

NORMAS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETICION DE FUTBOL - 7 EN LOS XXXIII JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES (TEMPORADA 2016/17)

El Instituto Municipal de Deportes, del Excmo. Ayuntamiento de Segovia, como organizador de los XXXIII Juegos Deportivos Municipales, establece para el desarrollo de la competición de Fútbol-7, además de las Bases Generales, las siguientes Bases específicas:

- 1ª.- Todos los equipos deberán presentar a los árbitros, con al menos quince minutos de antelación a la hora fijada para el inicio del partido, la siguiente documentación:
- Hoja de inscripción, sellada por la Organización, con la relación de jugadores pertenecientes al equipo.
 - Fichas:
 - Fotocopia del D.N.I., sellada por la organización.

El número máximo de jugadores por equipo, a inscribir en el acta del partido, será de 16.

Además, y si el árbitro del partido lo requiere, se deberá aportar el original del D.N.I., del Carnet de Conducir o del Pasaporte, a efectos de comprobación por el árbitro, delegados o representante municipal de la autenticidad de las fotocopias, o Carné Deportivo Municipal.

- 2ª.- Los equipos deberán estar en la instalación donde se vaya a disputar el encuentro con la suficiente antelación para que se pueda cumplir el horario. El retraso máximo podrá ser de 15 minutos en el inicio del partido. Una vez transcurrido este tiempo de cortesía, el equipo que no se encuentre en disposición de comenzar el encuentro, se le considerará como no presentado. Asimismo, le serán de aplicación las sanciones que figuran en las Bases de los Juegos en relación al retraso en el inicio de los partidos.
- 3ª.- En caso de igualdad en el color de la camiseta de ambos equipos, corresponde cambiar la indumentaria al situado en **SEGUNDO LUGAR EN EL CALENDARIO**.
- 4ª.- Ante cualquier duda, existirá la oficina de información y seguimiento de los Juegos, que atenderá a los participantes de LUNES a VIERNES LABORABLES, de 9.00 a 14.00 HORAS, EXCLUSIVAMENTE, en el Instituto Municipal de Deportes del Excmo. Ayuntamiento de Segovia, o llamando (en ese mismo horario) a los teléfonos 921/462910 o 921/462912 y al Fax 921/462920. También podrán dirigirse a la dirección juegosmunicipales@segovia.es, o consultar la página web del Instituto Municipal de Deportes www.imdsg.es donde se tendrá acceso a toda la información relativa a la competición.
- 5ª.- La Organización enviará a los delegados de los equipos, y a solicitud de estos, información sobre la marcha de los XXXIII JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES.
- 6ª.- Los partidos se jugarán, a dos tiempos de treinta (30) minutos cada uno, a reloj corrido, siendo el resto de la normativa la que establece la Real Federación Española de Fútbol. Los partidos que sean de eliminatorias se disputarán de acuerdo con la competición oficial senior, y en el caso de finalizar empatados se

procederá al lanzamiento de penalties, sin disputar prórroga alguna.

Los árbitros o personas encargados de dirigir los partidos serán preferentemente “Árbitros del Instituto Municipal de Deportes”, pudiendo asimismo, la organización, designar otros árbitros que considere facultados a tal efecto. Igualmente, y todos aquellos equipos que decidiesen costearse, por su cuenta, árbitros pertenecientes al “Comité Provincial de Árbitros”, en los partidos que disputen como locales, deberán solicitarlo por escrito, ante la Junta Rectora del Instituto Municipal de Deportes, con una anterioridad de 15 días a la disputa del partido, quien deberá proceder a la pertinente autorización. La contratación de dichos arbitrajes corresponderá al propio equipo, quien deberá hacer entrega del acta del partido a la organización, antes del lunes posterior a la disputa del mismo, a las 10.00 horas de la mañana, y en las Oficinas del IMD, sitas en C/ Tejedores S/N (junto al Mercado de La Albuera).

Aquellas personas que tengan autorización del IMD para actuar como árbitros o cronometradores, podrán inscribirse como jugadores en esta modalidad deportiva, y desempeñar su función arbitral en el grupo donde no compite el equipo en el que están inscritos como jugadores. En ningún caso podrán arbitrar partidos de las fases por eliminatorias. De incumplirse esta normativa, el infractor será excluido de la competición, tanto en sus funciones de jugador como de árbitro.

Una vez comenzada la competición, únicamente podrán incluirse nuevos jugadores en sustitución de aquellos que por causas médicas debidamente justificadas y certificadas deban abandonar la competición de manera definitiva. La documentación presentada será analizada por los técnicos municipales.

