

REGLAMENTO



LIGA ADSCRITA A LA AEMF



ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN
- AMBIENTE
- INCLUIDO EN EL PRECIO
- INSCRIPCIÓN
- MODELO DE COMPETICIÓN
- COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS Y CAMBIOS
- UNIFORMIDAD
- JUGADORES Y EQUIPOS (ACTAS)
- INICIO DEL PARTIDO
- BALÓN
- CAPITÁN, DELEGADO Y ENTRENADOR
- BANQUILLOS
- HORARIOS Y DÍAS DE JUEGO, INSTALACIONES Y DURACIÓN DE LOS PARTIDOS
- SOLICITUD DE HORARIO DE JUEGO PUNTUAL
- APLAZAMIENTOS DE PARTIDOS Y SUSPENSIONES DE PARTIDOS
- VESTUARIOS – ACCESO, UTILIZACIÓN Y RECOMENDACIONES
- COMITÉ DE COMPETICIÓN
- LESIONES Y SEGUROS
- CLUB DE VENTAJAS
- APLICACIÓN MÓVIL (APP)
- REDES SOCIALES
- PREMIOS
- PARTIDO DE LAS ESTRELLAS
- REGLAMENTO (consideraciones generales reglamento F7)
- DERECHOS DE ADMISIÓN Y EXPULSIÓN
- ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO

JUEGO LIMPIO

- CLASIFICACIÓN DE JUEGO LIMPIO
- CONSIDERACIONES GENERALES
- SANCIONES A JUGADORES, ENTRENADORES Y DELEGADOS. GENERALIDADES.
- RESOLUCIONES GENERALES VALORACIÓN ECONÓMICA DE LAS AMONESTACIONES
- ALINEACIONES INDEBIDAS
- INCOMPARECENCIAS
- SUSPENSIONES DE PARTIDOS
- BANQUILLOS
- DESPERFECTOS
- VESTUARIOS
- SEGUIDORES
- EXPULSIÓN DE LA COMPETICIÓN



LIGA ADSCRITA A LA AEMF:

INTRODUCCIÓN

- Esta competición tiene como objetivo incorporar equipos interesados en venir a divertirse y a hacer deporte sanamente, siempre bajo el amparo de una empresa o marca comercial. Hacemos un enorme esfuerzo para garantizar a nuestros participantes un torneo bien organizado, con equipos tranquilos y disciplinados. Un torneo al cual pueda venir tú pareja, familiares y hasta tus hijos sin temor a que vayan a presenciar un acto de violencia física o verbal.
- Por lo anterior, somos una liga con normas disciplinarias muy estrictas. Así que si tu equipo tiene jugadores que se irritan fácilmente o que les gusta sentir la adrenalina de hacer conatos de bronca o pelearse con el rival, te recomendamos que no nos busques porque lo más probable es que expulsemos al equipo en las primeras fechas y que pierdas tu dinero y tu tiempo.

AMBIENTE

- Lo anterior permite que nuestra comunidad sea de gente educada y cordial, por lo que aunque puede haber partidos duros siempre reina la amabilidad tanto dentro como fuera de la cancha, lo que hace de nuestra liga un lugar agradable, sano y divertido donde se viene a JUGAR.
- La cordialidad dentro de la cancha es una característica de nuestros equipos. Rivalidad dentro de la cancha, pero amigos fuera de ella. Es común la asistencia de las parejas y/o hijos de los jugadores, pues no hay temor de que presencien una mala escena.

