

NORMATIVA DE COMPETICIÓN CARTAGENA CUP 2023

ÍNDICE

- 1. Disposiciones Generales**
- 2. Inscripción**
- 3. Los equipos**
- 4. La Competición**
 - a. Equipación de los jugadores**
 - b. Los partidos**
 - c. La clasificación**
 - d. Balones**
 - e. Substitución de los jugadores**
 - f. El partido**
- 5. Faltas e infracciones**
- 6. Sanciones**
- 7. Equipos No presentados**
- 8. Árbitros**
- 9. Personal de Campo**
- 10. El Comité de Competición**
- 11. Disposición Final**

1. DISPOSICIONES GENERALES

Todas las personas físicas y jurídicas que de forma directa o indirecta estén vinculadas a la organización o competiciones estarán sujetas al ámbito disciplinario de la entidad organizadora de la competición.

La potestad disciplinaria de la entidad organizadora será ejercida por el Comité de Competición en primera instancia y por el Comité de Apelación en segunda instancia. Las resoluciones tomadas por este último serán inapelables.

Para lo no previsto en esta Normativa, la entidad organizadora podrá remitirse a lo contenido en el Reglamento de la Federación de Madrid de Fútbol 7.

2. INSCRIPCION

1. Un equipo quedará oficialmente inscrito en el momento que realice el pago de la reserva de plaza y complete la Hoja de Inscripción preparada a tal efecto.
2. Al realizar la reserva de plaza el equipo queda automáticamente obligado a satisfacer el resto de cuotas establecidas en los plazos fijados.
3. En caso de no formalizar la reserva de plaza, bajo ningún concepto se procederá a la devolución del importe de dicha reserva satisfecho por parte del responsable del equipo.
4. Se inscribirán 20 fichas máximo por equipo.
5. Las fichas deberán ser completadas por el equipo solicitante. Las fichas incompletas no serán tramitadas.
6. Para realizar cambios en el listado inicial de fichas, el responsable del equipo deberá contactar con la organización y presentar la documentación antes de la competición.
7. Una vez suscrita la solicitud de inscripción de jugadores por el responsable de un equipo, **la organización no se responsabiliza de los daños físicos (seguro médico que se puede contratar adicionalmente) o materiales que pudieran causar o causarse los usuarios y público en general en las instalaciones siendo cualquier responsabilidad del propio equipo.**
8. Todos los equipos en el momento de realizar la inscripción dan el consentimiento para la utilización de imagen de los jugadores para la realización de fotos, videos y entrevistas de los jugadores

3. LOS EQUIPOS

1. Será obligación de los equipos someterse a las normas y disposiciones deportivas por las que se rige la competición en que participan.
2. Deberán acatar la autoridad de los órganos deportivos establecidos y cumplir sus acuerdos.
3. Estarán obligados a cumplir las sanciones que les sean impuestas por los órganos disciplinarios competentes.
4. Todos los equipos deberán satisfacer las cuotas establecidas dentro de sus plazos.
5. Estarán formados por un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 20 para la competición.
6. No se podrán realizar cambios en el listado de jugadores durante el torneo.
7. Podrán estar en el terreno de juego, como máximo, siete jugadores, de los cuales, uno debe ser el portero.
8. No se permitirá el comienzo de un partido sin que los equipos se presenten con el mínimo de 5 jugadores, pudiendo incorporarse posteriormente los restantes. Sólo podrán incorporarse jugadores hasta el final del descanso del encuentro, considerándose como tal la salida del Árbitro al terreno de juego.
9. Si un equipo, por expulsiones o lesiones, quedase reducido a cuatro jugadores en el terreno de juego, se daría por terminado el partido, dándose como perdedor al que motivó la suspensión por un resultado en contra de 3-0 (si la diferencia fuera mayor a favor del otro equipo se mantendrá el resultado)
10. En caso de producirse la suspensión del encuentro por parte del árbitro por motivos de seguridad, el resultado final será de 3-0 en contra para ambos equipos, pudiendo ser Sancionados con la expulsión del torneo..

