

BASES DE LA XXVIII LIGA DE FÚTBOL-SALA 2022/2023 (CASTILLEJA DE LA CUESTA)

NORMATIVA GENERAL

1º Podrán participar en esta liga los equipos locales (no federados) que se presenten tanto por entidades locales como por grupos de amigos, que realicen en tiempo y forma el formulario de inscripción, así como los equipos que la Organización estime conveniente invitar. La liga se formará con un mínimo de 8 equipos inscritos. El sistema de juego y formato de liga empleado se decidirá un vez acabado el periodo de inscripción y será acorde al número de equipos inscritos.

2º Todos los equipos participantes están obligados a entregar antes del comienzo del trofeo, el formulario de inscripción, el tríptico de relación de jugadores y equipo, que será sellada por la Delegación Municipal de Deportes, siendo esta la ficha que se entregará al árbitro para el acta arbitral. No habrá cuota de inscripción para poder jugar en el Trofeo.

3º El pago del arbitraje (24€ por partido) correrá a cargo de los equipos en cada enfrentamiento, debiéndose pagar antes del comienzo del mismo (12€ cada equipo por partido) En caso de incomparecencia de uno de los dos equipos, el equipo que esté presente en el campo, abonará su parte del arbitraje (12€) y se le dará el partido por ganado.

4º El máximo de jugadores por equipos será de QUINCE y el mínimo de DIEZ pudiendo figurar en el acta solo DIEZ jugadores. En el campo el equipo estará compuesto por el portero y CUATRO JUGADORES.

5º Los equipos deberán ir bien uniformados en cuanto a color y numeración.

6º La mayoría de los jugadores deberán estar censados en nuestra Localidad. No obstante en caso de no cubrir el cupo mínimo establecido, la organización admitirá los equipos de fuera de nuestra localidad que considere oportuno.

7º Todos los equipos deberán nombrar un delegado, para entregar al árbitro antes de cada encuentro, el tríptico de los jugadores participantes en el partido, firmar el acta, abonar el arbitraje y formular si procede las oportunas reclamaciones. Deberán hacer constar su número de teléfono para poder contactar con el equipo.

8º La EDAD mínima para poder participar en esta competición será los nacidos en 2004. Se podrá utilizar jugadores federados inscribiendo a estos antes de que finalice la primera fase.

9º La organización dispondrá de los balones necesarios para disputar la competición.

10º Los equipos participantes se comprometen a aceptar las normas y decisiones establecidas por la Organización, la cual podrá imponer las sanciones que estime oportunas en cada caso,



incluso la descalificación del equipo. En este sentido se advierte que se sancionará muy especialmente en el comportamiento antideportivo.

11º Los jugadores participantes en este trofeo reconocen que su participación implica riesgos. En consecuencia, libera y descarga al Ayuntamiento, así como a sus trabajadores y a los responsables de la Organización de todas las acciones, pleitos y demandas de cualquier tipo legal o equidad, incluyendo, aunque no de forma única, el riesgo de lesión por participar en la competición, así como el riesgo de pérdida de objetos personales por robos u otro, etc.

NORMATIVA DE LA COMPETICIÓN

12º La Organización se encargará de velar por la buena marcha de la competición y el cumplimiento de las normas establecidas, así como de establecer las sanciones a aplicar en caso de incumplimiento de las mismas. Para el cumplimiento de este cometido, se atenderá a lo establecido por la presente normativa y por el Régimen Disciplinario de la Competición.

13º Los horarios y fechas marcados por la organización son inalterables, y solo esta puede autorizar cambios de horas y días siempre que estén de acuerdo ambos equipos y no afecten a terceros equipos ni al desarrollo de la organización. En casos excepcionales, se intentará resolver las peticiones de modificación de fechas presentadas por los equipos. Siempre por escrito y con la antelación mínima de UNA SEMANA antes del partido. La organización resolverá en consecuencia para un mejor desarrollo de la competición.

14º Se podrán realizar altas en la relación de los jugadores hasta el final de la liga, siempre que no superen el cupo máximo de jugadores (QUINCE) por equipo. En este periodo de tiempo, también se podrá dar de baja hasta un máximo de (CINCO) jugadores.

