TORNEO DE VETERANOS
"MONTE CORONAO"

1.- Introducción y Objetivos.-

Un grupo de amigos prácticamente retirados de la práctica del fútbol debido a la inevitable pérdida de facultades como consecuencia de la edad y/o baja forma física deciden organizarse para recuperar su ejercicio sin menoscabo de la competitividad que siempre le acompaña y que en definitiva es la salsa de este deporte.

El objetivo principal del torneo es prolongar la práctica del fútbol entre aquellos aficionados que ya no pueden competir en igualdad de condiciones en otros torneos de categoría absoluta.

Así mismo se pretende crear compañerismo entre los jugadores de todos los equipos participantes fomentando como base principal del torneo el JUEGO LIMPIO practicando deporte y pasando un buen rato entre amigos.

El torneo se organiza sin ánimo de lucro y es de carácter modesto. Todo lo recaudado será destinado a cubrir los gastos propios de la competición.

2.- Criterios de Admisión e Inscripciones.-

En esta primera edición sólo se admitirán a jugadores nacidos antes o durante el año 1984, es decir jugadores con 30 años ya cumplidos.

La inscripción se realizará entregando la hoja de inscripción, fotocopias de dni y fotos tamaño carnet de cada jugador. Adicionalmente se podrá hacer de forma telemática siguiendo los siguientes pasos:

1º- Solicitar una pre-inscripción por correo electrónico a la dirección: deportividad@deportividad.es.

2º- Recibirá un usuario y contraseña para entrar en la web www.deportividad.es donde podrá añadir jugadores y configurar su plantilla según se detalla en el apartado Plantillas.

3º.- Enviar la foto delantera del DNI de cada jugador por correo electrónico. Si no aparece la fecha de nacimiento, enviar también la trasera.

Nota.- Una persona le guiará en todo el proceso en caso necesario.

Para completar la inscripción deberá abonar el dinero correspondiente.

3.- Precios y Contabilidad.-

Para poder participar en la temporada 2014-2015 será necesario abonar las siguientes cantidades por equipo:

- Inscripción: 100€. Antes del 27 de Septiembre.
- Alquiler de campo: 35€ por partido. Antes de su inicio.
- Coste de arbitraje: 12,5€ por partido. Antes de su inicio.

Con los ingresos obtenidos en el supuesto de inscribirse 6 equipos, se costearán los gastos de la competición tal y como refleja la siguiente tabla de contabilidad general. En caso de inscribirse mas equipos, el dinero se destinará directamente a mejorar la calidad de los trofeos.

CONTABILIDAD				
PARTIDAS	**PRECIO**	**UNIDAD**	**INGRESOS**	**GASTOS**
Inscripciones	100,00 €	6	600,00 €	
Web y Papelería				300,00 €
Trofeos				300,00 €
		TOTALES	**600,00 €**	**600,00 €**

No se devolverá ni el dinero de la inscripción a aquel equipo que abandone la liga o sea expulsado.

4.- Sistema de competición.-

Para la disputa de la liga se establece un único grupo de 6 equipos que jugarán una competición regular a tres vueltas.

Los criterios de desempate en caso de terminar con los mismos puntos varios equipos son:

1º.- Número de puntos obtenidos entre los clubes implicados en desempatar, es decir una mini-clasificación entre ellos descartando los resultados obtenidos con el resto de equipos.

2º.- Mejor diferencia entre goles anotados y recibidos.

3º.- Equipo que haya anotado más goles.

4º.- El sistema de criterios es eliminatorio, es decir si con el primer criterio de desempate un equipo desempata y persiste el empate entre otros, se volverá a aplicar todo el sistema a los equipos que sigan empatados eliminando a los ya desempatados.

5º.- Puntos en Juego Limpio.

Una vez finalizada la liga, dará comienzo la copa. El ganador de la liga juega directamente semifinales contra el ganador del cruce entre el tercero vs sexto. El segundo también juega directamente semifinales contra el ganador del cruce entre el cuarto y el quinto.

Todas las eliminatorias son a un solo partido. En caso de empate se resolverá por penaltis empezando con una tanda de tres lanzamientos.