11. Queda terminantemente prohibida la participación de jugadores sin ficha reglamentaria. El árbitro y el Personal de Campo están plenamente facultados para solicitar revisión de fichas a un equipo en el momento que consideren oportuno porque tengan dudas de algún participante en particular.

12. La alineación indebida será sancionada con la pérdida del encuentro por 3-0 .

13. En caso de confirmarse algún tipo de irregularidad en relación a la participación de algún jugador sin ficha reglamentaria, el árbitro del encuentro y/o el personal de organización puede decidir concluir el encuentro en ese mismo instante (siempre y cuando haya comenzado el encuentro) al considerarse que uno de los 2 equipos no ha cumplido con los requisitos

Establecidos, o en su defecto si el encuentro no ha comenzado solicitar a el/los jugadores infractores el abandono del terreno de juego, en éste caso y si el equipo no disponga del mínimo de jugadores acreditados, el árbitro no dirigirá el encuentro dando al equipo que no reúne los requisitos, un resultado de 3-0 en contra.

14. Todos los equipos tienen el derecho a solicitar una revisión de fichas para comprobar algún tipo de irregularidad en la participación de algún jugador sin ficha reglamentaria en el equipo contrario. Dicha revisión podrá solicitarse tanto al árbitro del encuentro como al personal de campo, quienes verificarán con cada uno de los capitanes de ambos equipos la revisión de los jugadores participantes en el encuentro mediante la comprobación de fichas y si fuese necesario en caso de persistir la duda mediante algún documento acreditativo oficial que verifique la identidad de el/los participante/s en duda.

El período máximo de solicitud de revisión de fichas comprenderá desde antes del comienzo del encuentro hasta el descanso del mismo, incluido éste. Una vez finalizado éste período, no se atenderá ninguna revisión.

15. Todos los equipos deberán presentar un documento oficial que acredite la identidad de los participantes, siendo objeto de revisión a posteriori por parte del comité de organización de la verificación de los jugadores participantes en dicho encuentro pudiendo ser sancionados de oficio si se confirma alguna irregularidad en la participación de alguno de los jugadores.

4. LA COMPETICIÓN

EQUIPACIÓN DE LOS JUGADORES

1. Será necesario que todos los jugadores vistan ropa deportiva uniforme. El empleo de calzado reglamentario es obligatorio. Podrá utilizarse zapatillas deportivas o botas de fútbol con tacos de goma.

2. Usarán obligatoriamente en las espaldas de las respectivas camisetas, números dorsales, en correlación a su ficha de jugador.

3. El portero usará uniforme de color diferente al de los otros jugadores de campo.

4. No se permite el uso de objetos que, a criterio del árbitro, sean peligrosos para la práctica del fútbol.

5. El jugador que no se presente debidamente equipado, esto es, observando las disposiciones de este artículo, será retirado temporalmente del terreno de juego. Sólo podrá retornar en el momento en que el balón estuviera fuera de juego, una vez verificadas por el árbitro las condiciones normales del equipo.

LOS PARTIDOS

1. Si cualquier equipo abandona la cancha, sin autorización del árbitro, causando por este motivo la suspensión del encuentro, perderá el mismo por el resultado de 3-0 y si fuera perdiendo se mantendrá el resultado de ese momento, siempre y cuando este resultado no fuese inferior a 3-0. El Comité podrá actuar de oficio en estos casos si los considera de extrema gravedad.

2. En caso de no presentarse ninguno de los equipos para disputar un encuentro, ambos recibirán un resultado en contra de 3-0,

3. Si por inclemencias del tiempo o mal estado del terreno de juego, uno de los equipos decide no jugar y el otro sí, solamente el árbitro tomará la decisión final, asumiendo la responsabilidad ante los equipos, y siendo su decisión la única válida para el comité de competición.
4. Si un equipo se retirara de la competición durante el transcurso de la misma, la organización se reserva el derecho de incluir un nuevo equipo en la plaza vacante para cumplir con los objetivos del sistema de competición.
5. Todos los jugadores expulsados deberán situarse, en cualquier caso, desprovistos de su atuendo deportivo, fuera del vallado interior que delimita el terreno de juego.
6. El árbitro no permitirá que se juegue ningún partido sin que se cumplan estas condiciones y podrá, incluso, suspenderlo si no fuera posible mantenerlas y se pusieran en riesgo, especialmente, la integridad de los participantes.

