



## **NORMATIVA TORNEOS FUTBOL SIETE 2013-2014**

### **LIGA DIARIO-EMPRESAS**

#### **APARTADO 1. INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS**

1. Todos los equipos y participantes inscritos aceptan el presente reglamento.
2. El portal del torneo es [www.torneosfutbolsiete.com](http://www.torneosfutbolsiete.com) donde se publicará toda la información referida a la Liga TORNEOS FÚTBOL SIETE, organizada por CDE. LILI ALVAREZ y ENVINYA SPORTS SL.
3. Los equipos se podrán inscribir de las siguientes formas:
  - I. A través de fax mandando el resguardo de pago de la Inscripción del equipo.
  - II. A través del formulario de inscripción de la página web y enviando por correo electrónico el resguardo de pago de la Inscripción del equipo.
  - III. Presencialmente en las instalaciones deportivas de juego en los días y horarios publicados en la página web a tal efecto.
4. Existirá varias Sedes de Juego independientes: Pinar de Chamartín-Hortaleza, Arturo Soria-A2, y Moratalaz-Ciudad Lineal. Los campos de juego de las sedes serán publicados en la página web, previo inicio al campeonato.
5. La reserva de plaza para la Liga de DIARIO-EMPRESAS TORNEOS FÚTBOL SIETE se realizará por estricto orden de pago de la Inscripción del equipo.
6. El número mínimo de equipos para que se desarrolle el torneo estará en



función de cada sede y módulo de juego. 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.

- a. En la sede de Moratalaz-Ciudad Lineal: el número mínimo de equipos será de veintidós.
  - b. En la sede de Pinar de Chamartín-Hortaleza: el número mínimo de equipos será de veintidós.
  - c. En la sede de Arturo Soria – A2: el número mínimo de equipos será de once.
7. El precio de Inscripción de la Liga estará compuesto por dos Cuotas: Cuota de Inscripción de Equipo y Cuota de Inscripción de Jugador.
- a. El Precio de Inscripción de Equipo será de mil cincuenta Euros (1.050 Euros).
  - b. El Precio de Inscripción de Jugador es de quince Euros (15 Euros). Por cada jugador dado de alta en un equipo se deberá abonar este importe. El número mínimo de jugadores dados de alta en un equipo será de diez jugadores, y el número máximo será de veinticinco.
8. El número máximo de jugadores en acta de partido será de 12 jugadores.
9. El pago de la cuota de Inscripción por equipo podrá hacerse de las siguiente manera:
- a. En el número de Cuenta de la Caixa 2100 - 1922 -41 – 0200089756 o



bien en el 2100-5882-19-0200042449, indicando en el concepto: Sede y el Nombre del Equipo. (Por ejemplo: Sábado Tarde Moratalaz - LOS TIBURONES).

- b. Presencialmente en las instalaciones deportivas de juego en los días y horarios publicados en la página web a tal efecto.
10. Los equipos deberán dar de alta a los jugadores en la web antes de las 10:00 horas del martes 15 de octubre.
- a. Una vez iniciado el torneo se podrá seguir dando de alta a nuevos jugadores hasta las 10:00 horas del viernes anterior a la disputa de la quinta última jornada de liga.
11. La confirmación de la Inscripción de un equipo se realiza mediante el ingreso de la cuota de Inscripción (mil cincuenta euros) y la entrega a la Organización del comprobante del ingreso, en las formas en que se establece en el punto 3 del Reglamento. En ese momento se considerará inscrito al equipo ocupando lugar en el módulo elegido. El ingreso del pago sin comunicación a la organización no se considerará reserva de plaza ni inscripción del equipo.
12. El proceso de Inscripción se abrirá el lunes 3 de junio de 2013 a las 10:00 horas.
13. La fecha límite para inscribirse al torneo, o hasta que se acaben las plazas disponibles, será el 9 de octubre hasta las 22:00 horas.
14. Si un equipo decide causar baja, el ingreso de la inscripción 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.



15. Si un equipo procede a dar de alta el listado de jugadores en la web, 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.
16. Con la inscripción los equipos recibirán dos balones oficiales del torneo, que serán los balones de obligada presentación en todos los partidos. Se garantiza la organización de 20 partidos por equipo.

## **APARTADO 2. INSCRIPCIÓN DE JUGADORES**

### **APARTADO 2. INSCRIPCIÓN DE JUGADORES**

17. Se podrá inscribir como jugador en un equipo cualquier persona mayor de 18 años de edad. En caso que una persona menor de 18 años en la fecha de comienzo del torneo se quiera inscribir como jugador, como requisito deberá cumplir los 16 años antes de la finalización del Torneo, y deberá hacerlo dirigiendo un escrito/formulario a ENVINYA SPORTS SL, firmado con consentimiento paterno o de tutoría legal.
18. La inscripción del equipo da derecho a inscribir un mínimo de 10 jugadores de equipo y un máximo de 25 jugadores de equipo, realizando el pago de la cuota de inscripción de jugador. Además, la inscripción de un equipo da derecho a dar de alta una ficha de delegado y una ficha de entrenador.
19. La Organización de la Liga, TORNEOSFUTBOLSIETE.COM, el CDE LILI ALVAREZ y ENVINYA SPORTS SL. no se hacen responsables de las lesiones producidas durante la práctica deportiva por parte de los jugadores de los equipos. Asimismo, los participantes inscritos en el torneo declaran que realizan la actividad física señalada bajo su responsabilidad.





