



NORMATIVA DEL TORNEO

1. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS: Todos los equipos participantes en el torneo deben componerse de un mínimo de 10 jugadores y un máximo de 14, con una edad superior a 18 años, sin distinción por género. Asimismo, deben identificar, antes del comienzo de cada partido, al jugador que ejercerá de portero y al capitán/delegado del equipo.

UNIFORMIDAD: Todos los jugadores del equipo utilizarán el mismo color de camiseta y pantalón, excepto el portero, que tendrá libertad de uniforme (siempre que no coincida con el color del equipo rival). Asimismo, cada jugador lucirá un dorsal en la espalda, el mismo durante todo el torneo, que servirá de identificador a efectos de arbitraje y organización.

2. DESARROLLO DEL TORNEO

EL TORNEO: Todos los equipos disputan el mismo número de partidos. Se divide el torneo en Fase de Grupos y Fases Finales. Dependiendo de la clasificación en la Fase de Grupos, los equipos pasarán a disputar la Fase Final Oro, la Fase Final Plata o la Fase Final Bronce.

LOS PARTIDOS: Todos los equipos se comprometen a presentarse al menos 15 minutos antes del inicio del partido, con un mínimo de 6 jugadores. La falta de puntualidad y/o la falta de jugadores será motivo suficiente para dar el partido por perdido al equipo correspondiente por un resultado de 3-0.

FECHA Y HORARIO DE LOS PARTIDOS: Cada Delegado de equipo recibirá el calendario de la Fase de Grupos antes del inicio del torneo. Durante la Fase Final, la organización enviará al delegado, el viernes anterior al día del partido, el día, hora y lugar del próximo partido.

MODIFICACIONES RESPECTO A FECHA/HORARIOS: Las modificaciones respecto a la fecha y horario de los partidos deben solicitarse a través del Delegado de equipo a la organización. Las modificaciones quedan sujetas a disponibilidad de instalaciones y arbitrajes, y deben contar con la aprobación del equipo rival. En ningún caso la organización permitirá a ningún equipo modificar la fecha, el horario o el lugar de un partido de forma unilateral, sin consentimiento de la propia organización y del equipo al que se enfrenten.

Para solicitar modificaciones a este respecto, debe hacerse con un plazo superior a 72 horas al inicio del partido que se desee modificar. La organización siempre hará lo posible por acomodar las modificaciones solicitadas, pero solicitudes con plazo inferior a 72 horas, no serán tenidas en cuenta.

PUBLICACIÓN DE HORARIOS Y RESULTADOS: En la página web del torneo (www.f7cuenca.es), se publicarán los horarios de todos los partidos de la Fase de Grupos y de las Fases Finales, así como los resultados y las clasificaciones.

3. DOCUMENTACIÓN A PRESENTAR ANTES DEL INICIO DEL PARTIDO

DOCUMENTACIÓN INDIVIDUAL. Todos los participantes deberán presentar al árbitro, antes del inicio de cada encuentro, la documentación que acredite su identidad. Esta se podrá acreditar mediante el Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, documento análogo al D.N.I. para ciudadanos comunitarios o Tarjeta de Residencia para ciudadanos extracomunitarios. También se admitirá como válidas la compulsión de dichos documentos.

DOCUMENTACIÓN COLECTIVA: No será necesario que los equipos presenten ninguna relación de jugadores al árbitro del partido ya que estos dispondrán de la relación de ambos equipos en sus dispositivos móviles.

ALINEACIÓN INDEBIDA: La alineación de un jugador en un encuentro sin presentación de la Documentación Individual requerida por las presentes Disposiciones, supondrá una infracción de Alineación Indevida, que será sancionable con la pérdida del partido por un resultado de 3-0.

4. NÚMERO DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES

NÚMERO DE JUGADORES: El partido será jugado por dos equipos de 7 jugadores, de los cuales uno hará de guardameta. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de 6 jugadores.

NÚMERO DE SUSTITUCIONES: Las sustituciones serán ilimitadas.

Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones:

No será preciso detener el juego, siempre y cuando se cumplan con los siguientes criterios:

- ✓ El sustituto entrará en el terreno de juego únicamente por su zona de banquillo o la línea media, y no entrará al mismo hasta que el jugador sustituido no lo haya abandonado.
- ✓ Una sustitución terminará cuando el sustituto entre en el terreno de juego, desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en jugador sustituido.
- ✓ Un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido.
- ✓ Todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, estén o no participando en ese momento en el partido.

(NOTA: EXCEPCIÓN CAMBIO DE PORTERO)

Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que:

- ✓ Se haya informado previamente al árbitro.
- ✓ El cambio se realice con el juego detenido.

5. ARBITRAJES

EL ÁRBITRO: Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro. Se ruega máximo respeto a su labor entre entrenadores, acompañantes y jugadores, aspecto que siempre debe existir. El árbitro:

- ✓ Hará cumplir las Reglas de Juego.
- ✓ Interrumpirá, suspenderá o abandonará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego.
- ✓ Interrumpirá, suspenderá o abandonará el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- ✓ Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurará de que sea transportado fuera del terreno de juego; un jugador lesionado solo podrá regresar al terreno de juego después de que se haya reanudado el partido.
- ✓ Permitirá que el juego continúe hasta que el balón salga del juego si juzga que un jugador está levemente lesionado.
- ✓ Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego; el jugador solo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la hemorragia haya cesado.
- ✓ Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.
- ✓ Castigará la infracción más grave cuando un jugador cometa más de una infracción al mismo tiempo.
- ✓ Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no estará obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo en el siguiente momento en que el balón no esté en juego.
- ✓ No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- ✓ Reanudará el juego tras una interrupción.
- ✓ Remitirá el acta con el resultado final y goleadores, así como un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido, si fuera precedente.