LA CLASIFICACIÓN

1. En las competiciones que se desarrollen por sistema de puntos, la clasificación final se establecerá con arreglo a los resultados obtenidos por cada uno de los clubes contendientes, a razón de tres puntos por partido ganado, uno por empatado y cero por perdido. Si en una competición por puntos se produce empate entre dos equipos, este se resolverá de la siguiente manera:
 - a. Por la puntuación que les corresponda a tenor de los resultados obtenidos entre ellos, como si los demás no hubieran participado.
 - b. Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra considerando únicamente los partidos jugados entre sí por los equipos empatados.
 - c. Por la mayor diferencia general de goles a favor y en contra teniendo en cuenta todos los partidos de la competición.
 - d. Por el mayor número de goles marcados.
 - e. En caso de empate, sería por sorteo.
2. En las competiciones que se desarrollen a eliminatoria directa, el clasificado será el vencedor del enfrentamiento directo, en caso de que el empate una vez finalizado el tiempo reglamentario se produjera un empate entre ambos, se lanzarán tres penaltis por equipo siendo el vencedor el equipo que más goles haya marcado en dichos lanzamientos, si una vez lanzado los tres penaltis por equipo continuase persistiendo el empate se procederá a un lanzamiento por equipo hasta que uno de los dos equipos herrase en el mismo.
3. Cuando se realicen grupos de más equipos en los que haya posible empate entre 3 o mas equipos, la clasificación será:
 1. Diferencia de goles a favor y en contra.
 2. Goles a favor marcados.
 3. Sorteo.
4. La incomparecencia de un equipo supondrá un resultado de 3-0 a favor del equipo contrario.
5. Cuando un equipo no se presente, y el resultado incida en la clasificación del grupo por la diferencia de goles, se le dará el mismo resultado que el obtenido por el equipo con el cual se disputa la clasificación.

BALONES

La organización siempre dispondrá de balones para jugar cuando sea necesario.

SUSTITUCIÓN DE LOS JUGADORES

1. Los equipos podrán sustituir cuantos jugadores deseen sin ningún tipo de límite, siempre y cuando la pelota no esté en juego y el árbitro esté avisado y lo autorice.
2. Un jugador que haya sido reemplazado, puede nuevamente volver al terreno de juego en sustitución de otro.
3. El guardameta podrá cambiar su puesto con otro jugador siempre y cuando el árbitro haya sido previamente avisado, deteniéndose el juego para realizar dicho cambio.
4. Si tras un cambio no autorizado del portero, su "sustituto" toca el balón con la mano, el árbitro señalará penalti.
5. No será permitida la sustitución del portero en caso de incurrir en falta de penalti, salvo en caso de grave lesión, comprobada por el árbitro.
6. Cuando el jugador expulsado es el capitán del equipo, corresponderá al mismo designar nuevo capitán, dando conocimiento al árbitro.
7. Un sustituto está sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea o no llamado a participar en el encuentro.
8. La sustitución se completa cuando el sustituto entra en el terreno de juego y el sustituido lo abandone totalmente por la línea de cambio. Si el cambio esta incorrectamente realizado, el jugador podrá ser amonestado.
9. Cuando un jugador es expulsado, no podrá ser sustituido por otro, quedando el equipo con un jugador menos.

