



AYUNTAMIENTO  
TRES CANTOS

CONCEJALIA DE DEPORTES

# JUEGOS DEPORTIVOS 3C MUNICIPALES F7

## NORMATIVA ESPECÍFICA

### T.23/24



## FÚTBOL 7 SENIOR

PLAZAS LIMITADAS - INSCRÍBETE

 [www.jdm3cf7.es](http://www.jdm3cf7.es)

 [jdm3cf7](https://www.instagram.com/jdm3cf7)

 [jdm3cf7@trescantos.es](mailto:jdm3cf7@trescantos.es)



# FÚTBOL 7

## 1. DISPOSICIONES GENERALES

---

1.1. 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. PROGRAMACIÓN DE ENCUENTROS

---

La Organización realizará la publicación oficial definitiva de los horarios y sedes de juego durante la tarde del martes anterior a la disputa del encuentro.

La Organización solicita preferencia de juego como local para acomodar en la medida de lo posible en base a los horarios disponibles facilitados por el Área de Deportes.

La Organización no tiene obligación de fijar los horarios de los equipos locales en la franja horaria solicitada.

Los equipos son responsables de preveer sus necesidades durante la jornada de juego para solicitar el aplazamiento del partido o la permuta de horarios con otros equipos.

Para la SOLICITUD de aplazamiento debe de haber un consentimiento al correo electrónico de la Organización por parte de los responsables o delegados de los dos equipos implicados, con fecha límite las 14 horas del lunes anterior a la disputa del encuentro.

Para la SOLICITUD de permuta de horarios debe de haber un consentimiento al correo electrónico de la Organización por parte de los responsables o delegados de los cuatro equipos implicados, con fecha límite las 14 horas del lunes anterior a la disputa del encuentro.

Para la SOLICITUD de cambio de horario, debe de haber un consentimiento al correo electrónico de la Organización por parte de los responsables o delegados de los dos equipos implicados, y que la Organización disponga de horarios a tal efecto.

## 3. EQUIPOS

---

3.1. Estarán formados por un mínimo de 11 jugadores y un máximo de 18 jugadores inscritos. El número máximo de fichas por encuentro será de 15.

3.2. Podrán estar en el terreno de juego, como máximo, siete jugadores, de los cuales, uno debe ser el portero.

3.3. No se permitirá el comienzo de un partido sin que los equipos presenten un mínimo de 5 (cinco) jugadores, pudiendo incorporarse posteriormente los restantes. Solo podrán incorporarse antes del final del descanso del encuentro, considerándose como tal la salida del árbitro al terreno de juego.



## Normativa Específica JDM3C F7 | TEMPORADA 2023/2024

- 3.4. 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 del partido por un resultado en contra de 3-0 ( si la diferencia fuera mayor a favor del otro equipo se mantendrá el resultado)
- 3.5. En caso de producirse la suspensión del partido por parte del árbitro por motivos de seguridad, el resultado final será de 3-0 en contra para ambos equipos, pudiendo ser sancionados además con el descuento de 3 puntos en la clasificación general por equipos.
- 3.6. Queda terminantemente prohibida la participación de jugadores sin licencia reglamentaria. El árbitro y personal de campo está plenamente facultado para solicitar revisión de documentos a un equipo en el momento que consideren oportuno.
- 3.7. La alineación indebida será sancionada con la pérdida del encuentro por 3-0 y el descuento de 3 puntos en la clasificación.
- 3.8. La no presentación a un encuentro por parte de uno de los equipos será sancionada con la pérdida del encuentro por 3-0 y el descuento de 3 puntos en la clasificación.
- 3.9. En caso de confirmarse algún tipo de irregularidad en relación a la participación de algún jugador sin licencia reglamentaria, el árbitro del encuentro y/o el personal de campo puede decidir concluir el partido 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.
- 3.10. 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 los equipos la revisión de los jugadores participantes en el encuentro mediante la comprobación mediante documento acreditativo oficial que verifique la identidad de el/los participante/s en duda. El periodo máximo de solicitud de revisión de fichas comprenderá hasta antes de acabar el partido. Una vez finalizado este periodo, no se atenderá ninguna revisión.
- 3.11. Un jugador no podrá tener ficha en diferentes equipos que participen en una misma competición, aún perteneciendo a categorías inferiores. En caso de detectarse dicha irregularidad, ambos equipos serán sancionados por alineación indebida.
- 3.12. Solo podrán acceder al terreno de juego y a la zona habilitada para banquillos las personas con ficha reglamentaria, en caso de detectarse esta irregularidad por parte del árbitro o del personal de campo y comunicárselo a el/los equipo/s implicados y negarse a abandonar dichas zonas, el árbitro podrá suspender el partido dando por perdido al equipo infractor un resultado 3-0 en su contra.

