

NORMATIVA LIGA ANUAL F-7 2016/17

APARTADO 1. INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS

1. Todos los equipos y participantes inscritos aceptan el presente reglamento.
2. El portal del torneo es www.diesemm.com donde se publicará toda la información referida a la competición LIGA F-7 PRO TOUR, organizada por el Diesemm.
3. Los equipos se podrán inscribir de la siguiente forma:

A través del formulario de inscripción y fichas de inscripción enviadas por la organización, haciendo entrega de dos fotografías tamaño carnet y fotocopia del documento de identidad de cada participante por ambas caras.

4. La reserva de plaza se realizará por estricto orden de pago de la Inscripción del equipo.
5. El número mínimo de equipos para que se desarrolle el torneo será de 12 equipos.

Si no se llegase a dicho número de equipos la Organización podría suspender

el torneo y se reembolsaría el importe pagado a los equipos, o bien la modificación de sus bases previa aceptación de los equipos.

6. Existirá una única sede de juego, las instalaciones del Circulo deportivo Mercantil de Vigo. Esta sede posee dos campos de juego. El campo de juego será publicado en la página web, semanalmente.

7.1. El Precio de Inscripción de Equipo es setecientos sesenta y cinco euros (765 €)

7.2. Con la inscripción de equipo están incluidas veinte fichas de jugador.

8. El pago de la cuota de Inscripción por equipo se hará en el número de Cuenta indicando en el concepto el Nombre del Equipo.

9. Los equipos tendrán de fecha para dar realizar la inscripción el día 12 de Octubre de 2016

9.1. Después de dicha fecha se podrá seguir dando de alta y/o baja a nuevos jugadores

hasta las 22.00 horas del jueves anterior a la disputa de la quinta jornada de liga.

Se abrirá nuevo plazo de inscripción finalizada la última jornada de la primera vuelta o torneo apertura.

9.2. Para que el alta y/o baja de un jugador se vea reflejado en el acta de partido se deberá realizar antes de las 22:00 del jueves anterior a la disputa del partido y haber avisado a la organización para que la organización active dicho jugador.

10. La confirmación de la Inscripción de un equipo se realiza mediante mail a la organización.
11. El proceso de Inscripción se abrirá el 01 de Octubre de 2016
12. La fecha límite para inscribirse al torneo, o hasta que se acaben las plazas disponibles, será el 12 de Octubre de 2016 hasta las 22:00 horas.
13. Si un equipo decide causar baja, el ingreso de la inscripción o reserva de plaza no será reembolsable. Si un equipo iniciada la competición decide causar baja o resulta expulsado de la competición no tendrá derecho a la devolución de las cantidades abonadas con anterioridad.
14. El importe de la inscripción se podrá realizar en dos plazos.
 - 17.1. Primer Plazo: Se deberá abonar antes de la fecha límite de inscripción el 50% de la misma.
 - 17.2. Segundo Plazo: Se deberá abonar antes del 20 de diciembre la cantidad total adeudada de la cuota de inscripción.
18. Si un equipo no realizase los pagos en el plazo convenido por la organización se procederá de la siguiente forma:
 - 18.1. Se dará de plazo hasta el 25 de diciembre para que dicho equipo se ponga al corriente de pago.
 - 18.2. Si transcurrido dicho plazo el equipo no se hubiera puesto al corriente de pago, se dará a dicho equipo la posibilidad que se ponga al corriente de pago hasta el 31 de diciembre de 2016 con un recargo de cien euros(100€)
 - 18.3. Si en la fecha de 31 de enero de 2016 un equipo no estuviera al corriente de pago se le excluirá/expulsará de la competición sin derecho a devolución de los importes satisfechos, sin perjuicio que la organización ejerza sus derechos para reclamar las cantidades pendientes de pago.
19. La Liga garantiza la organización de 22 partidos por equipo a los equipos inscritos.
Con el pago de la inscripción se incluyó la participación en la Copa F7 Futbol Pro Tour con un mínimo de dos partidos mas por equipo en el formato eliminatoria a doble partido.
20. Con la inscripción los equipos recibirán dos balones oficiales del torneo. Dicho modelo de

balón será de obligada presentación en todos los partidos. .