INCLUIDO EN EL PRECIO

- 25 partidos asegurados por equipo (depende del número de inscritos, por los grupos impares), la mitad al menos en el horario seleccionado de juego, cuando sean locales.
- Presentación de la Liga para responsables de los equipos
- Seguro R.C.
- Seguro de accidentes nominativo para cada participante según decreto 15/2016 de la Junta de Castilla y León *(Ver riesgos a cubrir)
- Regalo para todos los participantes por inscripción un McMenú McDonald's y más sorpresas
- Regalo para el equipo de un balón talla 4.
- Derechos de arbitrajes, y utilización de campos.
- Página Web para el seguimiento de torneo (www.competicionesfes.es) y gestión de las fichas de los equipos.
- Gran fiesta del fútbol en la fase final y finales.
- Gala Final de entrega de premios tras la disputa de las finales.
- Sorteo de regalos final para todos los jugadores de la Liga
- Premios para:
 - Campeones división tras Apertura.
 - Campeones y finalistas en la fase final.
 - Equipo Campeón Juego Limpio.
 - Máximos goleadores por división al finalizar la temporada
 - Mejor jugador de la Liga (votaciones por equipos) por cada división
 - Mejor Portero de la Liga (votaciones por equipos) por cada división
 - Mejor Pasador de la Liga por cada división
- Premios semanales (nunca en eliminatorias ni aplazados) en diferentes categorías.
- Posibilidad de formar parte de la Selección Fundación Eusebio Sacristán de cada división para disputar el partido de las estrellas contra los veteranos del Real Valladolid.

INSCRIPCIÓN

Proceso de Inscripción:

- Entrar en www.competicionesfes.es, y pinchar en el proyecto Liga de fútbol 7 para empresas 2017/2018 o en Pretemporada F7 Empresas 2017/2018 en caso de querer jugar este torneo.
- Entrar en inscripciones y seleccionar la competición que se desea, es decir, comenzar con el torneo de pretemporada o bien sólo la Liga, y cumplimentar los datos que se solicitan en el formulario, dentro de la competición seleccionada (en el caso de seleccionar el torneo de pretemporada, nosotros pasaremos luego los datos a la Liga).
- Una vez cumplimentado el formulario, tras dar nosotros de alta al equipo, os mandaremos una clave al correo electrónico inscrito con la que podréis acceder a la zona privada (arriba a la derecha en www.competicionesfes.es) y podréis ya cumplimentar todos los datos que se solicitan de vuestro equipo y jugadores, pudiendo cambiar la contraseña y asignando una contraseña a cada jugador para que actualice sus propios datos.
- A mayores habrá que cumplimentar un formulario de datos de empresa a través de un pdf editable que se podrá descargar desde la web de la liga, y una vez cumplimentado electrónicamente, reenviarle a info@competicionesfes.es.
- Para cualquier duda pueden ponerse en contacto con nosotros en info@competicionesfes.es.
- De cara a próximos torneos y ediciones todos estos datos serán guardados, pudiendo realizar modificaciones.
- Aquel equipo que no cumplimente los datos exigidos está sujeto a la NO ADMISIÓN en la Liga, antes de las fechas anteriormente señaladas.
- Es condición indispensable tener 18 años cumplidos para participar, y si la documentación no estuviera completa no se tramitará el alta del jugador o el equipo.
- Todos los datos personales y empresariales facilitados por cada jugador, equipo y empresa a través de la inscripción, u otro canal habilitado por Fundación Eusebio Sacristán, serán tratados conforme la Ley de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD).
- **Se solicita la actualización y mantenimiento de mails y tfnos de contacto, para facilitar la labor organizativa y la comunicación directa con los implicados (premios, convocatorias, etc...)**

TORNEO PRETEMPORADA 20-24 DE SEPTIEMBRE (OPCIONAL)

- Fin de inscripciones: 17 de Septiembre
- Precio de la Inscripción: 150€ por equipo
- 3 partidos asegurados
- El equipo campeón recibirá un regalo cada jugador
- **SE JUGARÁ SIN LA NORMA DEL FUERO DE JUEGO**

LIGA RECOLETASDE FÚTBOL 7 PARA EMPRESAS 2017-2018 (comienzo 30 de Septiembre)

Fin de inscripciones: 17 de Septiembre
Precio de la inscripción (consultar opciones de pago)

RESERVA DE PLAZA

- La reserva de plaza se descontará del precio total de inscripción, y es el importe de la fianza 150€, Vía transferencia o ingreso en caja en el siguiente nº de cuenta a nombre de la Fundación Eusebio Sacristán para el desarrollo del Deporte poniendo como concepto el nombre del equipo correspondiente. Nº de cuenta: España Duero ES29 2108 4401 1700 3326 7150

