMPETICIÓN, SIEMPRE QUE EL NUEVO SISTEMA DE COMPETICIÓN Y NÚMERO DE GRUPOS LO PERMITA Y PARTIENDO DE LA BASE DE LA

CLASIFICACIÓN FINAL DE LA TEMPORADA ANTERIOR, ascenderán OBLIGATORIAMENTE LOS 2 PRIMEROS CLASIFICADOS DE CADA UNO DE LOS GRUPOS Y DESCENDERÁN OBLIGATORIAMENTE LOS DOS ÚLTIMOS CLASIFICADOS, de cada uno de los grupos.

EN EL CASO DE QUE ALGÚN EQUIPO SEA EXPULSADO DE LA COMPETICIÓN O DESAPAREZCA Y SIEMPRE Y CUANDO SE MANTENGA EL NÚMERO DE GRUPOS Y EQUIPOS PARA LA NUEVA TEMPORADA:

SI LE CORRESPONDE ASCENDER, ASCENDERÍA EL SIGUIENTE CLASIFICADO OBLIGATORIAMENTE.

EN EL CASO DEL DESCENSO, SOLO DESCENDERÍA UN EQUIPO, YA QUE DE CADA GRUPO SE ESTABLECE QUE DESCIENDEN DOS, O BIEN NINGUNO, EN EL CASO DE QUE HAYAN SIDO EXPULSADOS O DESAPARECIDO DOS EQUIPOS.

En el caso de que desaparezcan equipos de una temporada a otra, los grupos siempre se establecerán respetando los Ascensos y Descensos correspondientes a la temporada anterior, de forma que si aún faltasen equipos para completar los grupos, estas plazas serían ocupadas, en primer lugar por los equipos que hayan quedado clasificados en 3er lugar en la última clasificación del grupo inmediatamente inferior, y si siguiesen quedando plazas disponibles en el grupo superior, estas volverían a ser ocupadas por los equipos descendidos, en función de la disponibilidad, y siempre comenzando por el penúltimo clasificado en la competición anterior y en el grupo correspondiente.

#### 4.- DE LOS JUGADORES

El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por CINCO jugadores en pista, de los cuales UNO jugará como guardameta. El número mínimo de jugadores para iniciar un partido será de CUATRO. En el caso de que por cualquier circunstancia un equipo quedase reducido a TRES jugadores durante el transcurso del partido, el árbitro decretará concluido el mismo y el resultado final de 3 – 0 contra el equipo que se ha visto reducido en el número de jugadores, siempre y cuando, en este momento, la diferencia no sea ya mayor y en contra del equipo infractor, en cuyo caso, dicho resultado sería el definitivo”.

**IMPORTANTE.-** Los jugadores están obligados a mostrar el número de la camiseta a los árbitros y anotador cuando hayan conseguido el gol o hayan cometido infracción alguna.

La organización, bien sean responsables del SMd, conserjes de la instalación o árbitros, podrán solicitar a los jugadores su identificación en cualquier momento de la competición y de forma inmediata, bien presentando el DNI o el carné de conducir. Si esto no se produjese, el árbitro lo podrá indicar en el acta del partido considerándolo Alineación Indebida, lo que acarrearía la sanción que al respecto ya se establece en esta normativa.

**EL NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES INSCRITOS POR EQUIPO SERÁ DE 9, NO ESTABLECIÉNDOSE NÚMERO MÁXIMO POR EQUIPO.**

**SUSTITUCIONES:** Serán Volantes, sin necesidad de parar el partido ni de comunicárselo al árbitro a excepción de la del portero, permitiéndose un número indeterminado. Un jugador que haya sido reemplazado, puede nuevamente volver al terreno de juego en sustitución de otro.

Una sustitución debe observar las siguientes condiciones:

El jugador que sale del terreno de juego lo debe hacer por la línea de banda, en el sector llamado zona de sustituciones, justo en el centro del campo.

El jugador que entra al terreno debe hacerlo por la misma línea de zona de sustituciones, pero nunca antes de que el jugador que sale traspase completamente la línea de banda.