APARTADO 2. INSCRIPCIÓN DE JUGADORES

21. Se podrá inscribir como jugador en un equipo cualquier persona mayor o que cumpla 18 años de edad en el transcurso de la competición.

22. La inscripción del equipo da derecho a inscribir un mínimo de 12 jugadores de equipo y un máximo de 20 jugadores de equipo,.

Además, la inscripción de un equipo da derecho a dar de alta una ficha de delegado/entrenador.

23. Si un equipo no procede a dar de alta el listado de jugadores, o comunica a la organización los jugadores componentes del equipo, en el plazo indicado quedará expulsado del Torneo y no se le reembolsará el ingreso de la Inscripción ni tendrá derecho a devolución alguna.

24. Un jugador no podrá tener ficha en dos equipos de la liga.

25. La Organización de la Liga, pone a disposición de los jugadores de la liga un seguro médico, cuya cuota será de 45 euros,(el cargo será de 56,61 euros , la organización hace el pago de la diferencia mediante abono de dicha cantidad multiplicada por el número de jugadores minorándola del importe de inscripción) y será completamente obligatoria la suscripción a dicho seguro, abonando su importe antes del comienzo de la liga en los plazos marcados por la organización

26. La Clasificación de la 1ª Fase se realizará con arreglo a un sistema de puntos obtenidos a razón de 3 por partido ganado, 1 por empatado y 0 por derrota.

La liga se divide en dos torneos independientes, Apertura y Clausura, jugándose un partido entre los dos equipos vencedores, si no hubiere un único ganador en ambas competiciones para dilucidar el campeón global de la Liga F7 Pro Tour.

27. la clasificación será publicada cada semana en la web www.diesemm.com

28. Si al término de la liga resultase empate entre dos equipos se resolverá:

28.1. Por la mayor diferencia de goles a favor, sumados los en pro y en contra según el resultado de los partidos jugados entre ellos.

28.2. Si así no se dilucidase se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor, pero teniendo en cuenta todos los obtenidos y recibidos en el transcurso de la fase.

28.3. De ser idéntica la diferencia resultará ganador aquel que hubiere metido más goles.

28.4. En caso de persistir el empate se resolverá mediante lanzamiento de moneda.

29. Si el empate fuera entre más de dos clubes se resolverá:

29.1. Por la mejor puntuación de la que a cada uno corresponda a tenor de los resultados obtenidos entre ellos, como si los demás no hubieran participado.

29.2. Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra considerándose únicamente los partidos jugados entre sí por los equipos empatados.

29.3. Por la mayor diferencia de goles obtenidos y recibidos teniendo en cuenta todos los partidos de la fase; y, siendo en aquella idéntica, el equipo que hubiese marcado más tantos.

29.4. En caso de persistir el empate se resolverá mediante lanzamiento de moneda al aire.

30. Las normas que se establece en el párrafo anterior se aplicarán en su orden y con carácter excluyente, de tal suerte que si alguna de ellas resolviera el empate de alguno de los clubes implicados, éste quedará excluido, aplicándose a los demás las que correspondan, según su número sea dos o más.

APARTADO 4. DESARROLLO DE LOS PARTIDOS

31. El comportamiento de los equipos es fundamental, y se llevará a rajatabla el Fair Play. Las sanciones a un jugador o equipo por este motivo pueden conllevar la expulsión del torneo, de forma temporal o indefinida

33. Si un equipo no se presentase o no compareciera a un partido se actuará de la siguiente manera:

33.1. Si fuere la primera vez se dará el partido por perdido 3-0 y recibirá una amonestación.

33.2. Si ocurriera una segunda vez se le dará el partido por perdido 3-0 y se le restarán tres puntos en la clasificación. Además, si en alguna de las ocasiones no se hubiere avisado a la organización (según los canales y procedimientos a tal fin) con al menos hora y media a la disputa del partido, se sancionará a dicho equipo con una multa de 50 €.