DURACIÓN DEL PARTIDO

1. El tiempo de duración del juego es de 50 minutos, dividido en dos períodos de veinticinco minutos cada uno, con un brevísimo descanso para el cambio de campo, en el que se puede producir, si se considera necesario, la revisión de fichas por parte del árbitro. En algunas competiciones el tiempo de duración será marcado por las bases de cada torneo,
2. El tiempo es controlado personalmente por los árbitros y se sigue el sistema a "tiempo corrido", excepto cuando se interrumpe el juego por lesión grave o falta de balón, teniendo obligación entonces de parar el reloj-cronómetro hasta que se subsanen estos problemas.
3. La duración de cualquiera de los dos períodos deberá ser prorrogada para permitir la ejecución de un penalti.
4. El árbitro podrá variar la duración del partido en el caso de que, tras una espera de cortesía ante la presentación tardía de uno de los equipos, el partido diese comienzo con un ligero retraso. El periodo de espera de cortesía no podrá ir más allá de cinco minutos desde la fecha fijada para su comienzo, momento en el que se producirá el cierre del acta. En este caso, el árbitro aplicará dos partes iguales con tiempos reducidos y lo comunicará a la organización, quien tendrá que dar su aceptación.
5. La información sobre el tiempo que falta para el término de los dos períodos de juego, sólo podrá ser solicitada al árbitro por los capitanes de los equipos, en los precisos momentos en que el partido estuviese paralizado. A los técnicos o entrenadores no podrán ser suministradas estas informaciones.

SAQUE DE SALIDA

1. La elección del medio campo o saque inicial será decidido al inicio del partido por medio de un sorteo efectuado por el árbitro. El equipo vencedor del sorteo escogerá una solución entre ambas opciones.
2. Dada la señal por el árbitro, el juego será iniciado por uno de los jugadores que pondrán en movimiento el balón con los pies, en dirección al lado contrario, estando el mismo inmóvil en el

centro del terreno de juego. Cada equipo deberá estar en su propio campo y ninguno de los jugadores del equipo contrario podrá aproximarse a menos de 5 metros del balón hasta que el mismo recorra una distancia igual a su circunferencia.

3. IMPORTANTE: El jugador que ejecute el saque inicial podrá:

Lanzar directamente a puerta, sin que ningún otro jugador toque el balón. Lanzar o tocar el balón a otro compañero

4. Después de conseguido un gol, el partido será reiniciado de manera idéntica por un jugador del equipo contrario al que consiguió éste.

5. Tras el descanso reglamentario, los equipos cambiarán de lado en el terreno de juego y el balón será puesto en juego por un jugador del equipo contrario al que originó el saque inicial.

6. Después de cualquier interrupción por motivos no previstos en este reglamento y desde que, inmediatamente antes de la suspensión el balón no haya traspasado los límites de las bandas laterales o de fondo, el árbitro al reiniciar el juego lo hará mediante saque neutral en el lugar donde se encontraba el balón, salvo cuando el balón se hallara en el interior del área de penalti, pues en este caso el "balón al suelo" deberá ser ejecutado sobre la línea de área, en el punto de esta línea más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue detenido. El mismo no será considerado en juego, así que toque el suelo. Ningún jugador podrá anticiparse al balón sin que el mismo alcance el suelo. Si esta disposición no se cumpliera, el árbitro repetirá el saque, así también cuando traspase la línea de meta o de banda sin que haya sido tocado el balón por ningún jugador. Si hubiese reiteración, se pitaría falta al infractor.

7. Si en el momento de ser ejecutado un saque neutral un jugador comete cualquier infracción antes de que el balón toque el suelo, deberá ser sancionado de acuerdo con su naturaleza, repitiéndose nuevamente el saque neutral.

BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

1. El balón estará en fuera de juego:

a. Cuando atraviese enteramente, sea por suelo o por alto, las bandas laterales o de fondo. b. Cuando el partido fuese interrumpido por el árbitro.

2. El balón estará en juego en todas las ocasiones desde el comienzo del partido y hasta su término, inclusive si rebota en uno de los travesaños de la portería, toca al árbitro, o no se adopte una decisión debido a una supuesta infracción a las Reglas de Juego.

3. A estos efectos, las líneas pertenecen a las zonas que delimitan. Como consecuencia, las líneas de banda y meta forma parte del terreno de juego.

EL GOL

1. Será válido el gol cuando el balón pase completamente sobre la línea de fondo entre los postes de la portería y bajo el travesaño.

2. Será **nulo** el gol originado desde un lanzamiento lateral, a menos que el balón en su trayectoria toque o sea tocado por otro jugador, incluso del mismo equipo.