5.- Fechas.-

Plazo de inscripción: hasta el 27 de Septiembre.
Inicio de liga: 4 de Octubre.
Partidos: Los Sábados por la tarde y ocasionalmente puede que se juegue por la mañana o el viernes por la noche dependiendo del número de equipos inscritos

Los partidos solo se aplazarán por motivos justificados y solicitándolo con antelación salvo causa mayor. En cualquier caso los equipos que acuerden el aplazamiento para disputar los puntos otro día, deben tener en cuenta (salvo que SE SOLICITE ANTES DEL JUEVES para que el club dueño del campo consiga re-alquilarlo) que el alquiler del campo hay que pagarlo aunque no se dispute el partido ya que está reservado.

6.- Trofeos.-

Se hará entrega de los siguientes trofeos:

1.-Campeón de liga.
2.- Máximo goleador de la liga.
3.- Equipo menos goleado de la liga.
4.- Juego limpio de la liga.
5.- Campeón de la copa.

La entrega de los trofeos de liga será tras finalizar la última jornada y el de campeón de copa se entregará en la final.

7.- Comité organizador.-

Está constituido exclusivamente por los delegados de cada equipo. Todas las decisiones se adoptan mediante mayoría simple tras votación.

Los delegados de los equipos nuevos tienen derecho a asistir y debatir todos los asuntos pero no pueden votar.

De forma complementaria, y cuando los hechos así lo requieran, el comité podrá convocar a árbitros o cualquier otra persona que pueda ayudar a resolver cualquier conflicto.

Para agilizar las reuniones del comité, no se podrá asistir con acompañantes no convocados.

El comité organizador velará por el buen orden de la liga teniendo como misión principal:

- Establecer las normas que regirán las competiciones.

- Tomar los acuerdos convenientes y oportunos para el buen funcionamiento de la competición ante las múltiples circunstancias que ocurren y pueden no aparecer en esta normativa.

- Sancionar y resolver los conflictos, agresiones o incidentes que ocurran durante el transcurso de toda la competición.

Todas las decisiones así como toda la información de la competición serán publicadas en los tablones del campo y en la web de la liga www.deportividad.es.

8.- Reglas generales.-

Se regirá por el reglamento de la REF a excepción de las normas que se especifiquen en la actual normativa.

Se debe asistir al campo como mínimo media hora antes del inicio del partido.

El tiempo de espera para los equipos será de 10 minutos después de la hora fijada para el comienzo del partido. En caso de sobrepasar dicho tiempo de espera, el equipo que se presentó a la hora fijada podrá reclamar el inicio virtual del partido anotándose un gol por cada 10 minutos de retraso adicionales. Una vez alcanzado el marcador de tres cero por este método (minuto 30 del partido), se considerará no presentado al otro equipo.

El tiempo de duración de los partidos serán de 40 minutos cada parte y el descanso de 15 minutos.

Cada equipo puede realizar hasta 10 cambios avisando previamente al árbitro que no tendrá que parar el partido. El cambio se ha de realizar por el centro del campo. Hasta que no esté fuera del campo el jugador sustituido no podrá acceder al terreno de juego el jugador sustituto.

Cada equipo debe llevar un balón reglamentario. En el caso de que el balón haya salido fuera del terreno de juego, deberá recogerlo el jugador que lo tocó en última ocasión aunque lo tocara de rebote y aun teniendo que dejar a su equipo con un jugador menos.

El Delegado, el Entrenador y Capitán del equipo, siempre que éste vaya identificado como tal con el brazalete correspondiente, son los únicos capacitados para dirigirse al árbitro antes, durante y después del partido.

9.- Vestimenta.-

Es obligatorio que los jugadores de cada equipo lleven su indumentaria reglamentaria, todos del mismo color, así como los números en la espalda, salvo los porteros cuyo único requisito será vestir ropa deportiva que les diferencie del resto de los jugadores.

Esta norma se hará plenamente efectiva a partir de la tercera jornada.

El Capitán deberá llevar el brazalete que lo acredite como tal.

El equipo que presente una alteración grave en el vestuario de algún jugador que pueda suponer un error de apreciación del árbitro, no podrá disputar el partido, en caso de que lo haga se le podrá dar por perdido el partido.

Se usarán petos cuando a criterio del árbitro sean parecidas o iguales las equipaciones de los dos equipos, debiéndosela poner el equipo que juegue fuera de casa.