Opción 1: Vía Inscripción o Cuota

- Abono en nº de cuenta a nombre de la Fundación Eusebio Sacristán para el desarrollo del Deporte: España Duero ES29 2108 4401 1700 3326 7150, Vía transferencia o ingreso en caja en el poniendo como concepto el nombre del equipo correspondiente.
- Fecha tope 17 de Septiembre
 - 950€/equipo
 - 150€ fianza/equipo
 - 50€/ficha + 50€ seguro/jugador total 100€
 - 20€/técnico opcional

Opción 2: Todo el equipo Amigo de la FES

- Pinchar en banner Amigo de la FES, ubicado en cabecera de la web www.competicionesfes.es o directamente en http://fundacioneusebiosacristan.com/?page_id=815
- Cumplimentar boletín de datos (importante revisar la fecha de caducidad de tarjeta de crédito) y enviarlo
- Entrada directa en www.fundacioneusebiosacristan.es en menú colabora, y cumplimentar boletín de colaboración, donación de 75€ de manera mensual (3 mensualidades Septiembre, Octubre y Noviembre 2017 – total 225€).
- 150€ fianza/equipo, Abono en nº de cuenta Nº de cuenta a nombre de la Fundación Eusebio Sacristán para el desarrollo del Deporte: España Duero ES29 2108 4401 1700 3326 7150

Opción 3: Opción Mixta, algún jugador amigo de la FES (Cada jugador resta 60€ de la inscripción del equipo)



LIGA ADSCRITA A LA AEMF:

- o 150 € fianza/equipo, Abono en Nº de cuenta a nombre de la Fundación Eusebio Sacristán para el desarrollo del Deporte: España Duero ES29 2108 4401 1700 3326 7150
 - o La parte de correspondiente a la cuota o inscripción: Abono en nº de cuenta Nº de cuenta a nombre de la Fundación Eusebio Sacristán para el desarrollo del Deporte: España Duero ES29 2108 4401 1700 3326 7150 poniendo como concepto el nombre del equipo correspondiente. Fecha tope 17 de Septiembre.
 - o La parte jugadores Amigos de la FES: (Cada jugador resta 60€ de la inscripción del equipo)
- Pinchar en banner Amigo de la FES, ubicado en cabecera de la web www.competicionesfes.es o directamente en http://fundacioneusebiosacristan.com/?page_id=815
- Complimentar boletín de datos (importante revisar la fecha de caducidad de tarjeta de crédito) y enviarlo
 - Entrada directa en www.fundacioneusebiosacristan.es en menú colabora, y complimentar boletín de colaboración, donación de 75€ de manera mensual (3 mensualidades Septiembre, Octubre y Noviembre 2017 – total 225€).

IRPF ejercicio 2016 y siguientes	tramo nacional	tramo autonómico Castilla y León	TOTAL
Primeros 150€	75%	15%	90%
Resto	30%	15%	45%
Donaciones plurianuales (importe o valor igual o superior a la misma entidad durante al menos los dos ejercicios anteriores) > 150 €	35%	15%	50%
Límite deducción base liquidable	10 %	10%	10%