3.13. En la Competición de Copa, la cual se recuerda se puede renunciar a su disputa, no existe preferencia de juego como local, dado que el cuadro viene determinado por los cruces del propio sorteo, y puede suponer un agravio para aquel equipo que siempre dispute los encuentros como “visitante”, por tanto, la Organización es la encargada de asignar los horarios de la mejor forma posible.

## **4. FIANZA DE LA TEMPORADA**

---

### **4.1. CUANTÍA**

---

Todos los equipos parten con 50 (cincuenta) euros de fianza, deducibles para la siguiente temporada en el caso de no hacer gasto.

De esta Fianza se restan el valor de las sanciones acumuladas durante la Temporada impuestas por los Comités de Disciplina en Base al Régimen Disciplinario que rige esta Competición, que son publicadas semanalmente en la página web.

En el caso de agotar la fianza es necesario reponer dicho concepto con estos plazos

- Del inicio de temporada a finales de diciembre: 50€ + deuda.
- Del 8 de enero a Semana Santa: 30€ + deuda.
- De Semana Santa a final de temporada: 20€ + deuda.

La reposición de fianzas se establecerá por los criterios anteriormente descritos con los importes señalados. Los casos excepcionales de final de temporada –últimos partidos de copa- seguirán el criterio de la propia organización.

### **4.2. TIEMPOS DE REPOSICIÓN Y SANCIONES**

---

El tiempo establecido para reponer la Fianza es de 7 (siete) días naturales desde el envío por parte de la Organización de dicha Comunicación.

Habrà de enviarse el justificante de ingreso contestando el correo electrónico recibido.

En el caso de no realizar la reposición de Fianza, la Organización queda facultada a expulsar de forma inmediata sin derecho a reclamación alguna al equipo.



## 5. COMPETICIÓN

---

### 5.1. EQUIPACIÓN DE LOS JUGADORES

---

5.1.1. 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.

**5.1.2. El uso de espinilleras es obligatorio, deberán estar cubiertas completamente por las medias y deberán ser de un material apropiado y ofrecer a cualquier jugador una protección adecuada.**

5.1.3. Usarán obligatoriamente en las espaldas de las respectivas camisetas, números dorsales, en correlación a su ficha de jugador. No se permite cambiar los dorsales ni las camisetas sino está notificado y autorizado por la Organización.

5.1.4. El portero deberá usar uniforme de color diferente al de los otros jugadores de campo.

5.1.5. No se permite el uso de objetos que, a criterio del árbitro, sean peligrosos para la práctica del fútbol. El árbitro, en uso de sus atribuciones, puede obligar a desprenderse del objeto que considere peligroso e incluso prohibirle jugar en caso de negativa del jugador.

5.1.6. 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.

5.1.7. En caso de coincidir los colores de las equipaciones, es responsabilidad del equipo visitante presentarse al partido con la segunda equipación, la cual no es necesaria que sea numerada.



## **5.2. LOS PARTIDOS**

---

5.2.1. 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 se le descontará un punto de la clasificación general, 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.

5.2.2. En caso de no presentarse ninguno de los equipos para disputar el encuentro, ambos equipos recibirán un resultado de 3-0 en contra, pudiendo ser sancionados con tres puntos en caso de reincidencia.

5.2.3. 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.

5.2.4. En el caso de que por suspensión de un encuentro ya comenzado deba proseguirse en nueva fecha, solo podrá alinearse, en la continuación, los jugadores reglamentarios inscritos el día que se produjo tal evento y que no hubieran sido descalificados ni expulsados durante el tiempo entonces jugado.