10.- Delegado de equipo.-

Todos los equipos deberán estar representados por un Delegado, quien tendrá la obligación de representar al equipo además de ser portavoz y máximo responsable del equipo ante el Comité.

Solo uno podrá actuar como Delegado aunque podrá traspasar su potestad a cualquier jugador del equipo para que actué en nombre suyo o del equipo.

El Delegado será el máximo responsable del equipo, dentro y fuera del terreno de juego, y deberá vigilar del cumplimiento íntegro de la Normativa por parte de su equipo, así como de la actitud deportiva de su equipo durante la competición, siendo del mismo modo el equipo el máximo responsable de los actos y de la actitud de los seguidores que vienen a verlos.

Deberá asistir a todas la reuniones de Comité a las que se le convoque.

Se podrá ser Delegado, entrenador y jugador al mismo tiempo.

11.- Plantillas.-

Queda prohibido fichar jugadores que estén o hayan estado federados aunque consigan la baja federativa en la temporada actual tanto en clubes de fútbol 11, fútbol 7 o fútbol sala o cualquier modalidad de fútbol.

Todas las plantillas serán cotejadas con los listados de las federaciones.

Aquellos que presenten errores en las fichas, como falta de datos o fotos erróneas no podrán jugar y serán apercibidos en la primera ocasión siendo expulsables en las siguientes ocasiones en las que reincida. Podrá sancionarse al equipo con alineación indebida.

TODOS LOS JUGADORES DEBEN SER MAYORES DE 30 AÑOS

Altas de jugadores:

Para dar de alta a un jugador se deberá entregar fotocopia o foto del DNI y entregarla para cotejarla con los listados de las Federaciones. Adicionalmente se debe registrar en la web donde el resto de los equipos la podrán consultar y en su caso podrán recurrir el alta del jugador por encontrarse expulsado en otras temporadas o cualquier otro motivo.

Cada equipo puede tener dados de alta simultáneamente como máximo a 30 jugadores. Si con la plantilla completa, es decir con 30 jugadores, un equipo quiere seguir fichando a más jugadores, deberá previamente dar de baja como mínimo a tantos jugadores como quiera dar de alta para que la plantilla nunca sobrepase el máximo.

Las altas hay que gestionarlas como muy tarde el día anterior al partido.

Para evitar que las plantillas cambien bruscamente, a partir de la tercera jornada, no se podrán realizar mas de 2 fichajes entre jornadas consecutivas.

DURANTE LAS TRES ÚLTIMAS JORNADAS DE LIGA NO SE PODRÁ DAR DE ALTA A NINGÚN JUGADOR, ES DECIR, LAS PLANTILLAS NO SE PODRÁN MODIFICAR.

Al dar de alta a un jugador, tanto el jugador como el equipo deben tener siempre muy en cuenta que:

– Un jugador dado de alta durante la una vuelta quedará atado a ese equipo durante toda esa vuelta, es decir, aunque su delegado le de la baja no podrá volver a fichar ni por ese mismo equipo ni por otro equipo hasta la siguiente vuelta.

Baja de jugadores:

Para dar de baja a un jugador hay que comunicarlo al encargado de la liga y formalizarlo en la web.

Se puede dar libremente de baja a cualquier jugador en cualquier momento.

Al dar de baja a un jugador, tanto el jugador como el equipo deben tener siempre muy en cuenta que:

- El jugador que haya sido dado de baja y haya disputado al menos un partido no podrá volver a jugar ni con su propio equipo ni con otro equipo hasta que se acabe la vuelta en curso. Acabada la vuelta queda completamente libre para fichar con cualquier equipo en la siguiente vuelta.

- El jugador que haya sido dado de baja durante la ultima vuelta de liga y haya disputado al menos un partido no podrá volver a participar en la liga durante la temporada actual.

12.- Alineación indebida.-

El equipo afectado puede denunciar la infracción directamente en el acta del partido o posteriormente por escrito al encargado de la liga.

Éste a su vez convocará al comité organizador para que se estudie.

El comité organizador también puede actuar de oficio.

El plazo para reclamarla es el tiempo comprendido entre el partido y el inicio de la siguiente jornada.