3. Será **válido** el gol de "saque del portero" con el pie que entre en la portería contraría sin haber tocado a ningún jugador, o en la propia, directamente

TIROS LIBRES DIRECTOS

1. TIRO DIRECTO, por medio del cual podrá ser marcado gol directamente.

2. Cuando se señale una falta el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del mismo siempre que el beneficiario pida pasos para distanciar la barrera o cuando se trate de una falta acumulada. En caso contrario, el juego se podrá reanudar, sin necesidad de señalarlo el árbitro.

3. En los tiros libres ningún jugador contrario deberá estar a menos de SIETE METROS del balón (ocho pasos normales).

4. Si un jugador del equipo contrario no respetase esta distancia antes de ser realizado el saque de dicha falta, deberán los árbitros retrasar la ejecución de dicha falta hasta que sea observada la regla. Esta infracción permite a los árbitros advertir al jugador, amonestarle y en la reincidencia incluso descalificarle definitivamente del partido.

5. El balón únicamente será considerado en juego después de recorrer una distancia igual a su circunferencia.

6. El balón deberá estar inmóvil cuando el tiro fuera ejecutado y el jugador encargado no podrán anticiparse al mismo hasta que el balón fuese tocado por otro jugador.
7. En caso de ser concedido un tiro libre al equipo defensor dentro del área de portería, el portero no podrá recibir el balón en las manos, siendo éste lanzado directamente más allá del área.
8. Si el jugador encargado de la ejecución de un TIRO LIBRE toca el balón por segunda vez antes de que otro lo haga, será castigado su equipo con la pérdida de su posesión.

EL PENALTI

1. El máximo castigo es un PENALTY (TIRO LIBRE DIRECTO desde el punto señalado en el terreno de juego), y en ese momento todos los jugadores, excepto el portero y el encargado de realizarlo, deberán estar detrás de la línea frontal del área, al menos a tres metros del jugador que ejecute el tiro, formando un pasillo para que pueda llegar sin dificultades al contacto del balón.
2. El portero deberá permanecer sobre su línea de fondo entre los postes de la portería, hasta que el tiro sea ejecutado.
3. El jugador encargado deberá chutar el balón hacia delante y no le será permitido tocar el mismo por segunda vez de que otro jugador que no sea el portero contrario lo haga.
4. El balón está en juego una vez chutado, después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.

SAQUE DE META

1. Cuando el balón atraviesa completamente la línea de fondo deberá ser devuelto al juego más allá del área de portería, desde cualquier punto de ella. En caso contrario, deberá repetirse el lanzamiento, y si existe reincidencia se pitará LIBRE DIRECTO desde donde se cometió la falta.
2. Una vez que se haya efectuado el tiro de portería, el que lo ejecuta no puede dar seguimiento al lance antes de que el balón haya sido jugado o tocado por otro jugador.
3. Los jugadores del equipo contrario deberán permanecer fuera del área de portería a una distancia de SIETE METROS del balón, hasta que sea ejecutado el tiro.
4. De saque de meta podrá ser conseguido gol directamente, sin necesidad de que el balón, en su trayectoria, haya sido tocado o jugado por otro jugador.
 - a. El lanzamiento de portero con la mano que no traspase el balón su propia área de portería no colocará en impedimento al contrario que intercepte la jugada. Tendrá así el atacante condición legal para proseguir la jugada y conseguir gol.
 - b. El portero podrá conseguir gol directamente con el saque que se produzca con el pie.

SAQUE DE BANDA Y CORNER

1. Cuando el balón traspasa enteramente la línea de fondo, después de haber sido tocado o jugado por el equipo defensor, se produce el córner. En este momento su retorno al terreno de juego se hará con cualquiera de los dos pies.
2. De lanzamiento de córner será válido el gol directo.
3. Si el saque de esquina no ha sido ejecutado desde el lugar correcto, se ordenará repetirlo.
4. El saque de banda se realizara siempre con las dos manos, por detrás de la cabeza y sin levantar los pies.