El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador siempre y cuando el árbitro o juez de mesa haya sido previamente avisado, deteniéndose el juego para realizar dicho cambio.

Cuando un jugador sea expulsado del partido por el árbitro, podrá ser sustituido por uno del banquillo.

#### **LOS JUGADORES NO PODRÁN CAMBIAR DE EQUIPO DURANTE LA COMPETICIÓN.**

No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto considerado por el árbitro peligroso para la práctica del deporte.

La equipación usual de un jugador estará compuesta por camiseta de manga corta o larga pantalón corto, medias y calzado apropiado. En lo que respecta al calzado, se permitirá solamente el uso de zapatillas de lona o cuero blanco, con suela de goma u otro material similar. El empleo de calzado es obligatorio. En el caso de que los árbitros observen a algún jugador con calzado inapropiado, deberán invitarle a que se lo cambie e incluso, en caso de negativa, a que no participe en el partido.

Usarán obligatoriamente en la espalda de las respectivas camisetas número, siendo también obligatoria la diferenciación del color entre el número y la camiseta.

El guardameta está autorizado a utilizar pantalón largo. Así mismo deberá emplear colores que lo distingan de los demás jugadores y del árbitro.

**A LOS EQUIPOS QUE JUEGUEN UN PARTIDO SIN LAS EQUIPACIONES EN REGLA (camisetas iguales y numeradas) SE LES RESTARÁ 1 PUNTO DE LA CLASIFICACIÓN, NO PERMITIENDO VOLVER A JUGAR HASTA QUE DICHA SITUACIÓN NO SE SOLUCIONE Y DANDOSELE LOS PARTIDOS POR PERDIDOS.**

En los BANQUILLOS solo podrán estar los jugadores reservas y el entrenador o delegado del equipo, en caso de que la organización observase el incumplimiento de esta norma o el árbitro del partido así lo refleje en el acta del mismo, se tomarían las medidas oportunas, siendo la 1<sup>a</sup> de ellas, la resta de 1 punto en la clasificación al equipo/s infractor. (e incluso con la perdida del partido por parte de este equipo o su expulsión del torneo)

Todos los participantes estarán acogidos al Seguro de Asistencia Sanitaria de lo padres, tutores o suyo propio.

#### **5.- DE LOS ÁRBITROS**

Se designará 1 o 2 árbitros para dirigir cada partido. Sus competencias y el ejercicio de sus poderes, otorgadas por las Reglas de juego, empezarán en el momento que entra al recinto donde se encuentre el terreno de juego y terminarán una vez que lo abandone.

Durante el partido, su facultad de decidir y sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del partido y cuando el balón esté fuera del juego. Su decisión de hecho en relación con el juego deberá ser definitiva, en tanto se refiere al resultado del partido.

Su potestad en cuanto a la toma de cualquier decisión referida a la disputa del partido (hora de inicio, hora de finalización, suspensión, etc) será final e inapelable.

Podrá ser designado un Juez de Mesa cuyas funciones serán las siguientes:

Anotar en el acta del encuentro el número de camiseta de los jugadores participantes y sus nombres, las faltas técnicas, personales y acumulativas, los goles conseguidos legalmente, los jugadores marcadores de tantos, las amonestaciones y expulsiones, los tiempos muertos solicitados y todo lo relacionado con el juego indicado por el árbitro.

Los delegados de los equipos tendrán el derecho de revisar y firmar el acta a la finalización del partido si estan de acuerdo con las anotaciones realizadas por los árbitros en la misma.

De observar alguna incidencia con la que no estuviesen de acuerdo, lo indicarán en dicha acta y la firmarán, indicando su nombre y su DNI, y personándose los días posteriores y lo antes posible, en las oficinas del Servicio Municipal de Deportes para estudiarla y resolverla.