Se considera alineación indebida:

- Jugar con un jugador sancionado.
- Jugar con un jugador federado.
- Jugar con un jugador sin ficha.
- Jugar con un jugador que tiene ficha en otro equipo.
- Jugar con más de 11 jugadores o con menos de 7.

Será sancionado con la pérdida de todos los partidos en los que se haya producido dicha alineación indebida aunque no se haya denunciado en las anteriores ocasiones y además se sumará a su clasificación general 1 punto negativo por cada partido y 10 puntos negativos en la clasificación de juego limpio.

Si una vez sancionado, el equipo reincide en la infracción y/o no cumple la sanción, será expulsado definitivamente de todas las competiciones.

13.- Acta del partido.-

Las actas de los partidos recogen las plantillas completas de los equipos tal y como se muestran en la web www.deportividad.es. Solo pueden jugar el partido los jugadores que recoge el acta y por tanto que figuran inscritos en la web por tanto es muy conveniente que cada delegado mantenga actualizada su plantilla.

Antes del inicio de cada partido los dos delegados deben reunirse con el arbitro para indicarle los jugadores que han asistido o tienen previsto asistir para jugar el partido.

Si excepcionalmente se quiere incluir a algún jugador que no venga en el acta, se deberá pedir permiso al delegado del equipo rival y en caso de conformidad, adjuntar en el acta la fotocopia del dni del jugador.

Una vez configuradas las plantillas en el acta, tanto arbitro como delegados la firman para poder dar comienzo el partido.

Si algún jugador participa en el partido sin estar en el acta se considera alineación indebida.

Una vez terminado el partido, el árbitro completa las estadísticas del acta indicando el resultado del partido y los anotadores de cada equipo así como los posibles jugadores sancionados con tarjetas. Además anotará las observaciones que considere oportunas.

Adicionalmente los delegados podrán hacer observaciones en el acta o incluir un anexo para indicar alguna incidencia del partido no reflejada por el árbitro o para realizar alguna reclamación.

La firma realizada por los delegados antes del partido en el acta solo implica estar de acuerdo con las plantillas que participan en el partido.

La firma del acta no significa necesariamente estar de acuerdo con las observaciones del árbitro y/o delegados.

Las estadísticas de las competiciones y que recoge la web se basarán exclusivamente en las actas de los partidos. Solo se corregirán si se demuestra que no coinciden con las actas.

El acta de cada partido se publicará en la web para que cualquiera pueda detectar y reclamar posibles errores.

14.- Tarjetas y sanciones.-

Todas las sanciones se publicarán en la web durante la semana posterior a la jornada y antes del inicio de la siguiente. También se publicarán en los tablones.

Las sanciones se aplicarán automáticamente en base a la infracción cometida y al catálogo de sanciones. Estas se podrán apelar por escrito antes del inicio de la siguiente jornada a partir de la publicación de la sanción.

En ningún caso se podrán apelar las tarjetas aunque sí la posible sanción. Para apelar una sanción, el delegado debe remitirla al encargado de la liga que a su vez convocará al comité organizador.

La admisión del recurso no exime del cumplimiento de la sanción hasta que no haya una revisión de la misma. Bajo ningún concepto habrá suspensión cautelar de ninguna sanción.

Aquel jugador sancionado que, no habiendo cumplido la sanción juegue con su equipo, provocará alineación indebida de su equipo.

Los sancionados tendrán prohibido el acceso al terreno de juego mientras estén sancionados, en caso de que no lo hagan y sean denunciados por este motivo se les aplicará el doble de sanción.

Asimismo, cuando a un jugador sea mostrada una tarjeta roja deberá salir del terreno de juego, de lo contrario se podrá suspender el partido y darlo por perdido al equipo infractor.

Las tarjetas amarillas son acumulativas, suponiendo un partido de sanción cuando un jugador llegue a 5 amarillas el primer ciclo, 4 amarillas el segundo, etc...

La tarjeta roja por doble amarilla acarrea un partido de sanción pero estas tarjetas amarillas no se acumulan.

La tarjeta roja directa acarrea directamente un partido de sanción y se revisará por el comité organizador para una posible ampliación.

Se considera también roja directa cuando hace falta el último hombre y la trayectoria del atacante es claramente hacia portería.