5. FALTAS E INFRACCIONES

FALTAS DE JUEGO Y CONTACTO

1. El jugador que cometa intencionadamente una de las siguientes infracciones (relacionadas con faltas de contacto con el contrario) será castigado con un **LANZAMIENTO LIBRE DIRECTO**, concedido al equipo contrario, en el lugar donde se haya cometido la infracción:
 - a. Golpear o **intentar** golpear con el pie al contrario.
 - b. Hacer una zancadilla, esto es, derribar o intentar hacerlo usando las piernas.
 - c. Saltar o tirarse sobre el contrario.
 - d. Cargar por detrás al contrario.
 - e. Cargar de manera violenta o peligrosa.
 - f. Pegar o intentar hacerlo.
 - g. Escupir al contrario.
 - h. Agarrar con la mano al contrario. o impedirle la acción con cualquier parte del brazo
 - i. Empujar al contrario con auxilio de las manos o brazos.
 - j. Trabar con las dos piernas al contrario.
 - k. El jugador agarra o desvía el balón intencionadamente con la mano o el brazo.

2. Un penalti podrá ser concedido, cualquiera que sea la posición del balón en el momento de cometerse la falta, si esta tuvo lugar dentro del área de penalti y siempre que el balón estuviera en juego. **IMPORTANTE:** Las infracciones mencionadas en este apartado podrán ser sancionables con **TARJETA AMARILLA o ROJA en función de la gravedad de la acción.**

FALTAS ANTIRREGLAMENTARIAS

1. El jugador que comete intencionadamente una de las siguientes infracciones será castigado con **LANZAMIENTO LIBRE DIRECTO**, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción y mediante el cual se podrá conseguir gol.
 - a. Jugar de una forma estimada peligrosa por el árbitro, por ejemplo, intentar dar una patada al balón cuando lo tiene el portero, plantillazo, levantar el pie a la altura del pecho, etc.
 - b. Cargar legalmente, es decir, con el hombro, cuando el balón no está a distancia del juego de los jugadores interesados y éstos no intentaban intervenir en el juego.

 - c. Sin jugar el balón, obstruir deliberadamente a un adversario, es decir, correr entre éste y el balón o interponerse de manera que constituya un obstáculo para el contrario.

 - d. Cargar contra el portero, salvo que esté fuera del área.
 - e. Siendo guardameta, y dentro de su área, después de haber puesto el balón en juego, volverlo a tocar con las manos antes de que un jugador del equipo contrario lo toque o lo juegue fuera del área de penalti.
 - f. Utilizar una táctica que, en opinión del árbitro, solo lleva a retardar el juego y por lo tanto, hace perder tiempo, dando una desventaja desleal a su equipo.
 - g. Tocar el balón el ejecutor de un lanzamiento de banda, córner o del portero, antes de que otro jugador lo haga.
 - h. Confundir al contrario usando tácticas antideportivas.

2. Toda falta antirreglamentaria de las mencionadas en este apartado producida dentro del área se sacará al borde del mismo, y será considerado como falta directa. En ningún caso una falta que origine un libre indirecto, se convertirá en penalti.

El árbitro determinará en función de la gravedad de la acción, la sanción aplicable a estas infracciones.

FALTAS DE DISCIPLINA

Serán consideradas faltas de disciplina, las siguientes acciones:

- a. Un jugador se incorpora a su equipo después de comenzado el partido sin presentarse al árbitro sin recibir orden para ello.
- b. Infringir de forma persistente las reglas de juego.
- c. Demostrar con palabras o actos su no conformidad con las decisiones del árbitro.
- d. Ser culpado de conducta indisciplinada.
- e. Cambiar su número de dorsal sin avisar al árbitro.
- f. Dirigirse al público o al árbitro para reclamar o discutir.
- g. Dirigirse al público, árbitro o adversario con un lenguaje injurioso.

- h. Replicar con gestos o palabras cualquier agresión sufrida.

6. SANCIONES

Las infracciones mencionadas en el apartado anterior, DE JUEGO, ANTIRREGLAMENTARIAS Y DISCIPLINARIAS, serán castigadas con **ADVERTENCIA, TARJETA AMARILLA O TARJETA ROJA**, a consideración del árbitro.