## 6.- DEL PARTIDO

El tiempo de duración de un partido es de 40 minutos, divididos en dos periodos de 20 minutos cada uno, con 5 minutos de descanso y 5 de cortesía. La duración de cualquiera de los periodos deberá ser prorrogada para permitir la ejecución de una pena máxima o de un tiro libre sin barrera.

La duración del descanso podrá ser modificada con el objetivo de cumplir así el horario previsto del partido.

Será permitido a los capitanes y jugadores de los equipos, a los respectivos técnicos y entrenadores la solicitud de 1 tiempo muerto en cada una de las mitades del partido, de 1 minuto de duración y solo será concedido cuando el balón no este en juego y la próxima posesión sea para el equipo que lo ha solicitado. Durante el tiempo muerto el tiempo se parará. Nunca se podrá pedir tiempo muerto dentro del último minuto de juego de ambas partes.

La elección de campo y de saque se establecerá por sorteo. El equipo favorecido tendrá derecho a elegir entre campo o saque de comienzo. En el segundo tiempo, el campo y el saque será inverso al correspondiente al primer tiempo.

En cada saque de centro los jugadores deberán estar situados en su propio campo, los del equipo contrario fuera del circulo de 3 metros antes de que el balón esté en juego.

A una señal del árbitro el juego comenzará, o se reanudará, con un saque a balón parado, es decir, con un puntapié dado al balón colocado en el suelo del centro del terreno de juego, en dirección al campo contrario.

Durante el partido y cuando el balón salga del recinto de juego, el equipo que lo haya lanzado fuera, será el encargado de recogerlo, por medio de uno de sus jugadores de banquillo. de no ser así y si el balón finalmente se extravía, el importe del mismo será descontado de la correspondiente deposito del equipo responsable.

No se considerará en juego el balón, hasta que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia, no pudiendo jugar de nuevo el balón (el jugador que haya ejecutado el saque de inicio) antes de que haya sido jugado o tocado por otro jugador.

En caso de saque de centro de campo por marcar un tanto, este le corresponderá al equipo al cual se le ha marcado, respetándose las normas anteriores.

En caso de infracción a esta regla, se repetirá el saque de inicio, excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador, en este caso se concederá al bando adversario un lanzamiento de banda en el lugar más próximo a la altura en que se cometió la falta.

Salvo las excepciones previstas en estas reglas, se conseguirá un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o brazo por cualquier jugador del equipo atacante.

El equipo que haya marcado el mayor número de tantos ganará el partido. Si no se hubiese marcado ningún tanto o si ambos equipos hubieran logrado el mismo número de ellos, el partido se considerará empatado.

El Saque de Banda se realizará siempre con el pié:

El balón debe estar inmóvil sobre la línea de banda

El ejecutor del saque debe hacerlo desde fuera de la superficie de juego

Los jugadores defensores estará a 5 m. del balón.

El portero no podrá tocar o jugar el balón con la mano directamente de un saque de banda realizado por su equipo.

No se podrá anotar gol directamente de saque de banda.

El saque de esquina será ejecutado por uno de los componentes del equipo atacante con el pié.

a. El balón se colocará en el cuadrante de esquina.

b. El jugador que efectúa el saque de esquina no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya sido tocado por otro jugador.

c. Los adversarios deberán permanecer aun mínimo de 5 metros del cuadrante de esquina hasta que este en juego.

d. El balón estará en juego cuando se ponga en movimiento.

e. Será válido el gol resultante de un lanzamiento de esquina directamente.

f. Si el portero toca el balón tras el lanzamiento de saque de esquina y el balón entra a gol, este será válido.

El saque de meta lo realizará el guardameta defensor, poniendo el balón en juego con la mano, desde cualquier punto del área de penalti.

Se considerará correcto el saque de meta cuando el balón haya salido del área de penalti, y podrá traspasar la línea divisoria de la media cancha. Los jugadores del equipo contrario deberán quedarse fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego.

El portero podrá jugar el balón con el pié solo 1 vez, cuando lo controle después de un robo directo realizado por él, o bien cuando reciba el pase directamente del compañero que haya realizado el robo, con la posibilidad de jugarlo fuera del área un máximo de 4 segundos en su campo o durante tiempo ilimitado si es en campo ataque.