CALENDARIO DE COMPETICIÓN

2017		2018																								
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D													
JULIO							ENERO							NAVIDADES/APLAZADOS J.11 APERTURA COPA 1 COPA 2												
				1	2						1	2	3		4	5	6	7								
3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14													
10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21													
17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28													
24	25	26	27	28	29	30	29	30	31																	
31																										
AGOSTO							FEBRERO							COPA 3 1/8 DE COPA Y 1/4 COPA (CARNAVALES) J.1 CLAUSURA J.2 CLAUSURA												
			1	2	3	4	5	6					1		2	3	4									
7	8	9	10	11	12	13	5	6	7	8	9	10	11													
14	15	16	17	18	19	20	12	13	14	15	16	17	18													
21	22	23	24	25	26	27	19	20	21	22	23	24	25													
28	29	30	31				26	27	28																	
SEPTIEMBRE							MARZO							J.3 CLAUSURA J.4 CLAUSURA J.5 CLAUSURA J.6 CLAUSURA SEMANA SANTA												
				1	2	3					1	2	3		4											
4	5	6	7	8	9	10	5	6	7	8	9	10	11													
11	12	13	14	15	16	17	12	13	14	15	16	17	18													
18	19	20	21	22	23	24	19	20	21	22	23	24	25													
25	26	27	28	29	30		26	27	28	29	30	31														
OCTUBRE							ABRIL							J.7 CLAUSURA J.8 CLAUSURA FASE FINAL COPA												
						1							1													
2	3	4	5	6	7	8	2	3	4	5	6	7	8													
9	10	11	12	13	14	15	9	10	11	12	13	14	15													
16	17	18	19	20	21	22	16	17	18	19	20	21	22													
23	24	25	26	27	28	29	23	24	25	26	27	28	29													
30	31						30																			
NOVIEMBRE							MAYO							J.9 CLAUSURA J.10 CLAUSURA/APLAZADOS J.11 CLAUSURA SEMIFINALES FASE FINAL												
			1	2	3	4	5					1	2		3	4	5	6								
6	7	8	9	10	11	12	7	8	9	10	11	12	13													
13	14	15	16	17	18	19	14	15	16	17	18	19	20													
20	21	22	23	24	25	26	21	22	23	24	25	26	27													
27	28	29	30				28	29	30	31																
DICIEMBRE							JUNIO							FINALES												
				1	2	3						1	2		3											
4	5	6	7	8	9	10	4	5	6	7	8	9	10													
11	12	13	14	15	16	17	11	12	13	14	15	16	17													
18	19	20	21	22	23	24	18	19	20	21	22	23	24													
25	26	27	28	29	30	31	25	26	27	28	29	30														

MODELO DE COMPETICIÓN (50 EQUIPOS)

El campeonato consta de una categoría, en cuanto a edad, y cuatro categorías en cuanto a nivel deportivo.

CLASIFICACIONES



LIGA ADSCRITA A LA AEMF:

- Las clasificaciones se definirán con arreglo a los puntos obtenidos por cada uno de los equipos participantes, a razón de tres puntos por partido ganado, uno por empatado y ninguno por perdido.

JORNADAS COMPETICIÓN

- FUNDACION EUSEBIO SACRISTAN entregará a los equipos un calendario con las fechas de competición y con el desarrollo de las jornadas.
- El modelo descrito está valorado para la participación de 55 equipos

PRETEMPORADA, los días 20-24 de septiembre, con un modelo de competición tipo mundial y un coste de 150 €por equipo

- Modelo para 16 equipos (4 grupos de 4 y acceso a ¼ de final)
- Comenzará el miércoles 20 de Septiembre por la tarde (dependiendo del número de equipos, jueves tarde y viernes tarde, sábado todo el día y domingo por la mañana asegurando un mínimo de tres partidos, clasificándose los campeones de grupo, a ¼ de final (según número de equipos), con el fin de preparar la temporada que dará comienzo el fin de semana siguiente.
- Se podrá utilizar el torneo como prueba de jugadores de cara a la temporada, **los partidos serán dos tiempos de 20 minutos y no habrá fuera de juego.**

LIGA DEL 30 DE SEPTIEMBRE AL 10 DE JUNIO

TORNEO APERTURA: 30 DE SEPTIEMBRE AL 14, ENERO

- Modelo: ROUND ROBIN en grupos de 12 (1ª División), (2ª División), (2ªB División) y 2 grupos de (3ª División) con 10 equipos, con ascensos y descensos, campeón división acceso a fase final Clausura.