Notas aclaratorias:

1. Un jugador será expulsado del partido sin previa advertencia, **(TARJETA ROJA)**, si:
 - a. Fuera culpado de conducta violenta con consecuencias graves
 - b. Usara lenguaje injurioso hacia el árbitro, público u otros jugadores
2. La acumulación de dos tarjetas amarillas o una roja en el mismo partido, supone la expulsión del mismo y el equipo quedará con un jugador menos (1 partido de sanción mínimo).
3. La tarjeta roja directa se sancionará de uno a varios partidos de suspensión en función de la gravedad de la infracción cometida.

MUY IMPORTANTE:

La Organización del campeonato, con el objetivo de lograr una **competición basada en el juego limpio** y la deportividad, impondrá duras sanciones a todos aquellos jugadores y/o equipos que alteren el buen funcionamiento de la misma.

4. SE PODRÁ SANCIONAR A UN JUGADOR O EQUIPO PARTICIPANTE CON LA EXPULSIÓN DEFINITIVA CUANDO DICHO JUGADOR O EQUIPO SE VEA IMPLICADO EN ACTOS VIOLENTOS, PELEAS O CUALQUIER OTRO TIPO DE AGRESIÓN.

5. Cualquier agresión por parte de un jugador hacia un contrario o hacia el colectivo arbitral será **EXPULSADO** de la competición de manera inmediata y sin derecho a reclamación.
6. Cuando la agresión se produzca de forma colectiva y el tumulto no permita identificar a los agresores, el **EQUIPO** será **EXPULSADO** de la competición de forma inmediata y sin derecho a reclamación si la organización estima oportuno.
7. En ningún caso se considerarán válidos argumentos que justifiquen agresiones cometidas por jugadores y/o equipos aún mediando provocación. La respuesta a una agresión mediante otra agresión será igualmente sancionada por el comité bajo su criterio y valorando el comportamiento de los jugadores o/ equipos.

8. Aquel jugador que se dirija al **árbitro** o a un **contrario** con expresiones ofensivas o de menosprecio antes, durante o después de un encuentro será sancionado.
9. Si un árbitro fuera agredido por un equipo o jugador, automáticamente será suspendido el encuentro y se dará un resultado en contra de 3-0 al mismo, además de las sanciones que el Comité estime oportunas.
10. La **actitud violenta** y/o agresiva de un equipo o jugador podrá ser sancionada sin llegar a concretarse en una falta. Provocar la animosidad del público o del equipo contrario será motivo de sanción.
11. El Personal de Campo queda plenamente facultado para reflejar comportamientos de ésta índole en los informes remitidos a la organización. Dichos informes permitirán al Comité de Competición actuar de oficio y sancionar en consecuencia.
12. Los equipos que incumplan reiteradamente la reglamentación, sean reincidentes en faltas graves o muy graves, en altercados, quebrantamientos reiterados, rebeldía, mal comportamiento generalizado de sus componentes, serán expulsados de la competición sin derecho a reclamación.
13. La organización del campeonato prohibirá la participación de jugadores o equipos expulsados en cualquiera de sus eventos futuros. Se creará una base de datos de equipos o jugadores no aceptados.
14. Todas las sanciones serán dispuestas por el comité de competición rigiéndose por el reglamento federativo, el acta arbitral y el informe de la organización y todas las sanciones se impondrán bajo su criterio .

7. EQUIPOS NO PRESENTADOS:

La No asistencia a un encuentro por parte de un equipo implica:

- La Primera incomparecencia será sancionada con un resultado en contra de 3-0
- La Segunda incomparecencia la organización podrá tomar medidas más severas pudiendo llegar a la expulsión definitiva del campeonato.
- Se tendrá por no participante en la competición y no puntuará ni a favor ni en contra de los demás, a efectos generales de la clasificación de todos ellos,

- El tiempo de cortesía para comenzar un encuentro es de 5 minutos, siempre y cuando un equipo no disponga del nº mínimo de jugadores (5) para comenzar el encuentro. Una vez pasado éste tiempo al equipo infractor se le dará el encuentro por perdido con un resultado de 3-0 en su contra.
- En el caso de hacer acto de presencia una vez transcurrido el tiempo de cortesía, y el rival accede a disputar el encuentro se disputará el encuentro en 2 tiempos iguales del tiempo restante hasta finalizar la hora asignada de disputa del encuentro.