5.2.5. Todos los jugadores expulsados/descalificados deberán situarse, en cualquier caso, fuera del vallado interior que delimita el terreno del juego.

5.2.6. 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.

5.2.7. Es obligación de los delegados comprobar que el copiativo del acta entregado al finalizar el partido es correcto, tanto en el resultado como en las anotaciones de goles y tarjetas, la Organización reflejará en los documentos de clasificaciones, goles y amonestaciones indicados en el acta.



## **5.3. LA CLASIFICACIÓN**

---

5.3.1. 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 se produce empate entre dos equipos, éste se resolverá de la siguiente manera.

- ✓ Por la puntuación que les corresponda a tenor de los resultados entre ellos, como si los demás equipos no hubieran participado.
- ✓ Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra considerando únicamente los partidos jugados entre sí por los equipos empatados.
- ✓ Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra teniendo en cuenta todos los partidos de la competición.
- ✓ Exclusivamente, en el caso de que la competición se desarrolle mediante grupos de equipos, para determinar la clasificación y el orden de participación de los equipos en caso de que hubiese un empate entre dos o más equipos, al finalizar cada encuentro del grupo, se procederá al lanzamiento de tres penaltis por equipo (independientemente del resultado del encuentro), si tras el lanzamiento de los mismos, persistiese el empate se procederá a un lanzamiento por equipo hasta que uno de los dos equipos herrase en el mismo.
- ✓ Por último en caso de continuar con la situación de empate, se recurrirá al sorteo, siendo el caso de grupos de cuatro o más equipos.

5.3.2. En las competiciones que se desarrollen a eliminatoria directa, el clasificado será el vencedor del enfrentamiento directo, en caso de empate una vez finalizado el tiempo reglamentario, se lanzarán tres penaltis por equipo siendo el vencedor el equipo que anote más goles en dichos lanzamientos, si una vez lanzados los tres penaltis por equipo continuara persistiendo el empate se procederá a un lanzamiento por equipo hasta que uno de los dos equipos herrase en el mismo.

#### **5.4. BALONES**

---

5.4.1. Cada equipo deberá presentar un balón del nº 5 en cada encuentro, en condiciones óptimas para jugar, en caso contrario se indicará por parte del árbitro balón defectuoso, lo que implica no llevar un balón en condiciones de juego y se sancionará al equipo por ello. Se jugará con el balón que los equipos decidan o en caso de no llegar a un acuerdo, con el del equipo local.

#### **5.5. SUSTITUCIÓN DE JUGADORES**

---

## Normativa Específica JDM3C F7 | TEMPORADA 2023/2024

- 5.5.1. 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.
- 5.5.2. Un jugador que haya sido reemplazado, puede nuevamente volver al terreno de juego en sustitución de otro.
- 5.5.3. El guardameta podrá cambiar su puesto con otro jugador siempre y cuando el árbitro haya sido avisado previamente, deteniéndose el juego para realizar dicho cambio.
- 5.5.4. Si tras un cambio no autorizado del portero, su “sustituto” toca el balón con la mano, el árbitro señalará penalti.
- 5.5.5. Cuando el jugador expulsado es el capitán del equipo, corresponderá al mismo designar un nuevo capitán, dando conocimiento al árbitro.
- 5.5.6. Un sustituto está sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea o no llamado a participar en el encuentro.
- 5.5.7. La substitución será completa cuando el sustituto entra en el terreno de juego y el sustituido lo abandone totalmente por la línea de cambio. Si el cambio está incorrectamente realizado, el jugador podrá ser amonestado.
- 5.5.8. Cuando un jugador es expulsado, no podrá ser sustituido por otro, quedando el equipo con un jugador menos.





## 5.6. DURACIÓN DEL PARTIDO

---

5.6.1. El tiempo de duración es de 50 minutos, dividido en dos períodos de veinticinco minutos cada uno, con un descanso entre los mismos que no excederá los cinco minutos, en el que se puede producir, si se considera necesario, la revisión de las fichas por parte del árbitro.

