

III TORNEO DE F7 “EL PUNTAPIE”

1.- Introducción y Objetivos.-

Un grupo de amigos deciden organizarse sin ánimo de lucro para practicar su actividad favorita sin menoscabo de la competitividad que siempre les acompaña y que en definitiva es la salsa de este deporte.

El objetivo principal del torneo es la práctica del fútbol y 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. -

Se admiten jugadores federados.

No hay limitaciones en cuanto a la edad.

3.- Inscripciones.-

Enviar la foto del DNI de cada jugador por whatsapp.

4.- Precios.-

Para poder participar en la temporada 2024-2025 será necesario abonar las siguientes cantidades por equipo:

- Alquiler de campo: 20€ por partido. Antes de su inicio.
- Coste de arbitraje: 10€ por partido. Antes de su inicio.

5.- Sistema de competición. -

Para la disputa de la liga se establece un único grupo donde todos los equipos se enfrentarán a DOS vueltas.

Los criterios de desempate en caso de terminar con los mismos puntos varios equipos en todas las fases regulares 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.

6º.- Partido de desempate.

El sistema de los demás torneos se determinará en el transcurso de la temporada.

6.- Fechas.-

Plazo de inscripción: hasta el Viernes 4 de Abril.

Inicio de la temporada: 11 de Abril.

Partidos: Los Viernes a partir de las 20:30h.

Los partidos no se aplazarán salvo que el árbitro considere que el terreno de juego es impracticable o las instalaciones presentan algún riesgo para los asistentes.

Si un equipo no puede presentarse debe avisar como muy tarde con un día de antelación. El partido se le dará por perdido por tres a cero. Los goles no se pueden anotar a ningún jugador.

7.- 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.

8.- Reglas generales. -

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

TODAS LAS FALTAS SON DIRECTAS.

LAS FALTAS DENTRO DEL AREA DE FUERA DE JUEGO SE SACARÁN A LA LINEA DE FUERA DE JUEGO

LA TARJETA AMARILLA SUPONDRA LA EXPULSION TEMPORAL DEL JUGADOR DE DOS MINUTOS Y EL EQUIPO QUEDARÁ ESE TIEMPO CON UNO MENOS

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

El tiempo de espera para los equipos será de 5 minutos después de la hora fijada para el comienzo del partido. En caso de sobrepasar dicho tiempo de espera, el equipo puntual podrá reclamar el inicio virtual del partido anotándose un gol por cada 5 minutos de retraso adicionales. Una vez alcanzado el marcador de tres cero por este método (minuto 15 del partido), se considerará no presentado al otro equipo.

El tiempo de duración de los partidos será de 25 minutos la primera parte, 30 la segunda y el descanso de 3 minutos.

No hay límite en el número de cambios de jugadores. No es necesario avisar al árbitro ni 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.

UN CAMBIO INCORRECTO SE PENALIZARÁ CON FALTA DESDE CUALQUIER PUNTO DE LA LINEA DEL CENTRO DEL CAMPO

En el caso de que el balón haya salido fuera del terreno de juego, deberá recogerlo CUALQUIER JUGADOR DEL EQUIPO 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, debiéndose poner el equipo que juegue de visitante.

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.

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.

11.- Plantillas. -

Altas de jugadores:

Para dar de alta a un jugador se deberá enviar por WhatsApp una foto del DNI. 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.

EN ESTA EDICION NO HAY MAXIMO DE JUGADORES POR PLANTILLA.

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 una vuelta quedará atado a ese equipo durante toda la vuelta que se esté jugando, es decir, aunque su delegado le dé la baja no podrá volver a fichar ni por ese mismo equipo ni por otro equipo.

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.

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 sin ficha.
- Jugar con más de 7 jugadores o con menos de 4.

Será sancionado con la pérdida de todos los partidos por un gol de diferencia en el marcador 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.- 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 tableros.

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 **QUEDANDO SU EQUIPO CON UN JUGADOR MENOS**, 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 3 amarillas el primer ciclo Y LA EXPULSION DEL TORNEO EN CURSO CUANDO LLEGUE A 5.

La tarjeta roja por doble amarilla acarrea un partido de sanción Y ACUMULA UNA AMARILLA.

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

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.

14.- Sanciones especiales. -

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

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

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 4 jugadores el partido o abandone un partido antes de alcanzar el minuto 45 del partido (80% del partido aproximadamente), se le considerará alineación indebida. Si el hecho se produjese a partir del minuto 45 se sumarán tantos goles al equipo contrario como sean suficientes para ganar el partido y se le restará un punto en la clasificación al equipo que abandona.

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 3-0 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 durante la primera vuelta se elimina de las estadísticas y a efectos de clasificación del resto de equipos es como si no hubiera participado en ningún partido.

Si este hecho sucede durante otra vuelta diferente a la primera, solo se eliminan las estadísticas de esa vuelta quedando intactas las completadas.

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

15.- 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 o empatando 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.

16.- Catálogo de sanciones. -

De 1 a 3 partidos:

- Cualquier expulsión del partido por roja directa o doble amarilla.
- Golpear o maltratar el material de las instalaciones.
- Provocar al árbitro, compañero o contrario con menosprecios, etc.
- Provocar la animosidad del Público.

De 3 a 6 partidos:

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

Expulsión del Torneo en curso:

- Entradas que no permitan al jugador afectado acabar el partido.
- Acumular 5 Tarjetas Amarillas

Expulsión de la Temporada:

- Intento de agresión o escupir al árbitro, compañero o contrario.

Expulsión a Perpetuidad:

- Cuando una jugada malintencionada lesione al agredido afectándole en días posteriores al partido.
- Agredir al árbitro, compañero o contrario.

Causas agravantes:

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