COPA: DEL 20 DE ENERO AL 23 DE ABRIL (CLASIFICACIÓN PARA EL CTO DE ESPAÑA DE LA AEMF)

- Modelo: 14 grupos de 4 equipos, clasificándose 16 equipos a 1/8 de final, se clasificarán los 15 primeros y los dos mejores segundos.(SORTEO PURO SIN CONDICIONANTES)

TORNEO CLAUSURA: DEL 17 DE FEBRERO AL 12 DE MAYO

- Modelo: ROUND ROBIN en grupos de 12 (1ª División), (2ª División), (2ªB División) y 2 grupos de (3ª División) con 10 equipos, con ascensos, descensos y clasificación para play-off por el título desde semifinales en todas las divisiones.

PLAY-OFF POR EL TÍTULO: DEL 26 DE MAYO AL 10 DE JUNIO

- Eliminatorias directas a un partido desde semifinales en todas las divisiones.

LIGA

TORNEO APERTURA 2017/2018 **MODELO PARA 4,8 EQUIPOS**

- La organización de la Liga decidirá la inclusión de los equipos en las diferentes divisiones, siguiendo las clasificaciones obtenidas la pasada temporada. No se podrá renunciar a la categoría asignada.

Primera División

- Formada por 12 equipos, descendiendo los 3 últimos, a segunda división, campeón acceso a fase final Clausura.

Segunda División

- Formada por 12 equipos, ascendiendo los 3 primeros a primera división y descendiendo los 3 últimos a 2ªB, campeón acceso a fase final Clausura.

Segunda División B

- Formada por 12 equipos, ascendiendo los 3 primeros a segunda división y descendiendo los 3 últimos a 3ª, campeón acceso a fase final Clausura.

Tercera División

- Formada por 12 equipos, ascendiendo los 3 primeros a segunda divisiónB, campeón acceso a fase final Clausura.

TORNEO CLAUSURA 2017/2018 MODELO PARA 4,8 EQUIPOS

Primera División

- Los equipos que la componen, son los correspondientes a esta categoría tras la clasificación de la fase anterior.
- Formada por 12 equipos, descendiendo los 3 últimos, a Segunda División. Clasifican los 3 primeros al play-off por el título, más el campeón del Apertura.

Segunda División

- Los equipos que la componen, son los correspondientes a esta categoría tras la clasificación de la fase anterior.
- Formada por 12 equipos, ascendiendo los 3 primeros a primera división, y clasifican al play-off por el título, más el campeón del Apertura. descendiendo los 3 últimos a 2ª B.

Segunda División B

- Los equipos que la componen, son los correspondientes a esta categoría tras la clasificación de la fase anterior.
- Formada por 12 equipos, ascendiendo los 3 primeros a segunda división, y clasifican al play-off por el título, más el campeón del Apertura. descendiendo los 3 últimos a 3ª div.

Tercera División

- Los equipos que la componen, son los correspondientes a esta categoría tras la clasificación de la fase anterior.
- Formada por 12 equipos, ascendiendo los 3 primeros a segunda B, y clasifican al play-off por el título, más el campeón del Apertura.

• **PLAY OFF POR EL TÍTULO 2017/2018**

Primera División

- Se clasifican los 3 primeros al play-off por el título, más el campeón del Apertura, enfrentándose 1º Clausura contra 3º y 1º Apertura contra 2º.

Segunda División

- Se clasifican los 3 primeros al play-off por el título, más el campeón del Apertura, enfrentándose 1º Clausura contra 3º y 1º Apertura contra 2º.

Segunda División B

- Se clasifican los 3 primeros al play-off por el título, más el campeón del Apertura, enfrentándose 1º Clausura contra 3º y 1º Apertura contra 2º.

Tercera División

- Se clasifican los 3 primeros al play-off por el título, más el campeón del Apertura, enfrentándose 1º Clausura contra 3º y 1º Apertura contra 2º.

• **COPA MCDONALDS 2017/2018 4,8 equipos**

EL CAMPEÓN DE LA COPA REPRESENTARÁ A LA LIGA RECOLETASDE FUTBOL 7 PARA EMPRESAS EN EL NACIONAL DE MINIFUTBOL DE LA AEMF QUE SE DISPUTARÁ EN PRINCIPIO EL PRIMER FIN DE SEMANA DE JUNIO EN SEDE AÚN POR DETERMINAR.