LOS ÁRBITROS

1. El árbitro es la autoridad única e inapelable, en el orden técnico, para dirigir los partidos
2. Sus facultades comienzan en el momento de entrar en el recinto deportivo y no terminan hasta que hace entrega del acta a la organización, conservándolas, por tanto, durante los descansos, interrupciones y suspensiones aunque el balón no se halle en el campo.
3. Todos los participantes de la competición deben acatar sus decisiones y están obligados, bajo su responsabilidad, a apoyarle y protegerle en todo momento para garantizar la independencia de su actuación y el respeto al ejercicio de su función, así como su integridad personal, a tales fines, si fuera precisa la intervención de la autoridad.
4. Es obligación del árbitro examinar las fichas de los jugadores, así como de entrenadores y delegados, con el fin de evitar alineaciones indebidas advirtiéndolo a los que no reúnan las condiciones reglamentarias que pueden incurrir en responsabilidades.
5. Deberá amonestar, descalificar o expulsar, según la importancia de la falta, a todo jugador que observe conducta incorrecta o proceda de modo inconveniente, así como a entrenadores, delegados y demás personas reglamentariamente afectadas.
6. Redactará de forma fiel, concisa, clara, objetiva y completa, el acta del encuentro, así como los informes ampliatorios que estime oportunos, remitiendo, con la mayor urgencia, una y otros a la entidad u organismo correspondiente.
7. Cuando lo aconsejen las circunstancias especiales, los árbitros podrán formular, separadamente del acta, los informes ampliatorios o complementarios que consideren oportunos, debiendo, en tal caso, remitirlos al órgano de gestión por el medio suficiente para que se reciban dentro de las 48 horas siguientes a la terminación del encuentro.

10. PERSONAL DE ORGANIZACIÓN

1. La organización podrá disponer de tener personal adicional para el control de determinados partidos.
2. El control de recogida de fichas se hará por parte de la organización.
3. Tanto la organización como el árbitro están plenamente facultados para solicitar revisión de fichas.
4. Los Informes de Campo en los que reflejará situaciones o incidentes que considere relevantes con el objetivo de complementar la labor del Comité de Competición, los podrán realizar tanto la organización como el árbitro del encuentro.

11. COMITÉ DE COMPETICIÓN

- El Comité de Competición será el encargado de tomar las decisiones oportunas en cada momento para el buen funcionamiento del campeonato.
- Dicho Comité estará formado por representantes del colectivo arbitral y de la organización.
- Será responsable de la aplicación de la normativa del campeonato, atendiendo a las actas arbitrales y los informes del Personal de Campo. Así mismo, será el encargado de interpretar los aspectos no reflejados en la propia normativa que deban ser aplicados.
- Los clubes contendientes podrán formular las observaciones o reclamaciones que consideren oportunas relativas al encuentro de que se trate acompañadas, en su caso, de las pruebas pertinentes. Unas y otras se remitirán directamente al órgano de gestión o Comité de Competición,
- Las observaciones o reclamaciones deberán ser notificadas previamente al órgano de gestión

12. DISPOSICIÓN FINAL

La organización se reserva el derecho de agregar y/o modificar cualquiera de las normas citadas en este documento durante el transcurso del torneo, siempre que no afecte a la parte deportiva y notificándolo fehacientemente el hecho a cada uno de los equipos participantes. Siempre se entregarán unas bases adjuntas a la Normativa, que en algunos casos amplían algunos puntos de la misma.

DEBIDO A LA SITUACIÓN ESCEPCIONAL QUE VIVIMOS CON EL COVID-19 , LA ORGANIZACIÓN CUMPLIRÁ A RAJATABLA LAS RECOMENDACIONES SANITARIAS DICTAMINADAS EN LA COMUNIDAD PARA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE LA COMPETICIÓN PARA EL COMIENZO DE LA MISMA Y LAS CONDICIONES DE JUEGO.