LAS DECISIONES DEL ÁRBITRO SOBRE HECHOS RELACIONADOS CON EL JUEGO, INCLUIDOS EL HECHO DE SI UN GOL FUE MARCADO O NO Y EL RESULTADO DEL PARTIDO, SON DEFINITIVAS.

6. SANCIONES DISCIPLINARIAS

SANCIONES DISCIPLINARIAS: La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido amonestado. La tarjeta roja se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido expulsado. Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los sustitutos o a los jugadores sustituidos.

FALTAS E INCORRECCIONES: El árbitro posee la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que ingresa en el terreno de juego hasta que lo abandona después del pitido final. Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro o contra cualquier otra persona, será

castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida, y será el comité de competición del torneo quien estipule la sanción a adoptar por el jugador o entrenador en los próximos encuentros.

INFRACCIONES SANCIONABLES CON UNA AMONESTACIÓN: Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes siete infracciones:

- ✓ Ser culpable de conducta antideportiva.
- ✓ Desaprobar con palabras o acciones.
- ✓ Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
- ✓ Retardar la reanudación del juego.
- ✓ No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
- ✓ Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- ✓ Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

Un sustituto o un jugador sustituido será amonestado si comete una de las siguientes tres infracciones:

- ✓ Ser culpable de conducta antideportiva.
- ✓ Desaprobar con palabras o acciones.
- ✓ Retardar la reanudación del juego.

La acumulación de amonestaciones no supondrá partido de sanción a los jugadores. Si un jugador es amonestado dos veces en un mismo partido, y consecuentemente expulsado, se considerará expulsión a efectos de sanciones disciplinarias y será sancionado con 1 partido de suspensión, a cumplir el siguiente partido a disputar por su equipo.

INFRACCIONES SANCIONABLES CON UNA EXPULSIÓN: Un jugador, un sustituto o un jugador sustituido será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- ✓ Ser culpable de juego brusco grave.
- ✓ Ser culpable de conducta violenta.
- ✓ Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- ✓ Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
- ✓ Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o penal.
- ✓ Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.
- ✓ Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un sustituto o un jugador sustituido expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.

La expulsión de un partido supondrá 1 partido de sanción para el jugador, que será cumplido en el siguiente encuentro que dispute su equipo.

SANCIONES AL EQUIPO: Disputamos el torneo con el principal objetivo de hacer deporte y disfrutar con ello, por lo que la Organización será implacable expulsando del evento a cualquier equipo que:

- ✓ Muestre una conducta agresiva o violenta con el equipo rival, árbitros o cualquier otra persona durante la disputa de sus partidos.
- ✓ Uno o varios de sus jugadores o entrenadores profiera agresiones verbales o físicas a cualquier compañero, adversario o árbitro en algún momento.
- ✓ Uno o varios de sus jugadores realicen entradas excesivamente duras con intención clara de lastimar a un jugador rival.
- ✓ Fomente la bronca y el enfrentamiento contra el árbitro o el equipo rival.
- ✓ No respete las decisiones del árbitro en algún momento del partido.

7. PERIODOS DE JUEGO

TIEMPO DE PARTIDO: El partido durará dos tiempos iguales de 25 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Todo acuerdo de alterar los periodos de juego (por ejemplo, reducir cada mitad a 25 minutos debido a alguna circunstancia excepcional) deberá tomarse antes del inicio del partido.

INTERVALO DE MEDIO TIEMPO: Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo. El descanso del medio tiempo no deberá durar más de diez minutos. La duración del descanso del medio tiempo podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

RECUPERACIÓN DE TIEMPO PERDIDO: Cada periodo deberá prolongarse para recuperar todo tiempo perdido por:

- ✓ Evaluación de la lesión de jugadores.
- ✓ Transporte de los jugadores lesionados fuera del terreno de juego para ser atendidos.
- ✓ Pérdida de tiempo.
- ✓ Cualquier otro motivo.

La recuperación del tiempo perdido quedará a criterio del árbitro.

8. CRITERIOS DE DESEMPATE

FASE DE GRUPOS: En cuanto a empates por dos o más equipos en la fase de grupos, se resolverá de la siguiente manera:

1º Enfrentamiento(s) directo(s).

2º Diferencia de goles general.

3º Mayor número de goles a favor.

4º Menor número de amonestaciones, contando la amarilla como 1 y la expulsión como 3.

Si aun así perdurara el empate entre los equipos, se procederá a sorteo con la presencia de los Delegados de los equipos implicados.

FASES FINALES: Los partidos que terminen en empate después del tiempo de juego, se resolverán con el lanzamiento de 3 penaltis por equipo. Si todavía persistiera el empate, se continuará con los lanzamientos de penaltis hasta que un equipo falle el suyo.