Para el trofeo de juego limpio, cada equipo acumulará los siguientes puntos negativos en cada partido:

Tarjeta amarilla: 1 punto.
Doble amarilla: 2 puntos.
Roja directa: 2 puntos + lo que decida el comité.
Amarilla + Roja directa: 3 Puntos + lo que decida el comité.

15.- Sanciones especiales.-

Los equipos serán sancionados bajo los mismos criterios que se apliquen a los jugadores.

En concreto cuando un equipo realice una agresión multitudinaria, en la que participen varios miembros del equipo o acompañantes, será expulsado el equipo entero.

Cuando un equipo sea expulsado de la competición no se devolverán las tasas de inscripción.

Cuando se estime oportuno, además de la sanción impuesta a un jugador, se le podrá sancionar con no jugar el partido de vuelta con el equipo con el que jugaba.

Cuando se pueda estimar objetivamente que un jugador acude a disputar un partido bajo los efectos del alcohol o de algún estupefaciente, este será directamente expulsado del partido.

Cuando un equipo no se presente o no pueda o no quiera terminar con al menos 7 jugadores el partido o abandone un partido sin cubrir el 75% del partido (minuto 60), se le considerará incomparecencia además de tener que abonar íntegramente el arbitraje y el alquiler antes de disputar la siguiente jornada quedando el equipo contrincante libre de cualquier abono.

Cuando un equipo no se presente a dos partidos a lo largo de la liga sin previo aviso o sin comunicación a la organización será expulsado.

En caso de que sean los dos equipos los que no se presenten, pagarán el arbitraje y alquiler de campo como si hubiesen jugado. El partido se considera perdido por ambos equipos y alineación indebida.

Cuando se produzca maltrato tanto del material como de las instalaciones o del personal de las instalaciones, supondrá el coste de la reparación de los desperfectos que deberá abonar el causante, siendo el equipo subsidiario.

Si un equipo se retira o se le expulsa en plena competición, se elimina de las estadísticas y a efectos de clasificación del resto de equipos es como si no hubiera participado en ningún partido.

Así mismo, los jugadores que hayan participado con esos equipos que se retiran o expulsan verán comprometida su admisión en futuras competiciones.

16.- Suspensión del partido por incidentes.-

Cuando el árbitro considere que los incidentes ponen en riesgo la seguridad de al menos uno de los asistentes suspenderá el partido.

Si los incidentes son agresiones o intentos de agresiones, el partido no se reanuda.

Si el equipo responsable fuera ganando se le dará por perdido el partido por un gol de diferencia respecto al marcador en el momento de la suspensión.

Si el equipo responsable fuera perdiendo se mantendrá el marcador.

Si los dos equipos fueran responsables perderán los dos equipos por el marcador de tres a cero.

El equipo o equipos infractores acumularán 10 puntos negativos para el trofeo de juego limpio.

17- Catálogo de sanciones.-

Sanción leve. De 1 a 3 partidos. Se considera sanción leve:

- Cualquier expulsión del partido por roja directa o doble amarilla.
- Empujar o agarrar a un contrario sin balón en juego.
- Golpear o maltratar el material de uso de las instalaciones.
- Provocar al equipo contrario con menosprecios, etc.
- Provocar la animosidad del Público.

Sanción grave. De 3 a 6 partidos. En los siguientes casos:

- Insultar o amenazar al árbitro, compañero o contrario.
- Acciones con o sin balón que causen daños físicos al jugador contrario.

Sanción muy grave. De 5 a 10 partidos. En los siguientes casos:

- Entradas que no permitan al jugador afectado acabar el partido.
- Intento de agresión al árbitro, compañero o contrario.

Expulsión de la Competición. Cuando una entrada lesione al agredido afectándole en días posteriores al partido y además:

- Cualquier tipo de agresión al árbitro, compañero o contrario.

Causas agravantes:

- El no arrepentimiento.
- El ser reincidente. Para este aspecto contarán las sanciones acumuladas de años anteriores.

HOJA DE INSCRIPCIÓN

NOMBRE DEL EQUIPO:			
DATOS DE LOS JUGADORES:			
N	NOMBRE	FECHA	DNI

DATOS DEL DELEGADO		
NOMBRE	DNI	TELEFONO
CORREO:		