

# 11º TORNEO CRUZCAMPO DE FUTBOL 7 PARA AFICIONADOS

## NORMATIVA

### 1. ASPECTOS ORGANIZATIVOS:

1º.- El Patronato Deportivo Municipal de Benalmádena organiza el 11º *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 29 de Junio y finalizará el 27 de Agosto con la entrega de trofeos a todos los equipos, **siendo obligatoria la asistencia.**

#### 4º.- TRAMITE PARA LA INSCRIPCIÓN:

**NO SE PODRAN INSCRIBIR JUGADORES NI EQUIPOS QUE HAYAN SIDO EXPULSADOS EN LIGAS LOCALES Y COMPETICIONES ANTERIORES ORGANIZADAS POR EL PDM**

1º.- Todos los equipos tienen que formalizar la inscripción antes del 18 de junio a las 20:00 horas, debiendo tener todos los datos necesarios introducidos en el sistema informático de inscripciones para poder abonar la inscripción.

2º.- **Los equipos que se inscriban antes del 29 de mayo, tendrán 2 fichas gratuitas**  
**Los equipos que se inscriban antes del 5 de junio tendrán 1 ficha gratis.**

3º.- Todos los equipos deberán:

- Formalizar la inscripción a través del programa de Delegado *Hasha* que pueden encontrar en la página de inicio de Ligas Locales en el siguiente enlace: [http://www.pdmbenalmadena.es/pdm/ligas\\_locales.shtml](http://www.pdmbenalmadena.es/pdm/ligas_locales.shtml)
- Abonar la cantidad que corresponda por jugadores.

INSCRIPCIÓN	ABONADO	NO ABONADO
JUGADOR	20,00 €	26,00 €
EQUIPO	20,00 €	

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.

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

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 JUEGO	CALZADO PERMITIDO
<b>CAMPO DE CÉSPED NATURAL</b>	
<i>Polideportivo de Arroyo de la Miel</i>	Tacos de goma
<b>CAMPO DE CÉSPED ARTIFICIAL</b>	
<i>Polideportivo de Benalmádena Pueblo</i>	Microtaco o taco de goma
<i>Campo de Fútbol "El Tomillar"</i>	Microtaco
<i>Campo de Fútbol "El Retamar"</i>	Microtaco

6º.- 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

7º.- El Torneo tendrá las plazas limitadas a 96 equipos.

8º.- Los jugadores tendrán que ser mayores de 16 años, pudiendo estar federados.

9º.- El **sistema de competición** consta de dos fases:

A.- Primera Fase: 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.- Segunda Fase: Se clasificarán los dos mejores de cada grupo hasta completar 32 equipos, 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.

10º.- 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**)

11º.- 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.

12º.- En el caso de mal tiempo, lluvia o tormenta, sólo el Patronato Deportivo de Benalmádena puede suspender el encuentro.

13º.- Cada equipo deberá venir perfectamente equipado con **camiseta del mismo color numerada**, siendo necesario que los capitanes estén identificados en todo momento.

14º.- 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

15º.- 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.

16º.- 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)

17º.- **No se aplazarán partidos** bajo ningún concepto, salvo exigencias de la organización.

18º.- En la 2ª fase, cuando un equipo clasificado para la siguiente ronda se retire o sea expulsado de la competición, su plaza será ocupada por el equipo que había sido eliminado por éste.

19º.- **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:** 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.- 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 él cronometro 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.

6º.- 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 utilizaran 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.

*EL PATRONATO DEPORTIVO MUNICIPAL DE BENALMADENA QUIERE AGRADECER A TODOS LOS EQUIPOS SU PARTICIPACIÓN EN ESTE TORNEO, ASÍ COMO AL PATROCINADOR CRUZCAMPO.*