4.6.1.1 En condiciones meteorológicas adversas, o por la necesidad del uso de mascarillas durante el juego, el tiempo de juego es de dos partes de 24 minutos con un descanso de 5 minutos entre partes, y a su vez, cada parte consta de dos periodos de 12 minutos con descanso de un minuto a efectos de paliar los efectos de la práctica deportiva con mascarilla.

5.6.2. El tiempo es controlado personalmente por el árbitro 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 cronómetro hasta que se subsanen estos problemas.

5.6.3. La duración de cualquiera de los dos períodos deberá ser prorrogada para permitir la ejecución de un penalti.

5.6.4. El árbitro podrá variar la duración del partido en el caso que, tras una espera de cortesía tardía ante la presentación 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, que tendrá que dar su aceptación.

5.6.5. La información sobre el tiempo que falta para el término de los dos periodos de juego, solo 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 podrían ser suministradas estas informaciones.

## 5.7. SAQUE DE SALIDA

---

5.7.1. La elección del medio campo o saque inicial será decidido al inicio del partido por medio de un sorteo efectuado por el árbitro en presencia de ambos capitanes. El equipo vencedor del sorteo escogerá una solución entre ambas opciones.

5.7.2. Dada la señal por el árbitro, el juego será iniciado por uno de los jugadores que pondrá en movimiento el balón 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 podrán situarse a menos de cinco metros de distancia del balón hasta que el mismo recorra una superficie igual a su circunferencia.

5.7.3. **IMPORTANTE:** el jugador que ejecute el saque inicial podrá:

## Normativa Específica JDM3C F7 | TEMPORADA 2023/2024

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

5.7.4. Después de conseguir un gol, el partido será reiniciado de manera idéntica por un jugador del equipo contrario al que consiguió este.

5.7.5. 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.

5.7.6. 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 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 hallará en el interior del área de penalti, pues en este caso el bote neutral deberá ser ejecutado sobre la línea de área, en el punto más cercano a donde se encontraba el balón en el momento que fue detenido el juego. 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 por ningún jugador. Si hubiera reiteración, se pitará falta al infractor.

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

## **5.8. BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO**

---

5.8.1. El balón estará en fuera de juego:

- ✓ Cuando atraviere enteramente, sea por suelo, sea por alto, las bandas laterales o de fondo.
- ✓ Cuando el partido fue interrumpido por el árbitro.

5.8.2. 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.

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



## 5.9. **EL GOL**

---

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

5.9.2. 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.

5.9.3. Será válido el gol de “saque de portero” con el pie que entre en la portería contraria sin haber tocado ningún jugador, o en la propia, directamente.

## 5.10. **TIROS LIBRES DIRECTOS**

---

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

5.10.2. 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 señalar el árbitro.

5.10.3. En los tiros libres ningún jugador contrario deberá estar a menos de SIETE metros del balón.

5.10.4. Si un jugador del equipo contrario no respeta esta distancia antes de ser realizado el saque de dicha falta, deberá el árbitro retrasar la ejecución de dicha falta hasta que sea observada la regla. Esta infracción permite a los árbitros advertir, amonestar y en la reincidencia incluso descalificar definitivamente del partido.

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

5.10.6. El balón deberá estar inmóvil cuando el tiro fuera ejecutado y el jugador encargado no podrá anticiparse al mismo hasta que el balón fuera tocado por otro jugador.

5.10.7. 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 este lanzado más allá del área.

5.10.8. Si el jugador encargado de la ejecución de un TIRO LIBRE toca el balón por segunda vez antes de que lo haga otro, será castigado su equipo con la pérdida de su posesión.



## 5.11. EL PENALTI

---

5.11.1. El máximo castigo es un penalti (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 como muy cerca detrás de la línea frontal del área, al menos a tres metros de del jugador que ejecute el tiro, formando un pasillo para que pueda llegar sin dificultades al contacto del balón.

5.11.2. El portero deberá permanecer sobre su línea de fondo entre los postes de la portería, hasta que el lanzamiento sea ejecutado.

5.11.3. El jugador encargado deberá chutar el balón hacia delante y no le será permitido tocar el mismo por segunda vez hasta que otro jugador que no sea el portero contrario lo haga.

5.11.4. El balón está en juego una vez chutado, después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.

## 5.12. SAQUE DE META

---

5.12.1. Cuando el balón atraviesa completamente la línea de fondo deberá ser devuelto el 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.