36.3. Si un equipo incurriera en una tercera incomparecencia se le expulsará del Torneo.

37. El balón oficial del torneo es el único aceptado para jugar los partidos. Los partidos solo podrán disputarse con el balón oficial. En caso que un equipo no dispusiera de un balón oficial

para la disputa del partido se atenderá a lo siguiente; la primera vez se amonestará a dicho equipo,

y si ocurriera una segunda o más veces, se le descontará un punto de la clasificación por cada ocasión en que ocurra. En ningún caso la no presentación del balón será motivo de pérdida del partido.

38. El material necesario para la disputa de un partido (petos en caso de coincidencia de colores, etc.) será cedido por la organización. Cada equipo deberá estar perfectamente uniformado con camiseta del mismo modelo, color, y dorsal, y llevar un balón oficial.

39. La publicación de resultados, sanciones y resoluciones se hará pública a través de la web del Torneo.

40. Todas las reclamaciones se enviarán por mail al responsable de la Organización de juego, a la atención del comité de competición. (adrian@diesem.com). Se deberá indicar la fecha de Juego, Hora de Juego, Campo de Juego, Partido Jugado, Persona que realiza la Reclamación y Número de ficha. A continuación se realizará la exposición de motivos y a continuación la solicitud.

43. En el caso de denegarse un aplazamiento de partido y el equipo solicitante no pudiera asistir a dicho partido se considerará incomparecencia con aviso y se dará el partido por perdido, y no habrá sanción.

44. Todos los partidos aplazados se disputarán en las jornadas de recuperación que marca la Organización, en la semana posterior a dicho partido y antes de que comience la siguiente jornada. La organización se reserva el derecho a programar los partidos aplazados si no hay acuerdo por parte de los dos equipos.

44.2 Los horarios de los partidos serán comunicados por los equipos locales de cada jornada a la organización, que le hará comunicación del mismo al equipo visitante.

La organización se guarda el derecho bajo su criterio de realizar algún cambio en el horario propuesto por imposibilidad de comparecencia del equipo visitante, o por alguna eventualidad con las instalaciones, árbitros o causas de fuerza mayor.

45. Los capitanes entregarán relación de los jugadores a través de sus fichas y la hoja del partido al personal de la Organización 15 minutos antes del comienzo del partido.

46. El número máximo de jugadores de un equipo en acta de partido será de 20 jugadores.

47. No existirá tiempo de cortesía, debiendo estar presente los jugadores de ambos equipos en el terreno de juego, habiendo entregado ya la relación de jugadores (ver art. 45), a la hora de inicio del partido. Si un equipo se retrasase en la hora de comienzo y el equipo contrario estuviese de acuerdo en esperar, se esperará un máximo de quince minutos y se descontará

tanto tiempo de la primera parte como fuere necesario para que dicho partido finalice en la hora prevista.

48. Ningún jugador podrá entrar en acta de juego una vez que el árbitro haya dado por iniciada la segunda parte, debiendo estar presente el jugador en el terreno de juego o en el banquillo y habiéndolo comunicado previamente al colegiado del encuentro y al personal de la organización.

49. La revisión de fichas es un derecho de los equipos participantes. Un equipo puede solicitar la revisión de fichas tanto al delegado de campo como al árbitro del encuentro antes del comienzo de la segunda parte. Si se pide revisión de fichas todos los jugadores del equipo a revisar deben permanecer en el campo e identificarse al delegado de campo mediante documento oficial con fotografía que acredite su identidad.

