

NORMATIVA

1. ASPECTOS ORGANIZATIVOS:

1º.- El Patronato Deportivo Municipal de Benalmádena organiza el 10º Campeonato de Fútbol 7 para aficionados los meses de julio y agosto.

2º.- El Patronato Deportivo Municipal de Benalmádena, como organizador de este evento, se reserva el derecho de tomar cualquier decisión en cualquier aspecto que sea relevante para esta competición, aunque la decisión o su fundamento no venga recogida en esta **normativa**.

3º.- El Trofeo comenzará el 30 de Junio y finalizará el 30 de Agosto con la entrega de trofeos a todos los equipos, siendo obligatoria la asistencia. La incomparecencia se penalizará con la pérdida de la fianza.

Esta fianza debe de ser retirada antes del día 27 de Septiembre de 2007.

4º.- TRAMITE PARA LA INSCRIPCIÓN:

- 1º.- Todos los equipos tienen que formalizar la inscripción antes del 15 de junio a las 20:00 horas, en el Polideportivo de Arroyo de la Miel.
- 2º.- Todos aquellos equipos que se inscriban antes del 1 de junio, tendrán 2 fichas gratuitas, y si lo hacen antes del 8 de junio tendrán 1 ficha gratis.
- 3º.- Todos los equipos deberán:
 - Formalizar la inscripción a través de <http://www.pdmbenalmadena.es>
 - Abonar la cantidad que corresponda por jugadores.
 - Depositar 20 € de fianza por equipo.

	ABONADO	NO ABONADO
Junior (-18 años)	9 euros	18 Euros
Junior (18 años o mas)	18 Euros	24,05 Euros

- 3º.- Para formalizar un equipo es necesario un mínimo de 10 jugadores.
- 4º.- No se puede fichar a ningún jugador concluida la 1ª fase.
- 5º.- Los jugadores sólo pueden pertenecer a un equipo.
- 6º.- Todos los equipos al inscribirse tienen asegurados los siguientes aspectos:
 - Gastos de Arbitraje.
 - Recuerdo a todos los equipos.

10º TORNEO CRUZCAMPO DE FUTBOL 7 PARA AFICIONADOS NO SE PODRAN INSCRIBIR JUGADORES NI EQUIPOS QUE HAYAN SIDO EXPULSADOS EN COMPETICIONES ANTERIORES

4º.- Los encuentros se jugarán dentro de los siguientes horarios: de Lunes a Viernes, de 21:00 a

24:00 horas.

5º.- Las instalaciones donde se podrán jugar los encuentros, en función de la disponibilidad de campos, son:

- CAMPOS DE CESPED NATURAL:

•

Polideportivo de Arroyo de la Miel

- CAMPO DE CESPED ARTIFICIAL:

•

Polideportivo de Benalmádena Pueblo.

•

Campo de Fútbol "El Tomillar"

•

Campo de deportes "El Retamar"

6º.- El **Torneo** tendrá las plazas limitadas a 96 equipos.

7º.- Los jugadores tendrán que ser mayores de 16 años, pudiendo estar federados.

8º.- El sistema de competición consta de dos fases:

A.- Se crearán grupos de varios equipos, jugando todos contra todos, clasificándose los

primeros equipos de cada grupo para la siguiente fase, que tendrá carácter eliminatorio.

B.- Se clasificarán los dos mejores de cada grupo jugando eliminatorias directas, quedando

eliminado el perdedor de cada encuentro, hasta llegar a la final, que será a un sólo partido.

* En cualquier caso el sistema de competición es susceptible de cambios en función del número de equipos inscritos.

9º.- En el caso de empate se jugará una prórroga de 2 TIEMPOS de 5 minutos y si siguen

empatados se lanzarán penaltis. (Este apartado sólo se aplicará a partir de semifinales)

10º.- Los partidos se jugarán a la hora señalada y en el caso de incomparecencia de un equipo se

esperará 5 minutos, a partir de ese momento se dará el partido ganado al equipo presente.

11º.- En el caso de mal tiempo, lluvia o tormenta, sólo el Patronato Deportivo de Benalmádena

puede suspender el encuentro.

12º.- Cada equipo deberá venir perfectamente equipado con camiseta del mismo color numerada,

siendo necesario que los capitanes estén identificados en todo momento.