También podrá jugar el balón con el pié cuando estando su equipo con la posesión del balón, éste le sea devuelto por uno de sus compañeros desde el campo contrario. Esta acción se podrá repetir cuantas veces sea necesaria, siempre que el balón venga del campo contrario. De igual manera, si está en su campo dispondrá de 4 segundos para jugarlo y si está en campo atacante tiempo ilimitado.

En la ejecución de un tiro libre, ningún jugador del equipo contrario podrá aproximarse a menos de cinco metros del balón hasta que el mismo este en juego, ni estar por delante del mismo. Si un jugador del equipo adversario no respetase esta distancia antes de ser realizado el saque de dicha falta, deberá el árbitro retrasar la ejecución de dicha falta hasta que sea respetada. Esta infracción permite al árbitro advertir al jugador, amonestarle y en la reincidencia incluso descalificarle definitivamente del partido.

Cada equipo podrá en cada uno de los periodos incurrir en cinco faltas acumulables, con derecho a formación de barrera de jugadores. A partir de la 6º falta acumulativa, todos los lanzamientos de falta se realizarán desde el punto en que se cometió esta y todos serán sin barrera.

Con ocasión de la ejecución de los tiros libres sin barrera los jugadores de ambos equipos solo podrán penetrar en la zona restringida desde el momento que el balón este en juego.

Todo jugador, atacante o defensor, que penetre en la zona restringida desde el pitido del árbitro hasta que el balón sea puesto en juego, será advertido mostrándosela la tarjeta amarilla. No obstante si el balón diese en un jugador defensor y entrase a gol, este se daría además por valido. Si el balón diese en un atacante y entrase a gol, este se invalidaría y se realizaría saque de meta.

El Penalti es un tiro libre directo, cuyo saque se efectúa desde la distancia de seis metros, y en ese momento todos los jugadores, a excepción del portero y del jugador ejecutor, deberán estar dentro de la cancha, pero fuera del área de penalti y distanciados por lo menos cinco metros en una línea imaginaria paralela a la línea de meta por detrás del balón.

El guardameta deberá permanecer sobre su línea de meta, entre los postes del marco, sin mover los pies hasta que el balón este en juego (se considerará el balón en juego, una vez que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia).

El ejecutor del castigo, deberá lanzar el balón hacia adelante y no podrá volverlo a jugar hasta después de que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

## 7.- DE LAS SANCIONES

Los participantes en la competición, sea cual sea su condición, estarán sujetos a las siguientes suspensiones por los hechos que a continuación se relacionan:

**TARJETAS AMARILLAS:** 3.35 euros. 2 TARJETAS AMARILLAS EN UN MISMO PARTIDO Y acumulación de 5 tarjetas amarillas (3 EN LOS TORNEOS DE VERANO) supondrá 1 partido de sanción.

2 TARJETAS AMARILLAS EN UN MISMO PARTIDO o la acumulación de 5 tarjetas amarillas (3 EN LOS TORNEOS DE VERANO) supondrá 1 partido de sanción. En ningún caso, una de las 2 sanciones se podrá sumar a la otra, si se da el caso de que se completa el ciclo de 5 tarjetas amarillas con 2 tarjetas amarillas en el mismo partido.

**SI UN EQUIPO SE CLASIFICA PARA JUGAR LA FINAL DE COPA, Y UNO DE SUS JUGADORES CUMPLE CICLO DE TARJETAS AMARILLAS, NO SE APLICARÁ LA CORRESPONDIENTE SANCIÓN, PUDIENDO EL JUGADOR DISPUTAR LA FINAL Y QUEDANDO LA SANCIÓN PENDIENTE DE CUMPLIR PARA EL PRÓXIMO TORNEO O COMPETICIÓN QUE EL JUGADOR DISPUTE.**

**TARJETA ROJA:** 5.45 euros y 1 partido

## INCUMPLIMIENTO DE LAS INDICACIONES REALIZADAS POR EL PERSONAL DEL SMD O ARBITROS

5.45 euros

**REINCIDENCIA EN EL INCUMPLIMIENTO DE LAS INDICACIONES REALIZADAS POR EL PERSONAL DEL SMD O ARBITROS** 5.45 euros Y resta de 1 punto de la clasificación.