7ª.- Sanciones:

7ª.1.- Sanciones pendientes.- Los participantes que tengan pendiente el abono de alguna sanción económica correspondiente a la anterior edición, deberán liquidar estas deudas como paso previo a la inscripción (estas sanciones pueden ser individuales o por equipo, bien de miembros de un equipo al que siguen perteneciendo, o que provengan de otros equipos, o de distintas modalidades a aquella en la que ahora se inscriben).

7ª.2.- Las sanciones económicas y deportivas disciplinarias de la edición anterior de los Juegos Deportivos Municipales se arrastran para esta XXXIII Edición, (aunque se haya cambiado de deporte o equipo).

7ª.3.- Asimismo, para garantizar el correcto desarrollo de la actividad de los Juegos, existirá el siguiente régimen de sanciones.

7ª.4.- Los partidos de sanción se decidirán por el Comité de Competición de acuerdo con la aplicación de estas Bases y en lo que no esté recogido en las mismas se hará por aplicación de las Bases de competición y disciplina que la respectiva Federación tenga en sus ligas Provinciales Seniors, o en su defecto Regionales o Nacionales.

7ª.5.- En los Juegos Deportivos Municipales se considera alineación indebida:

- Participar en Fútbol-7 y además en Fútbol-Sala.
- Participar en Fútbol-7 o Fútbol-Sala teniendo (también si se ha tenido y ha sido anulada) licencia federativa como jugador en la Federación de Fútbol durante la temporada 2016/2017 en Fútbol, Fútbol-Sala o Fútbol-7.

- Jugar sin estar inscrito en los Juegos.
- Participar en dos equipos de la misma modalidad deportiva, aplicándose esta infracción a ambos equipos.

7ª.6.- La alineación indebida se sancionará con pérdida del partido, multa de 200,00.- €, y resta de 9 puntos en la clasificación (de no haberlos conseguido, se les restarán una vez alcanzada la cifra de nueve puntos) al equipo, y cuatro partidos de sanción al jugador o jugadores que incurran en la alineación indebida, que a su vez tendrán la multa correspondiente. De incurrir en una segunda alineación indebida, el equipo será expulsado de la competición, anulando los resultados que hubiere conseguido en todos sus enfrentamientos. El Comité de Competición evaluará los casos de alineación indebida en los casos siguientes:

- Si consta denuncia manifiesta, y presentada por escrito y por Registro, en las Oficinas del Instituto Municipal de Deportes, por alguno de los Clubes participantes en la competición. Dicha denuncia deberá ir acompañada de la copia del acta del partido, en el cual deberá estar recogida tal incidencia
- Actuando de Oficio, si tiene constancia de la infracción.

Responsabilidad del Capitán del equipo.- Cuando haya infracciones sobre personas que no figuran en el acta o no son miembros del equipo (ejemplo, alineación indebida de un jugador no inscrito en los Juegos) será el Capitán de dicho equipo el responsable de las mismas y sobre él recaerán las correspondientes sanciones disciplinarias y económicas y subsidiariamente al equipo y si a su vez fuera el Capitán el que incurre en alineación indebida el equipo será excluido de la competición.

7ª.7.- La sanción disciplinaria a un jugador con partido o partidos de suspensión acarrea a su vez otra sanción económica importe de 6,00.- €. /Partido.

7ª.8.- La no presentación a un partido supondrá al equipo la pérdida del mismo y una sanción económica de 60,00.-€ y la pérdida de la fianza (también se considera no presentación el no poder iniciar el partido por encontrarse con menos jugadores de los que el Reglamento establece para iniciar el encuentro).

Igualmente, sería de aplicación el párrafo anterior cuando un equipo se retire en el transcurso del partido, o cuando un equipo provoque la suspensión de un encuentro por quedarse con menos jugadores de los permitidos en el Reglamento Oficial de la Real Federación Española de Fútbol.

7ª.9.- Cuando un equipo acumule más de una “no presentación” o “alineación indebida”, será excluido de los Juegos con la consiguiente sanción económica y la pérdida de la fianza”, anulando los resultados que hubiere conseguido en todos sus enfrentamientos (las “suspensiones” o “retiradas” a que se refieren los párrafos anteriores se contabilizan de igual forma para las exclusiones de un equipo).

7ª.10.- Cuando un equipo dispute un partido teniendo pendiente el abono de sanciones económicas por importe (suma parcial o total) de 20,00.- € o más Euros será considerado “alineación indebida”.

7ª.11.- Agresiones. La agresión a cualesquiera de los miembros del equipo de árbitros o de los jueces supondrá un sanción económica de 100,00.- €, y la exclusión del jugador/a - agresor/a. Dicho jugador quedará excluido, de por vida, de los Juegos Deportivos Municipales, pudiendo solicitar el indulto, por escrito y por Registro, en las Oficinas del IMD. Corresponderá a la Junta Rectora decidir sobre el particular, teniendo en cuenta que, en ningún caso, el agresor podría participar de nuevo en la presente edición.