13º.- Está totalmente prohibido jugar con tacos de aluminio o con plástico duro de más de 1 cm.

de longitud, estando sólo permitido el uso de tacos de goma. En el caso de que esta norma se incumpla se

expulsará al jugador y se sancionará al equipo con la pérdida de puntos y una sanción económica. El personal

del Patronato Deportivo y los árbitros controlarán y vigilarán por el cumplimiento de esta norma.

14º.- En el Campo de Césped Artificial se recomienda el uso de zapatilla deportiva con multitacos.

15º.- El Comité de Competición lo organizará la Secretaría de Actividades del PDM, pudiéndose

formar un comité con los delegados de los equipos, en caso de necesidad

16º.- Toda reclamación, para que sea atendida, deberá realizarse por escrito en un plazo no superior a

las 48 h. o 72 h. si afecta al fin de semana.

NO HABRA SEGURO MEDICO, CORRIENDO CADA JUGADOR CON SU PROPIO SEGURO O MUTALIDAD.

17º.- El acceso al Terreno de Juego está permitido únicamente a los jugadores de cada equipo,

debiendo permanecer, los posibles acompañantes, en el graderío (en Arroyo de la Miel y Tomillar) y detrás de

la barandilla (Benalmádena Pueblo)

18º.- No se aplazarán partidos bajo ningún concepto, salvo exigencias de la organización.

19º.- En la 2ª fase, cuando un equipo clasificado para siguiente ronda se retire o sea expulsado de la

competición, su plaza será ocupada por el equipo que había sido eliminado por éste.

20º.- TROFEOS Y PREMIOS:

Los trofeos que se entregarán serán:

- Cuatro primeros clasificados.

- Máximo goleador.

- Recuerdo a los equipos participantes.

- Trofeo a la deportividad.

- Vales en material deportivo a los 4 primeros clasificados

NOTA: LOS EQUIPOS TENDRAN UN MES A PARTIR DEL TERMINO DE LA COMPETICION PARA

RETIRAR LA FIANZA, SI NO LO HACEN EN ESE PERIODO LA PERDERAN.

NOTA: EN CASO DE QUE EN LA LIGA DE INVIERNO QUEDE LIBRE

ALGUNA PLAZA PARA

LA PROXIMA TEMPORADA, UNO DE LOS CRITERIOS DE ADMISIÓN SERA EL HABER

PARTICIPADO EN ESTE TORNEO.

2. ASPECTOS DISCIPLINARIOS:

1º.- Las acciones de violencia (FÍSICAS, VERBALES, AMENAZAS, INSULTOS, ETC...) contra

los árbitros y jugadores contrarios, así como las faltas grave a la deportividad, de forma aislada o continuada,

serán sancionadas con la **EXPULSIÓN** del agresor o del equipo si los que agreden son varios jugadores del mismo equipo.

2º.- Los equipos y jugadores será evaluados al final del encuentro por los árbitros con una

puntuación de -3 a +3 puntos, en función de su actitud o comportamiento.

•

Por cada punto negativo al equipo se penalizara con una sanción económica de 6 €, que debe de ser abonada a los coordinadores antes del próximo encuentro.

•

Así mismo los jugadores también serán sancionados con puntos negativos debiendo pagar 1 € por punto, aumentando esa cantidad conforme va sumando puntos negativos.

•

Cuando un equipo o jugador llegue a una valoración de – 6 puntos, será EXPULSADO DE LA COMPETICIÓN.

•

La organización podrá endosar puntos negativos a un equipo si lo estima oportuno.

3º.- Los equipos y Delegados responderán por los actos y actitudes en el recinto polideportivo, contrarias al decoro exigido de la competición que mantengan los integrantes del equipo y los aficionados de su equipo, pudiendo llegar a ser expulsados de la competición.

4º.- El Patronato Deportivo podrá extender las sanciones a otros eventos o competiciones que se organicen.

5.- Todas las alegaciones y recursos deben de presentarse por escrito en la Secretaria de Actividades y dirigido a la organización. Esta tomará una decisión y lo comunicará por escrito.

6.- Aquel jugador que provoque una lesión a un contrario por una entrada fuerte será igualmente EXPULSADO de la competición.

3. ASPECTOS TECNICOS:

1º.- Todos los equipos deben de estar representados por un delegado, quien tendrá obligación de representar al equipo y ser su portavoz ante la organización.

2º.- El delegado junto al capitán del equipo son los únicos que se pueden dirigir al arbitro del encuentro antes, durante y después del partido, siempre de forma correcta y respetuosa.