### **APARTADO 3. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN**

#### **FASE PREVIA**

20. Cada equipo jugara un total de 20 partidos, divididos en Torneo de Apertura y Torneo de Clausura.
21. El TORNEO DE APERTURA y el TORNEO DE CLAUSURA se desarrollará con un sistema de divisiones en cada sede de Juego, cuando el número de equipos inscritos lo permita.
22. El formato de competición en cada sede de cada Torneo vendrá determinado por el Anexo I “Desarrollo de las Sedes de Juego”.
23. 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.
24. Si al término de la fase de grupos resultase empate entre dos equipos se resolverá:
  - a. Por la mayor diferencia de goles a favor, sumados los en pro y en contra según el resultado de los partidos jugados entre ellos.
  - b. 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.
  - c. De ser idéntica la diferencia resultará ganador aquel que hubiere metido más goles.
  - d. En caso de persistir el empate se resolverá mediante suerte.



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

- a. 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.
- b. Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra considerándose únicamente los partidos jugados entre sí por los equipos empatados.
- c. 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.
- d. Mediante sorteo.

26. 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.

## **FASE FINAL**

27. Se clasificarán para la fase final un mínimo de 12 equipos. Los equipos clasificados para la fase final de cada sede estará determinado por el número de equipos inscritos por sede y módulo. Una vez finalizado el periodo de inscripción la Organización comunicará a través de la Web del torneo los méritos necesarios para clasificarse a la Fase Final.

28. La fase final podrá disputarse mediante sistema de eliminatoria directa,



mediante un sistema de liga o un sistema mixto.

29. Durante la Fase Final si el formato de competición es de eliminatoria directa, si finalizado el tiempo reglamentario el partido finaliza con un empate, se procederá a una ronda de penaltis en la que cada equipo lanzará tres penaltis. Si persistiese el empate la eliminatoria se decidirá a través de lanzamientos de penalti con muerte súbita.

#### **APARTADO 4. DESARROLLO DE LOS PARTIDOS**

a. De Organización:

30. 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
31. La Organización permitirá con la inscripción del equipo un máximo de 25 jugadores por equipo en plantilla (ver Apartado 2).
32. Un jugador no podrá tener ficha en dos equipos de la misma sede, del mismo día de juego y de la misma categoría.
33. Si un equipo no se presentase a un partido se le dará por perdido 3-0 y recibirá una amonestación. Si ocurriera una segunda vez, además de darle el partido por perdido 3-0 se le restarán 3 puntos en la clasificación. Si incurriera en una tercera falta de este tipo se le expulsará del Torneo.
34. 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.

35. El material necesario para la disputa de un partido (petos en caso de coincidencia de colores, etc.) será puesto por la organización. Cada equipo deberá estar perfectamente uniformado con camiseta del mismo modelo, color, y dorsal.
36. La publicación de resultados, sanciones y resoluciones se hará pública a través de la web del Torneo.
37. Todas las reclamaciones se entregarán por escrito al responsable de la Organización en la sede de juego, a la atención del comité de competición. Se deberá indicar la Sede de Juego, Fecha de Juego, Hora de Juego, Campo de Juego, Partido Jugado, Persona que realiza la Reclamación y DNI, que deberá ser mostrado al entregar la reclamación. A continuación se realizará la exposición de motivos y a continuación la solicitud. Toda reclamación debe ir firmada por la persona que realiza la reclamación. Dicha reclamación podrá hacerse también desde la página web en el apartado de “RECLAMACIONES” de la Zona Privada de los equipos o bien por correo electrónico a la dirección de correo electrónico [info@torneosfutbolsiete.com](mailto:info@torneosfutbolsiete.com) siguiendo los mismos parámetros que la reclamación por escrito.
38. Las reclamaciones que tengan por objeto el desarrollo de la competición debe ir firmada por el capitán, delegado o responsable del equipo.





b. Aplazamiento de Partidos:

39. No se podrá pedir aplazamientos de partidos, excepto en los siguientes términos:

- I. Si se solicita con más de siete días naturales a la fecha de juego. Cada equipo únicamente podrá solicitar el aplazamiento de un partido en el Torneo de Apertura y de un partido en el Torneo de Clausura.
- II. Si ocurriese que un equipo cumpliendo los requisitos necesarios para solicitar el aplazamiento del partido, el equipo contrario tuviera ya dos partidos aplazados la organización podrá denegar el aplazamiento de dicho partido, a pesar que el primer equipo esté cumpliendo los requisitos para solicitarlo.
- III. Si se solicitase un aplazamiento con menos de siete días y más de tres días naturales a la fecha de juego, el partido podrá ser aplazado siempre que el equipo contrario está de acuerdo, y además el equipo solicitante deberá abonar veinte euros (20 €).
- IV. No se podrá aplazar un partido que se solicite con menos de tres días de antelación a la fecha de juego.
- V. Si un equipo se encuentra en los casos III y IV, y solicita el aplazamiento de partido alegando causas de fuerza mayor, la Organización estudiará dicha situación y procederá a comunicar su decisión en menos de 24 horas. No se considerará causa de Fuerza Mayor la mera falta de jugadores para la disputa del partido.

40. 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.

41. Los partidos aplazados se disputarán en las jornadas de recuperación que marca la Organización, o en otra fecha previa propuesta de la organización y aceptación de ambos equipos. La organización se reserva el derecho a programar el partido en fechas e instalaciones alternativas a la sede y horario en la que estén inscritos los equipos.

c. De Juego:

42. Los capitanes entregarán relación de los jugadores y DNI al personal de la Organización 15 minutos antes del comienzo del partido.

43. 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 artículo 42), 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 un máximo de diez minutos, se podrá esperar teniendo en cuenta que el partido se acortará el tiempo necesario para que finalice a la hora prevista.

44. El número máximo de jugadores en acta de un equipo es de 12.

45. Se permitirá la realización de Fichas Provisionales.

I. La ficha provisional será válida para un único partido, con el único objetivo de facilitar que los equipos que tenga problemas de jugadores puntuales, puedan reunir el mínimo de 6 jugadores necesarios para comenzar el partido y evitar incomparencias y alineaciones indebidas.

II. Si un equipo presenta en el día de partido nueve o más jugadores, no podrán realizar fichas provisionales



- III. El jugador con ficha provisional no estará cubierto por la póliza de lesiones que incluyen las fichas de jugador. Además el jugador con ficha provisional deberá firmar, previo a su inclusión en el acta, documento de exención de responsabilidades y presentar DNI.
  - IV. El coste de la Ficha Provisional es de 5 euros.
  - V. No se permitirán Fichas Provisionales en las tres últimas jornadas del Torneo de Apertura y Clausura si el equipo se encuentra en situación de subir de categoría o conseguir una plaza para la Fase Final.
  - VI. En caso de expulsión a un jugador con Ficha Provisional, la sanción correspondiente deberá cumplirla en capitán en acta, y en su defecto el capitán del equipo, además conllevará una sanción económica de 5€
46. 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.
47. 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.
48. Los equipos deben tener al menos 6 componentes a la hora de inicio del partido. Si no se cuenta con el mínimo de 6 jugadores se dará el partido por perdido 3-0.



49. Si durante la celebración del partido un equipo se quedase en el campo con menos de 6 jugadores por expulsiones o lesiones, se le dará el partido por perdido con el resultado existente en ese momento o de 3-0 en caso que la diferencia fuera menor.
50. Los partidos constan de 2 tiempos corridos de 25 minutos, con un breve descanso entre cada tiempo.
51. SE JUEGA SIN LA NORMA DEL FUERA DE JUEGO.
52. Las tarjetas que se muestran son amarilla, roja y azul. Las sanciones derivadas de sacar una tarjeta dependerán del motivo que hizo mostrar la misma. Dos amarillas contabilizarán una tarjeta roja, no pudiendo entrar otro jugador por el jugador expulsado. La tarjeta azul implica la expulsión del jugador del partido, debiendo abandonar el terreno de juego y zonas aledañas, pudiendo incorporarse al campo otro jugador.
53. Todas las expulsiones conllevarán automáticamente un partido de sanción, salvo aquellas en las que por la gravedad de los incidentes la sanción sea mayor.
54. 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, y se arrastrará una tarjeta amarilla a la siguiente fase con cada ciclo completado.
55. 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.
56. 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.

57. 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.

58. 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.

59. Las instalaciones son recintos deportivos de acceso público para 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

60. 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.



61. 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.

#### **APARTADO 5. PREMIOS**

62. El ganador del torneo se llevará como premio una copa de vencedor del torneo y un cheque por valor de dos mil euros.

63. El subcampeón del torneo se llevará como premio una copa de subcampeón del torneo y la Cuota de Inscripción de equipo gratuita para la temporada que viene.

64. Los equipos clasificados en tercer y cuarto puesto recibirán como premio una copa de Semifinalista del torneo más una Equipación Deportiva.

65. En caso de que no se alcance el número mínimo de equipos inscritos (ver punto 6), Envinya Sports SL se guarda el derecho a rectificar los distintos premios, publicándose en la Web oficial del torneo, una vez que se haya finalizado la Inscripción).