LA COPA SE JUGARÁ SIN FUERA DE JUEGO (TRAS ACUERDO DE EQUIPOS PARTICIPANTES – 1/06/2017)

LA FASE FINAL DE LA COPA MCDONALDS SE DISPUTARÁ EN MEDINA DE RIOSECO DEL 21-23/04/2017

Fase de grupos 2017/2018

- Todos los equipos de la Liga se dividirán en 12 grupos de 4 equipos
- Se jugará entre el final del TORNEO APERTURA y el comienzo del TORNEO CLAUSURA, los grupos serán por sorteo puro entre todos los participantes independientemente de la categoría, Se clasificarán 16 equipos para la fase de ELIMINATORIAS (1/8 de final), los 12 campeones de grupo, y los 4 mejores segundos.



LIGA ADSCRITA A LA AEMF:

Eliminatorias 2017/2018

- Para la determinación de posiciones se realizará un sorteo puro entre los clasificados. El número que se asocie al equipo clasificado, determinará su posición en el cuadro de eliminatorias, que son a partido único.

EMPATES

Todas las competiciones en caso los empates clasificatorios se resolverán, de la siguiente forma:

Si al término de la competición resultara empate entre dos equipos:

1. Se resolverá según el resultado de los partidos jugados entre ellos.
2. Si persistiera el empate, se resolverá por la mayor diferencia entre goles a favor y goles en contra a lo largo de toda la competición.
3. Si persistiera el empate, se resolverá por el mayor número de goles conseguido teniendo en cuenta también todos los partidos jugados en la competición.
4. Si persistiera el empate se resolverá por el coeficiente obtenido en la clasificación de JUEGO LIMPIO hasta la fecha.
5. Si persistiera el empate, se resolverá mediante sorteo.

Si al término de la competición resultara empate entre más de dos equipos:

1. Se resolverá 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.
2. Si persistiera el empate, se resolverá por la mayor diferencia general de goles a favor y en contra, considerando únicamente los partidos jugados entre sí por los clubes empatados.
3. Si persistiera el empate, se resolverá por la mayor diferencia general de goles a favor y en contra, teniendo en cuenta todos los encuentros del campeonato.
4. Si persistiera el empate se resolverá por el coeficiente obtenido en la clasificación de JUEGO LIMPIO hasta la fecha.
5. Si persistiera el empate, se resolverá mediante sorteo.

Excepto en los casos que afecten a diferentes grupos:

1. Se resolverá por el número de puntos obtenidos siendo el número de partidos iguales, seguido por la mayor diferencia de goles y los goles marcados, si no fuera así, se resolverá por el coeficiente obtenido en el JUEGO LIMPIO en la COPA.
2. Si persistiera el empate, se resolverá mediante sorteo.

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS Y CAMBIOS

- Los equipos podrán estar compuestos por un mínimo de 11 jugadores y un máximo de 20 jugadores, pudiendo tener como figuras opcionales dos técnicos un entrenador y un delegado.
- Si el equipo no llega al máximo de 20 jugadores, podrán añadir jugadores hasta llegar a ese número, hasta el comienzo del torneo Clausura y podrán sustituir 3 jugadores, sin pagar ficha por ellos, pero si seguro de accidentes (50€), desde el final del torneo Apertura hasta el comienzo del torneo Clausura. NO se permitirán alteraciones en los equipos sobrepasada esas fechas.
- Si se da de baja un jugador durante el torneo Apertura se podrá inscribir en otro equipo antes de que empiece el torneo Clausura abonando de nuevo la ficha de jugador (50€) si lo hace durante el torneo Clausura no podrá inscribirse hasta la temporada siguiente.