3º.- Sólo podrán estar en el terreno de juego los jugadores, delegados y entrenador, todos acreditados.

4º.- Aquel jugador sancionado que no habiendo cumplido la sanción o no haber pagado las tarjetas juegue el partido con su equipo, causara la perdida del encuentro además de perder 3 puntos del computo general de la clasificación, más el doble de la sanción que tenía en ese momento. El arbitro o coordinadores tendrán la potestad de suspender el partido.

5º.- No podrá alinearse ningún jugador que no presente la copia del DNI sellada por la organización.

6.- Los equipos deberán estar preparados 15 minutos antes de comenzar el partido, la puntualidad es importante para el desarrollo normal de la competición.

* El tiempo máximo de espera será de 5 minutos, siendo el cronómetro arbitral el válido y no cualquier otro.

* Para comenzar el partido es necesario:

-

Un mínimo de 5 jugadores, incluido el portero.

-

No se puede jugar con botas con tacos de aluminio o similares.

-

Uniforme adecuado, como mínimo camiseta con un número identificativo por jugador.

7.- Los balones que salgan del terreno de juego o las instalaciones deportivas, deberán ser

buscados por el equipo lanzador de los mismos, de lo contrario el partido se paralizará, incluso se suspenderá, si la actitud no es la correcta.

4. REGLAMENTO DE COMPETICION:

Se aplicará el reglamento de la Real Federación Española de Fútbol, con las siguientes

modificaciones:

- Se jugarán 2 tiempos de 24' con un descanso de 5'.

-

Se utilizarán las tarjetas amarilla, azul (5 minutos excluido) y roja. Siendo la tarjeta azul

similar a una tarjeta amarilla en el computo general de amonestaciones (una tarjeta azul y

una amarilla sería expulsión por doble amonestación).

* Por cada tarjeta amarilla se abonará 2,00 €.

* Por cada tarjeta azul se abonará 4,00 €

* Por cada tarjeta roja se abonará 6,00 €

-

Cada equipo tendrá un Tiempo Muerto por parte, de 1 minuto, en el que se para el

cronómetro. En los últimos 5 minutos de cada periodo no se ejecutará el tiempo muerto.

-

Los equipos pueden realizar todo los cambios que deseen oportunos, sin pedir permiso al

árbitro, pero siempre saliendo el sustituido antes de que entre el sustituto.

Excepto en el caso

del portero que se paraliza el juego. La ejecución errónea del cambio se penalizará con

tarjeta amarilla.

-

Al ejecutarse el saque de meta ó una falta dentro del área de 12 metros, el balón no podrá

pasar al campo contrario sin votar antes en el terreno propio o ser tocado por algún jugador.

Se penalizará con saque de banda desde el centro del campo. Esta regla es aplicable tanto a porteros como jugadores de campo.

-

El portero tampoco podrá pasar el balón al campo contrario, si éste lo tiene controlado y lo

puede jugar sin presión alguna de un adversario.

Ejemplo: Puede pasar el balón en un despeje.

Ejemplo: No puede pasar el balón cuando lo juega con comodidad.

-

El portero puede pasar el balón del centro del campo cuando lo juega fuera del área de 12

metros.

-

El portero tiene 6 segundos para sacar.

-

En Fútbol 7 todas las faltas son directas.

-

La barrera se sitúa a 6 metros (7 pasos), pidiéndola el equipo lanzador.

-

Todas las faltas que se realizan en la zona de 12 metros, se ejecutarán desde la línea de 12

metros. Excepto el penalti.

-

Desde la línea de 12 metros todas las faltas se ejecutan hacia delante.

SE RECUERDA QUE PARA PODER RETIRAR LA FIANZA DE EQUIPO SERA OBLIGATORIO ASISTIR A LA ENTREGA DE TROFEOS, A CELEBRAR EN LA EXPLANADA

DEL POLIDEPORTIVO MUNICIPAL DE ARROYO DE LA MIEL EL 30 DE AGOSTO A LAS 21:00

H., EN LA QUE ADEMÁS SE ENTREGARÁ UN RECUERDO PARA TODOS LOS EQUIPOS Y SE

INVITARÁ A TODOS LOS ASISTENTES.

EL PATRONATO DEPORTIVO MUNICIPAL DE BENALMADENA QUIERE AGRADECER A

TODOS LOS EQUIPOS SU PARTICIPACIÓN EN ESTE **TORNEO**, ASÍ COMO AL PATROCINADOR

CRUZCAMPO.