En casos excepcionales, la organización estudiará las propuestas presentadas por los equipos en relación al cambio de jugadores.

La inscripción de un jugador se hará con una antelación mínima de 72 horas antes del partido.

15º Se entenderá por no participante y no puntuará ni a favor ni en contra en los casos de descalificación o retirada de un equipo, siendo anulados todos los resultados, pero si la retirada o descalificación se produjese sobrepasado la mitad d la Liga, se respetará la puntuación obtenida hasta entonces sin contar los goles (Pichichi, Goles de equipo, Menos etc.). Los puntos en litigio de los partidos pendientes de jugar por el club retirado o descalificado se otorgarán a los respectivos adversarios.

16º Solo se esperará DIEZ minutos en caso de que un equipo se retrase, o no tenga el número mínimo de TRES jugadores para comenzar el encuentro.

17º En caso de coincidir el color de la camiseta deberá cambiar, el equipo que hace de visitante en el calendario.

18º Una vez rellenada el acta con los jugadores y si el encuentro no se llegase a comenzar, en su repetición, podrán ser alineados nuevos jugadores.



En el caso de suspensión una vez comenzado el encuentro, en su reanudación, sólo podrán alinearse los participantes inscritos en acta en el momento de la suspensión.

19º En caso de incomparecencia del equipo arbitral designado, este podrá sustituirse por personas presentes, aun cuando no sean colegiados, si están de acuerdo ambos equipos y haciendo constar en el acta su conformidad los responsables de los equipos antes del comienzo del encuentro. En caso de no existir acuerdo entre ambos equipos, la organización designará nueva fecha de juego.

20º INCOMPARECENCIAS: El equipo que no se presente a disputar el partido perderá este por 3–0 y se le descontarán 3 puntos de la clasificación general. En la tercera incomparecencia sin justificar causará baja definitiva en la competición.

DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN:

La competición se desarrollará por el sistema de liga a doble vuelta. O dependiendo del número de equipos inscritos, se podrá modificar según el criterio de la organización.

LUGAR	DIA	HORA
Pabellón cubierto	Martes	19:00 a 21:00
Pabellón cubierto o Polideportivo Casco Antiguo	Jueves	19:30 a 21:30
(si fuera necesario)		

Puntuaciones

Partido ganado	3 Puntos
Partido empatado	1 Punto
Partido perdido	0 Puntos
No presentado	3 Puntos (0–3)

21º Desempates: Golaveraje particular.

22º La tarjeta roja directa, supondrá la sanción de 3 partidos, siempre a criterio del Comité de Competición.

RÉGIMEN DISCIPLINARIO:

23º El comité de competición estará formado por miembros de la Delegación Municipal de Deportes y el coordinador del campeonato. El propio comité dictará las normas reguladoras de la liga, así como las sanciones, horarios, reclamaciones, etc. que puedan surgir pudiendo intervenir en cualquier infracción cometida por los equipos aunque no exista denuncia por parte de ningún equipo actuando de OFICIO.

Se sancionarán todas las faltas contra la organización, falta de puntualidad, etc...



24º El comité de competición, será el componente en materia disciplinaria para aquellas personas o equipos participantes en esta competición. Si por cualquier motivo, el comité no pudiera desempeñar sus funciones o resolver alguna cuestión, La Organización le sustituirá.

25º Cuando una sanción implique la suspensión de uno o varios partidos, se entenderá la prohibición de intervenir en tantos encuentros como indique la sanción por el orden natural en que estos tengan lugar, independientemente de que algún aplazamiento o suspensión haya alterado el orden del calendario establecido al principio de la competición por la organización.

26º Cuando un jugador o entrenador, figure en acta con falta que lleve anexa la suspensión automática (Tarjeta Roja) de uno o varios partidos, deberá considerarse suspendido para el encuentro siguiente, aunque no haya recibido comunicación oficial por parte del Comité de Competición de no hacerlo, se considerara su alineación indebida.

27º Las faltas cometidas contra los Delegados, entrenadores o representantes de la organización, serán sancionadas en la misma forma y grado que las cometidas contra los árbitros.