5.12.2. 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 tocado o jugado por otro jugador.

5.12.3. 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.

5.12.4. 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.

- ✓ El portero podrá conseguir gol directamente con el saque que se produzca con el pie.

## 5.13. SAQUES DE BANDA Y CÓRNER

---

5.13.1. Cuando el balón traspase 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.

5.13.2. De lanzamiento de córner será válido el gol directo.

5.13.3. Si el saque de esquina no ha sido ejecutado desde el lugar correcto, se ordenará repetirlo.

5.13.4. El saque de banda se realizará siempre con las dos manos, por detrás de la cabeza y sin levantar los pies.



## 6. FALTAS E INFRACCIONES

---

### 6.1. FALTAS DE JUEGO O CONTACTO

---

6.1.1. 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:

- ✓ Golpear o intentar golpear con el pie al contrario.
- ✓ Hacer una zancadilla, esto es, derribar o intentar hacerlo usando las piernas.
- ✓ Saltar o tirarse sobre el contrario.
- ✓ Cargar por detrás al contrario.
- ✓ Cargar de manera violenta o peligrosa.
- ✓ Pegar o intentar hacerlo.
- ✓ Escupir al contrario.
- ✓ Agarrar con la mano al contrario, o impedirle la acción con cualquier parte del brazo.
- ✓ Empujar al contrario con ayuda de las manos o brazos.
- ✓ Trabar con las dos piernas al contrario.
- ✓ El jugador agarra o desvía el balón intencionadamente con la mano o el brazo.

6.1.2. 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.

### 6.2. FALTAS ANTIRREGLAMENTARIAS

---

6.2.1. 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.

- ✓ 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.
- ✓ Cargar legalmente, es decir, con el hombro, cuando el balón no está a distancia del juego de los jugadores interesados y estos no intentaban intervenir en el juego.
- ✓ Sin jugar el balón, obstruir deliberadamente a un adversario, es decir, correr entre este y el balón o interponerse de manera que constituya un obstáculo para el contrario.
- ✓ Cargar contra el portero, salvo que éste fuera del área.
- ✓ 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.
- ✓ Utilizar una táctica que, en opinión del árbitro, solo lleva a retardar el juego y por lo tanto hace perder el tiempo, dando una desventaja desleal a su equipo.
- ✓ Tocar el balón el ejecutor de un lanzamiento de banda, córner o del portero antes de que otro jugador lo haga.

- ✓ Confundir al contrario usando tácticas antideportivas.

6.2.2. 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.

### 6.3. **FALTAS DE DISCIPLINA**

---

Serán consideradas faltas de disciplina las siguientes acciones:

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



## 7. SANCIONES

---

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

### 7.1. NOTAS ACLARATORIAS

---

7.1.1. un jugador será expulsado del partido sin previa advertencia, (TARJETA ROJA), si:

- ✓ fuera culpado de conducta violenta con consecuencias graves.
- ✓ usara lenguaje injurioso hacia el árbitro, público u otros jugadores.

7.1.2. 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).

7.1.3. La tarjeta roja directa se sancionará de uno a varios de partidos de suspensión en función de la infracción cometida.

7.1.4. Las sanciones se cumplen a lo largo de Toda la Competición, de tal forma que si la sanción se enmarca en el torneo de Liga Regular, y la jornada siguiente es Copa, se cumplirá en Copa, y viceversa.

### 7.2. 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.

7.2.1. 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.

7.2.2. cualquier agresión por parte de un jugador hacia un contrario o hacia el colectivo arbitral será EXPULSADO de la competición de forma inmediata y sin derecho a reclamación.

7.2.3. 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 manera inmediata y sin derecho a reclamar si la organización lo estima oportuno.

7.2.4. 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 y/o equipos.

7.2.5. 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.

7.2.6. 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.

7.2.7. La actitud violenta y/o agresiva de un equipo o jugador podrá ser sancionada sin llegar a concretarse una falta. Provocar la animosidad del público o del equipo contrario será motivo de sanción.