7ª.12.- Participar en un partido con camiseta sin numeración o numeración errónea supondrá una sanción económica de 15,00.-€ por jugador que cometa tal irregularidad.

7ª.13.- Es obligatorio el uso de espinilleras o canilleras protectoras. Participar en el juego sin ellas supondrá una sanción de 15,00.-€.

7ª.14.- Presentar las fichas con un retraso superior al estipulado en estas bases conllevará una sanción de 20,00.-€.

7ª.15.- Comenzar los partidos con retraso sobre la hora prevista supondrá una sanción de 20,00.-€ por cada cinco minutos o fracción.

7ª.16.- Si un jugador es apercibido con tarjeta amarilla, conllevará una suspensión de dos minutos para el jugador amonestado, sin poder ser reemplazado en ese tiempo.

7ª.17.- Si un jugador es expulsado por doble tarjeta amarilla, su equipo jugará durante cinco minutos con un jugador menos. Transcurrido ese tiempo, el equipo podrá disponer de nuevo de siete jugadores, no pudiendo ingresar en ningún caso el jugador expulsado en el terreno de juego.

7ª.18.- Si un jugador es expulsado por tarjeta roja directa, su equipo jugará durante doce minutos con un jugador menos. Transcurrido ese tiempo, el equipo podrá disponer de nuevo de siete jugadores, no pudiendo ingresar en ningún caso el jugador expulsado en el terreno de juego.

7ª.19.- El abono de las sanciones deberá hacerse en la cuenta corriente número ES09 2038 7632 26 6400000515 de BANKIA, y se deberá tener en cuenta lo recogido en el apartado 7ª.10 y anteriores.

7ª.20.- La organización no estará obligada a comunicar personalmente las sanciones, debiendo ser los propios inscritos quienes soliciten la información al IMD, cuando en el acta del partido conste un hecho susceptible de sanción.

Para facilitar la información sobre este apartado, los responsables de los equipos podrán solicitar información telefónica al Instituto Municipal de Deportes (921 462910/12), en horas de Oficina (de 09.00 a 14.00 horas), en la dirección de correo electrónico juegosmunicipales@segovia.es, o consultar a través de la página web del Instituto Municipal de Deportes, www.imdsg.es no pudiendo aducir desconocimiento los equipos afectados.

8ª.- El equipo que figura en primer lugar en el calendario, está obligado a poner el balón de juego y su delegado será delegado de campo, y como tal desempeñará sus funciones. Excepcionalmente, se autorizará que haga de delegado el capitán del equipo que figura en el calendario en primer lugar. No obstante, de reincidir en este caso, el Comité podrá sancionar a dicho equipo con la pérdida de uno o más puntos y la correspondiente sanción económica.

9ª.- Calendario.

9ª.1.- Los partidos de los Juegos se disputarán los sábados, domingos y festivos, en horario de mañana y tarde, salvo que la organización estime oportunos otros horarios en función de la disponibilidad de instalaciones. Asimismo la organización podrá establecer y fijar horarios para los viernes a partir de las 20.00 horas.

9ª.2.- No obstante, los participantes podrán solicitar disputar los partidos entre semana, siempre que lo hagan de conformidad de las partes y autorizado por la Organización, previa solicitud con 10 días naturales de antelación, y cuando la propuesta del partido sea para jugarse antes de la establecida en el calendario.

9ª.3.- La organización no autorizará el aplazamiento de partidos, y únicamente se atenderá a lo establecido en el punto 9.2.

10ª.- Los partidos se disputarán habitualmente en las instalaciones municipales, debiendo interesarse los equipos por estos extremos e informarse a través de la Organización, o en la web www.imdsg.es, no pudiendo aducir desconocimiento de horarios, sanciones, reclamaciones, etc., ya que existe un teléfono de información (921/462910 ó 921/462912; Fax 921/462920), en horario de 9,00 a 14,00 horas, así como la dirección de correo juegosmunicipales@segovia.es, según la norma cuarta.

11ª.- La forma de competición y composición de grupos serán establecidas por los Servicios Técnicos Municipales de Deportes a la vista de las inscripciones, garantizando la disputa de un mínimo de tres partidos o jornadas.

12ª.- La puntuación en el sistema de Liga será la siguiente:

- Victoria: 3 puntos.
- Empate: 1 punto.
- Derrota: 0 puntos.
- No presentado. 0 puntos y descuento de 3 puntos en la clasificación.

13ª.- Las bases de aplicación a la competición que no se hayan definido en estas normas serán las establecidas por la Real Federación Española de Fútbol.

14ª.- La participación supone la total aceptación de estas normas, así como las Bases de los XXXIII Juegos Deportivos Municipales, pudiendo dictar el correspondiente Comité las normas complementarias que favorezcan el buen desarrollo de la actividad, así como interpretar las posibles dudas que se presenten.