**REINCIDENCIA DE SANCIONES** 1 Partido adicional de sanción.

**MENOSPRECIOS AL ARBITRO** 1 Partido

### INSULTOS AL ARBITRO DENOMINADOS COMO:

Leves: 2 Partidos

Graves: 3 Partidos

### INSULTOS A UN CONTRARIO O COMPAÑERO DENOMINADOS COMO:

Leves: 2 Partidos

Graves: 3 Partidos

**COMPORTAMIENTO AGRESIVO O VIOLENTO HACIA UN CONTRARIO, ARBITRO, PÚBLICO O LA INSTALACIÓN:** 3 Partidos

**INTENTO DE AGRESIÓN A UN CONTRARIO, AL ARBITRO O A UN ESPECTADOR:** 4 Partidos

**AGRESIÓN A UN CONTRARIO, AL ARBITRO O A UN ESPECTADOR:** 5 – 7 Partidos

**AGRESIÓN GRAVE A UN CONTRARIO, AL ARBITRO O A UN ESPECTADOR:** 1 AÑO DE SANCIÓN DESDE LA FECHA DEL INCIDENTE.

**DESTROZOS LEVES EN LAS INSTALACIONES:** de 1 a 4 partidos y abono del importe de la reparación.

**DESTROZOS GRAVES EN LAS INSTALACIONES:** + 4 Partidos, abono del importe de la reparación y la posible expulsión de la competición del jugador o del equipo responsable.

**CUANDO UN JUGADOR SANCIONADO JUEGUE CON PARTIDOS PENDIENTES DE CUMPLIR** Deberá seguir cumpliendo la sanción pendiente en el próximo partido que dispute su equipo, incrementándose ésta en 1 partido más por la infracción. Ganando el partido, Perdida del partido por 3 – 0 y se le da por ganado al equipo contrario. Perdiendo el partido, además, resta de 3 puntos de la clasificación. En el caso de que esta infracción se produzca en la competición de Eliminatorias, el equipo sancionado será eliminado a pesar de haber ganado el partido.

**1<sup>a</sup> INCOMPARECENCIA:** Perdida del partido por 3 - 0 y perdida de la mitad de la fianza.

**2<sup>a</sup> INCOMPARECENCIA:** Expulsión de la competición expulsión de la competición y perdida de la totalidad del deposito, además de perder la posibilidad de participar en la próxima edición del mismo

**ALINEACIÓN INDEBIDA:** Esta sanción siempre deberá ir precedida de la correspondiente anotación en el acta del partido por parte del Arbitro o de la reclamación realizada en los días siguientes y en las Oficinas del SMd por el equipo contrario o equipos de su mismo grupo de competición, en cuyo caso el delegado deberá firmar dicha reclamación. Se entenderá como Alineación Indebida la participación en un partido de un jugador inscrito, sancionado o apartado de la competición por algún motivo, o cualquier otra situación que pueda ser análoga a las indicadas

Ganando el partido, Perdida del partido por 3 – 0 y se le da por ganado al equipo contrario. Perdiendo el partido, además, resta de 3 puntos de la clasificación. En el caso de que esta infracción se produzca en la competición de Eliminatorias, el equipo sancionado será eliminado a pesar de haber ganado el partido.

Todas las sanciones establecidas anteriormente son acumulativas y serán dictaminadas en primer lugar por un Juez de Competición designado por la organización, que voluntariamente habrá aceptado el cargo y que será totalmente imparcial en la toma de sus decisiones.

Las faltas cometidas contra los cronometradores, árbitros que no se encuentren dirigiendo encuentros, delegados, entrenadores, directivos o autoridades, serán sancionadas en la misma forma y grado que las cometidas contra los árbitros.