7.2.8. El personal de campo queda plenamente facultado para reflejar comportamientos de esta índole en los informes remitidos a la organización. Dichos informes permitirán al Comité de Competición actuar de oficio y sancionar en consecuencia.

7.2.9. Los equipos que incumplan reiteradamente la reglamentación, serán 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.

7.2.10. Todas las sanciones serán dispuestas por el Comité de Competición rigiéndose por el reglamento federativo, el acta arbitral, el informe de la organización y todas las sanciones se impondrán bajo su criterio.





## 8. EQUIPOS NO PRESENTADOS

---

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

- ✓ La primera incomparecencia será sancionada con un resultado de 3-0 en contra y penalización de 3 puntos.
- ✓ La segunda incomparecencia será sancionada con un resultado de 3-0 en contra y penalización de 3 puntos.
- ✓ La tercera incomparecencia incluye los dos puntos anteriores y 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, excepto para contabilizar su plaza como una de las de descenso, al equipo que se le hubiera retirado o hubiese sido sancionado con su expulsión de aquella, si dicha baja se produce antes de la primera vuelta o mitad de la competición.
- ✓ Si la baja de un equipo se produjera en la segunda vuelta, se mantendrían los resultados habidos hasta entonces, otorgándole la victoria a los equipos que aún tuvieran encuentros pendientes con el resultado de 3-0.

## 9. APLAZAMIENTOS

---

- ✓ Cuando un equipo no pueda disputar un encuentro por motivo grave, éste lo pondrá en conocimiento de la organización por escrito con un mínimo de 15 días de antelación a la fecha prevista.
- ✓ La organización estudiará un posible aplazamiento siempre y cuando el otro equipo implicado acepte dicho cambio y no perjudique a terceros.
- ✓ El plazo máximo para solicitar por escrito por parte de ambos equipos se fija a las 14 horas del lunes anterior a la disputa del encuentro.
- ✓ La fecha y hora del encuentro será fijada por la organización y no podrá ser modificada nuevamente por ninguno de los equipos. Su decisión será inapelable.
- ✓ En caso de producirse un aplazamiento, los equipos implicados deberán jugar el partido durante la semana siguiente al aplazamiento o en la jornada destinada a recuperar partidos aplazados, siendo la organización la encargada de fijar la fecha y la hora.
- ✓ No se podrá solicitar aplazamiento de un encuentro cuando éste corresponda a las 2 últimas jornadas del campeonato. Tampoco se podrá solicitar en las competiciones que adopten el formato eliminatoria directa.



## 10. ÁRBITROS

---

- ✓ El árbitro es la autoridad única e inapelable, en el orden técnico, para dirigir los partidos.
- ✓ Sus facultades comienzan en el momento de entrar en el recinto deportivo y no terminan hasta que hace entrega del acta a la organización, conservando, por tanto, durante los descansos, interrupciones y suspensiones aunque el balón no se halle en el campo.
- ✓ Todos los participantes de la competición deben acatar sus decisiones y están obligados, bajo su responsabilidad, a apoyarlo y protegerlo 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.
- ✓ Es obligación del árbitro examinar las fichas de los jugadores, así como de entrenadores y delegados en su caso, con el fin de evitar alineaciones indebidas advirtiéndolo a los que no reúnan las condiciones reglamentarias que pueden incurrir en responsabilidades.
- ✓ 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 reglamentariamente afectadas.
- ✓ Redactará de forma fiel, precisa, concisa, objetiva y completa, el acta del encuentro, así como los informes ampliatorios que estime oportunos, remitiendo, con la mayor urgencia posible, unos y otros a la entidad u organismo competente.
- ✓ Cuando lo aconsejen las circunstancias especiales, el árbitro podrá formular, separadamente del acta, los informes ampliatorios o complementarios que considere necesarios o complementarios que consideren oportunos, en tal caso, remitir al organismo de gestión por el medio suficiente para que se reciban dentro de las 48 horas siguientes a la terminación de el encuentro.

## 11. DISPOSICIÓN FINAL

---

La Organización se reserva el derecho de agregar y/o modificar cualesquiera de las normas citadas en este documento durante el transcurso de la temporada, siempre que no afecte a la parte deportiva y notificándolo fehacientemente el hecho a cada uno de los equipos participantes.