UNIFORMIDAD

- Se considera **OBLIGATORIO** el siguiente uniforme: la camiseta, el pantalón corto y las medias del mismo color entre sí para todos los jugadores de campo del equipo, ESPINILLERAS, y el calzado adecuado para la superficie de los campos de hierba artificial. El uniforme del portero deberá ser de distinto color que el de su propio equipo, el equipo rival (incluido portero), y el colegiado.
- Si hay coincidencia de colores de las camisetas de ambos equipos, o con el colegiado, cambiará de camiseta el que figure como equipo visitante, o el colegiado. Si el equipo visitante no dispone de segunda equipación, FES facilitará petos.
- Los dorsales asignados antes de la competición se anotarán junto con el listado de jugadores. Cada jugador llevará un dorsal que será personal e intransferible. Si por alguna causa hubiera que modificar dorsales ha de comunicarse a FES y si es puntual al colegiado del encuentro, sino será causa susceptible de sanción.
- Está prohibido el uso de botas con tacos de aluminio en los terrenos de hierba artificial. El calzado con tacos de goma, multitacos o de uso habitual en fútbol sala es el recomendado para este tipo de campos.
- **Prohibido** portar bragas, gorros, gafas no homologadas, pantalón largo para jugadores de campo, pulseras, collares, cadenas, colgantes, anillos, pendientes, piercings, etc., y elementos que puedan poner en riesgo la seguridad del portador o cualquier otro participante.
- Cuando una camiseta del portero coincida con la del otro portero o jugadores del equipo contrario, el árbitro para evitar confusiones les mandará cambiarse de color o ponerse algo para diferenciarlo.
- Los jugadores no se pueden cambiar de ropa en los banquillos de los campos, para ello están habilitados los vestuarios, hay partidos de niños en muchos casos o público que no tiene por qué ver ese espectáculo, al igual que sucede con protestas, insultos, etc... es una acción que no debe suceder ya que puede ser sancionable por los colegiados de los encuentros.
- Camisetas térmicas, os recomendamos que sean del mismo color o parecidas al color de la camiseta si fuera de manga corta, No es una norma obligatoria, pero siempre y cuando no pueda confundir con el otro equipo, más allá de la propia imagen.

JUGADORES Y EQUIPOS (ACTAS)

- Es obligatorio para todos los jugadores presentes en el partido que presenten antes de los mismos la ficha de la competición, o en su defecto el DNI, carné de conducir o Pasaporte original.
- Es obligatorio presentar las fichas o sustituto, de los jugadores presentes en el encuentro antes del comienzo del encuentro. Un jugador que no esté disponible antes del comienzo de la segunda parte no podrá disputar el encuentro, sólo podrá hacerlo si no se ha llegado a 7 jugadores.
- En caso de que no se entreguen sólo podrán disputar el encuentro aquellos jugadores que presenten el DNI original, junto con un listado con nombre y apellidos de los jugadores presentes en el partido.
- En el acta aparecerán por defecto todos los jugadores inscritos en la competición, el capitán/delegado/representante ha de entregar el porta fichas con las fichas, DNI, carné de conducir o Pasaporte original, que disputarán el encuentro, certificando de esta manera que los datos son ciertos, y que no hay ninguna modificación o error en ello; si lo hubiere, ese es el momento de comunicarlo.
- El capitán/delegado/representante deberá consignar con la letra P quién es el jugador que ejercerá de portero durante el partido.
- Todos estos jugadores deberán haber sido inscritos antes en la competición a través de la inscripción (entregada al comienzo de competición o modificada durante el transcurso de la misma), sino hubiera sido así han de comunicárselo tanto al responsable de FES como al colegiado del encuentro.
- No se podrá inscribir ningún jugador en el acta que no venga comunicado por FES. Sólo podrá ser modificado los dorsales del acta en caso de que haya alguna modificación con lo expuesto por parte del colegiado a instancias del representante del equipo.
- El acta es **OBLIGATORIO** firmarlo antes del comienzo del encuentro y se recogerá al final del mismo junto con las fichas.
- Los árbitros podrán hacer constar en el espacio de comentarios o al dorso de las actas, original, cualquier irregularidad que observen en la celebración del encuentro.
- Posteriormente podrán incluir en el acta un anexo detallado al Comité de Competición sobre cualquier incidencia relacionada con el encuentro. En el acta se debe dejar constancia de que este anexo se va a entregar. FES en cuanto reciba este documento se lo hará llegar a ambos equipos vía mail.
- Los árbitros de los encuentros especificarán en el acta del partido si ha habido lesionados a fin de trasladarlo al seguro deportivo.
- Los árbitros de los encuentros escogerán al mejor jugador de cada equipo a la finalización del mismo, de cara a realizar la clasificación del mejor jugador de la competición.
- Una vez finalizado el encuentro los equipos harán llegar al delegado de campo la valoración del colegiado con una puntuación entre 1 y 5, de cara a elaborar la clasificación de mejor árbitro a final de temporada.
- **SE RECOMIENDA LA REVISIÓN DEL ACTA POR PARTE DEL CAPITAN O DELEGADO PARA EVITAR POSIBLES ERRORES DE CUMPLIMENTACIÓN AL FINALIZAR LOS ENCUENTROS.**