FORMA DE COMPETICIÓN EN LOS XXXIII JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES RELATIVA A LA MODALIDAD DE FÚTBOL-7.-

Una vez concluido el período de inscripción en los Juegos Deportivos Municipales, se establece la forma de competición que queda como sigue:

A) 1ª Fase: Se constituirán dos grupos, compuestos por 10 y 11 equipos que se enfrentarán entre sí en la modalidad de ligilla.

GRUPO A:

1	BAR EL PABELLON
2	EL PUNTITO
3	CATRACHOS, F.C.
4	SOLFAMIDAS
5	ATLETICO VERDURA
6	REFORMAS PABLO PIQUERO-POWER FITNESS
7	MUNDO LABORAL HH FRANCISCANOS DE LA CRUZ BLANCA
8	CERVECERÍA LOS QUINTOS-TRANS
9	ANCHA KASTILLA

GRUPO B:

1	GIPSIKING F.C.
2	SANTA BÁRBARA
3	LOS DALTOS
4	CERVECERÍA MEDIEVAL EXCALIBUR
5	DEPORTIVO SEGOVIANO
6	MUEBLES THERMOBEL
7	REAL SUCIEDAD
8	CRISTALBOX
9	SEGUROS DE PABLOS
10	ELITEJAUS
11	LOS FEDERADOS

B) 2ª Fase: Ningún equipo quedará eliminado en esta primera fase. El grupo en que cada equipo quedará encuadrado en esta segunda ronda, dependerá de su clasificación en la ronda inicial. Se constituirán dos grupos, compuestos por 10 y 11 equipos que se enfrentarán entre sí, en la modalidad de ligüilla, del siguiente modo:

GRUPO ORO:

Compuesto por los cinco primeros clasificados de cada grupo en la 1ª Fase.

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

GRUPO PLATA:

Compuesto por el resto de equipos clasificados del sexto al décimo o undécimo en la 1ª Fase.

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	

C) 3ª Fase: Semifinales por grupos.- Eliminatória directa a partido único, con los siguientes cruces entre los cuatro primeros clasificados de cada grupo.

1º – 4º

2º – 3º

D) 4ª Fase: Finales de grupo. Entre los ganadores de las semifinales de los grupos Oro y Plata.

El vencedor del “Grupo Oro” será proclamado campeón de la “XXXIII edición de los Juegos Municipales en la modalidad de Fútbol 7”. Los vencedores de las finales de los Grupos Oro y Plata serán proclamados campeones de sus grupos respectivos. A su vez, los perdedores de las semifinales el grupo Oro, disputarán el tercer y cuarto puesto.

El máximo goleador de la fase regular del torneo, sin incluir eliminatorias, obtendrá un premio que designará la organización, y que será publicado en la web www.imdsg.es de manera previa al inicio de la competición.

E) En caso de empate entre dos o más equipos del mismo grupo, en la Fase que se juegan por Liguilla, la clasificación se obtendrá de la siguiente forma:

- 1.- Aplicando los resultados (puntos) de los enfrentamientos entre los equipos afectados.
- 2.- De mantenerse el empate la diferencia de tantos marcados y recibidos en los enfrentamientos directos.
- 3.- De no haberse resuelto el empate, se aplicará la diferencia de tantos marcados y recibidos de los enfrentamientos con el resto de los equipos.
- 4.- De seguir el empate, se clasificará el equipo que más tantos (goles) hubiera marcado.
- 5.- El sorteo se aplicaría en último caso.
- 6.- En el caso en que un equipo sea excluido de la competición, se anularán todos los resultados de ese equipo.
- 7.- En la fase de eliminatorias, que se jugarán a un sólo partido, en el caso de empate al término del encuentro, se procederá al lanzamiento de penalties.
- 8.- El resto de la normativa es la establecida en las Bases de los Juegos Deportivos Municipales y normas específicas de la competición de Fútbol 7.

F) OTROS ASPECTOS.- A la vista que esta actividad se desarrolla de acuerdo con las Bases y Normas de los Juegos y en lo no previsto en las mismas con el Reglamento de la Federación correspondiente, se recuerda a los equipos que deben de llevar la indumentaria completa, incluidas las **espinilleras o canilleras**, y en cuanto a las amonestaciones, el ciclo de 5 tarjetas amarillas supone la suspensión por un partido.

G) TROFEO PRESIDENTA DEL INSTITUTO MUNICIPAL DE DEPORTES.- En el periodo comprendido entre los meses de diciembre y enero, se celebrará, sin coste para los participantes en esta edición de los Juegos Municipales, el “Trofeo Presidenta del IMD”, en la modalidad de KO. Las bases del mismo serán aprobadas de manera previa a su celebración y comunicadas a todos los participantes.