50. Si habiéndose solicitado revisión de fichas, un jugador de un equipo no se presentase a tal identificación, se considerará alineación indebida.

51. Los equipos deben tener al menos 6 componentes a la hora de inicio del partido. Si no se cuenta con un mínimo de 6 jugadores se le dará el partido como incomparecencia.

52. Si durante el transcurso de un partido un equipo se quedase con menos de 6 jugadores en el campo, ya sea por expulsiones, lesiones, u otras circunstancias, en ese momento se dará por finalizado el partido con un resultado adverso de 3-0 para dicho equipo o, si hubiera un resultado mayor desfavorable el que hubiere en ese momento.

53. Los partidos constan de dos tiempos corridos de 25 minutos, con un breve descanso entre cada tiempo.

54. Se juega con la norma de "Fuera de Juego".

55. Las tarjetas que se muestran son amarilla y roja. Las sanciones derivadas de sacar una tarjeta dependerán del motivo que hizo mostrar la misma.

La primera tarjeta amarilla supone la exclusion del terreno de juego durante 2 minutos del jugador apercibido, no pudiendo entrar otro compañero en su lugar.

Dos amarillas contabilizarán una tarjeta roja, no pudiendo entrar otro jugador por el jugador expulsado.

56. Todas las expulsiones conllevarán automáticamente un partido de sanción, salvo aquellas en las que por la gravedad de los incidentes la sanción sea mayor.

57. La acumulación de tarjetas amarillas en distintos partidos también dará lugar a sanciones. Por cada ciclo de 5 tarjetas amarillas mostradas se sancionará con un partido de sanción al jugador,

58. Todas las faltas se golpean de forma directa a excepción de las faltas indirectas (cesiones, juego peligroso, etc.) que se produzcan dentro del área, que lo harán con saque de libre indirecto.

59. No se podrá ceder el balón al portero de forma voluntaria con el pie, muslos, rodilla, ni de saque de banda o saque de falta y que éste lo recoja con las manos. La falta será sancionada con un libre indirecto desde el lugar donde recoge el portero el balón, o a la distancia reglamentaria en relación a la línea de gol.

60. A lo largo del partido se pueden hacer todos los cambios que se quieran, pudiendo entrar en el terreno de juego un jugador sustituido anteriormente. Se realizarán siempre con permiso del árbitro y por el centro del campo.

61. En la zona de juego y zonas cercanas pueden estar exclusivamente los jugadores que se encuentren inscritos en acta y con ropa reglamentaria y el entrenador o responsable del equipo. El resto de acompañantes o jugadores deberán estar en la zona de gradas o zona reservada para el público. Si un partido se suspendiese, de forma temporal o permanente, debido a las acciones de acompañantes afines a un equipo, en función de la gravedad de los incidentes y de la actitud de los jugadores de dicho equipo la Organización podrá sancionar a dicho equipo.

62. Las instalaciones son recintos deportivos de acceso privado, a la que acceden personas de todas las edades por lo que está prohibido fumar dentro del recinto excepto en las zonas habilitadas para ello (gradas de público, etc.), así como el consumo de alcohol, y sustancias tóxicas, si un equipo o acompañantes del mismo, incumple este apartado podrá ser sancionado con pérdida de puntos o expulsión de las instalaciones, debiendo figurar la incidencia en el acta de juego o anexo realizado por delegado o responsable de las instalaciones para ser sancionable

63. Se recomienda la utilización de las botas de fútbol multitacos, prohibiéndose la utilización de tacos de aluminio u otros metales. La utilización de botas con tacos muy largos aumenta las probabilidades de lesión en un campo de fútbol de Hierba Artificial.

64. Todo lo que no quede especificado en el presente reglamento, en relación a las normas de juego de los partidos, se atenderá a lo dispuesto en el Reglamento de la Real Federación Española de Fútbol.

65. Todos los equipos y jugadores inscritos aceptan la presente normativa y reglamento.