28º Cualquier sanción especificada en la presente normativa será de aplicación a jugadores o entrenadores, aunque no participen en el partido y se encuentren dentro del recinto deportivo.

29º Las decisiones del Comité pueden ser recurridas por escrito en un plazo de 3 días, a partir del conocimiento de la misma.

30º El presente reglamento desarrolla básicamente los derechos y obligaciones de cuantas personas y entidades se hallen bajo la jurisdicción de la Liga Local Municipal, determinando las normas generales por la que se regirán la competición y estableciendo la normativa y régimen disciplinario a que deben someterse.

31º En los encuentros y comités se aplicará las reglas oficiales en vigor por la federación.

PREMIOS Y TROFEOS A DISPUTAR		
CAMPEÓN	TROFEO Y (260 Euros) En Material Deportivo	
SUBCAMPEÓN	TROFEO Y (180 Euros) En Material Deportivo	
TERCERO	TROFEO Y BALÓN	
MÁXIMO GOLEADOR	TROFEO	
EQUIPO MENOS GOLEADO	TROFEO	
DEPORTIVIDAD	TROFEO	
ZAMORA (PORTERO MENOS	TROFEO	
GOLEADO)		



INSTALACIONES:

32º Los partidos se jugarán en las pistas del Pabellón Cubierto los MARTES Y JUEVES, y en el polideportivo de Casco Antiguo los JUEVES, si por necesidades del calendario se tuviera que jugar.

33º Se nombra coordinador del campeonato a D. Carlos Delgado Sierra TELF: 677586819

DELEGACIÓN DE DEPORTES

Pabellón Cubierto C/ Zurbarán s/n

Teléfono: 954 16 92 83- Fax: 954 16 16 09

REGLAMENTACIÓN BÁSICA:

SAQUE DE META.

El guardameta del equipo defensor lanzará el balón con las manos desde cualquier punto del área de penal. Tendrá cuatro segundos para ejecutar la acción.

No se podrá anotar un gol directamente de saque de meta.

SAQUE DE BANDA.

En el saque de banda el jugador sacará con las pies, no pudiéndose conseguir gol directo del saque sin que lo toque un jugador excepto el Portero.

Si el saque es efectuado contra la portería contraria y el balón entra a gol después de haberlo tocado sólo el portero (se efectuará un saque de esquina).

SAQUE DE ESQUINA.

El saque de esquina será ejecutado, igual que el de banda. Se podrá conseguir gol directamente. Pero solamente contra el equipo contrario.

JUGAR EL BALÓN CON EL PORTERO.

No se podrá ceder el balón al portero. Tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario. Falta sancionada con tiro libre directo.

Se lanzara desde el lugar donde se cometió la infracción

FALTAS. Todas las faltas serán castigadas con un libre directo y tendrán un máximo de 4 segundos para ejecutarla, el contrario deberá estar a 5 metros del balón.



FALTAS ACUMULATIVAS: Cada una de los equipos podrán incurrir en 5 faltas acumulables, con derecho a formación de barreras de jugadores, a partir de la 6, todos los lanzamientos de falta se realizará sin barrera, y desde el lugar donde se cometieron, siempre que esta sea inferior a los 10 metros, pudiendo optar por lanzarla desde el punto de doble penalti. Todos los jugadores deberán estar detrás de la línea de balón cinco metros

PENALTY. El penalti se lanzará desde un punto a 6 metros de la línea de meta. Los restos de jugadores deberán estar a cinco metros por detrás del balón

DURACIÓN DEL PARTIDO. El encuentro constará de dos tiempos de 25 minutos cada uno y 10 de descanso.

Se podrá pedir dos tiempos muertos, uno en cada periodo del partido de 1 minuto de duración.

TARJETAS:

- AMARILLA: Amonestación. Dos tarjetas amarillas equivaldrán a la expulsión.
- ROJA: Expulsión total, pudiendo ser reemplazado el jugador por un sustituto a los dos minutos. Salvo si le meten a su equipo un gol antes de los dos minutos pudiendo ya entrar el sustituto. En igualdad numérica o el de inferioridad marca se mantiene los dos minutos.

Los ciclos de tarjetas amarillas serán todos de TRES tarjetas.