Los actos tipificados en estas reglas y cometidos por jugadores, entrenadores o delegados fuera de un encuentro, cuando así sea reflejado por el arbitro del partido, se sancionarán con 1 partido más de los que en estas sanciones se indican.

**TODAS LAS SANCIONES INDICADAS EN ESTA NORMATIVA SE PODRÁN APLICAR CON CARÁCTER RETROACTIVO, DESDE EL MOMENTO EN EL QUE LOS ÁRBITROS LO REFLEJEN CON POSTERIORIDAD EN LA CORRESPONDIENTE ACTA.**

#### **8.- DE LAS FALTAS COMETIDAS POR ÁRBITROS Y CRONOMETRADORES**

Cuando los árbitros y cronometradores cometan alguna de las infracciones contempladas en la presente normativa, el Juez de Competición, dará cuenta al Colectivo Arbitral, aportando la mayor cantidad de pruebas y datos que sea posible. El citado colectivo, una vez que haya decidido sobre la procedencia o no de la sanción, notificará su acuerdo a dicho juez.

#### **9.- DEL PROCESO DE ALTAS Y BAJAS DE JUGADORES.**

En el acto de Altas y Bajas de jugadores de los distintos equipos se indica que para que un jugador que se da de alta pueda jugar en su nuevo equipo deberá ser inscrito en las oficinas del S.M.D. antes del Jueves anterior a esa jornada en horario de 10.30 a 14.00 horas.

**UN JUGADOR SOLO PODRÁ SER DADO DE ALTA** en un equipo por el Delegado de dicho equipo, siempre que aporte toda la documentación que para dicho proceso solicite la Organización y que el jugador NO esté previamente inscrito en otro equipo, abonando el correspondiente Precio Público.

**UN JUGADOR SOLO PODRÁ SER DADO DE BAJA** en un equipo, bien por él mismo o bien por el Delegado de dicho equipo y siempre personalmente en las oficinas del SMd.

**SOLO SE PODRÁN DAR ALTAS** hasta el viernes previo al inicio de la 2<sup>a</sup> jornada, tanto en la 1<sup>a</sup> como en la 2<sup>a</sup> vuelta y también en la copa.

#### **10.- PROCESO DE PRESENTACIÓN DE ALEGACIONES, RECLAMACIONES O SOLICITUDES NO REGULADAS EN ESTA NORMATIVA.**

Se deberán realizar a través del servicio de Registro de Entrada de este ayuntamiento, en formato de Instancia Genérica (disponible en el ayuntamiento) y siempre firmado por el delegado – responsable del equipo.

A dicha instancia se podrá adjuntar la documentación que se estime oportuna y que esté relacionada con el asunto solicitado.

Las solicitudes serán resueltas lo antes posible por el Smd, en base a lo establecido en la vigente normativa o realizando las consultas y asesoramiento que estime oportuno.

Una vez resueltas y comunicadas, no cabrá posibilidad alguna de recurso, por lo que se dará por finalizado el trámite y el asunto.

**IMPORTANTE:** El hecho de inscribirse en esta competición supone la plena aceptación de esta normativa y de todas aquellas otras que aplica el SMD en la organización y desarrollo de sus actividades y competiciones, como pueda ser la vigente Normativa de Acceso y Uso de las Instalaciones Deportivas Municipales, además de todas aquellas decisiones que se puedan adoptar durante un partido de esta competición o estén relacionadas con el desarrollo y coordinación de la misma, quedando bajo la directa supervisión y capacidad de decisión del Servicio Municipal de Deportes como organizador y del Juez de Competición siendo esta última e inapelable.

Todo lo NO previsto en este reglamento se resolverá por el Servicio Municipal de Deportes como organizador y del Juez de Competición, estableciendo como 1<sup>a</sup> fuente de consulta el Reglamento de la Liga Nacional de Fútbol Sala vigente, siendo su decisión última e inapelable.