INICIO DEL PARTIDO

- Los equipos participantes tienen obligación de estar presentes (con un número mínimo de 5 jugadores, para comenzar el encuentro) en el terreno de juego al menos 10 minutos antes de la hora señalada, independientemente del retraso que por diferentes motivos se puedan estar produciendo.
- El árbitro cerrará el acta 5 minutos después de la hora fijada para el comienzo del partido y dará por suspendido el partido si al comienzo del mismo no hay al menos cinco jugadores por equipo en el campo, identificados en la relación/acta de jugadores cambiados y listos para comenzar el encuentro.
- Los equipos tendrán que dar un margen de 15 minutos de cortesía para que llegue el árbitro a la hora señalada para el inicio del encuentro (en casos puntuales FES avisará a los equipos de estos percances, con anterioridad).
- Un equipo podrá complimentar el equipo hasta los 7 jugadores hasta el final del partido.

BALÓN



LIGA ADSCRITA A LA AEMF:

- Los dos equipos están obligados a presentar al menos un balón que cumpla con las características exigidas en el reglamento (talla 4).
- Tras la inscripción se entregará a todos los equipos inscritos un balón talla 4, cortesía de FES, siendo los equipos los responsables de los mismos, durante los partidos.
- Si algún equipo quiere adquirir alguna unidad más del balón talla 4, lo podrá adquirir en Ruta 47 (Justo Muñoz)
- El equipo designado como local ha de ser el equipo que presente los balones al partido, pudiendo ser utilizados a lo largo del partido también los del visitante, si fuera necesario, con el fin de evitar las pérdidas de tiempo. Además, FES tendrá balones disponibles en las instalaciones en las que se disputan los encuentros.

CAPITÁN, DELEGADO Y ENTRENADOR

- El Capitán, Delegado y/o Entrenador son las únicas personas que representan legalmente al equipo ante los árbitros.
- Al ser opcional la figura Delegado/Entrenador, en el caso de que un equipo no los inscriba, el capitán del equipo o en su defecto sino asistiera al partido uno de los jugadores podrá hacer las funciones de Delegado reflejándolo el árbitro en el acta.
- A los Entrenadores y Delegados (sólo a aquellos equipos que los den de alta) se les hará entrega de un brazalete identificativo, su uso es OBLIGATORIO para poder estar en el banquillo, si no tuviera dicho brazalete no podrá estar en el banquillo. Siendo este punto susceptible de sanción.

BANQUILLOS

- El Delegado y el Entrenador son las únicas personas que pueden estar en el banquillo del equipo durante el partido, con ropa de calle, además podrán estar como es lógico todos los jugadores convocados para la disputa del partido y cambiados para disputar el encuentro; nunca público, o personas ajenas al evento.
- Los banquillos se sitúan siempre, en los laterales del campo de fútbol 7, en el lado del área y portería de fútbol 11, nunca en el centro del campo y el banquillo se situará en la zona de defensa del equipo; nunca en la zona de ataque. En el descanso se cambiarán las posiciones, con el objetivo de conseguir que los cambios no tengan influencia en jugadas de ataque con posible gol final.
- Cambios: Los cambios de los jugadores se deben de hacer por el centro del campo, no siendo obligatorio el pedir permiso al colegiado, si recomendable. Con el balón bien fuera del campo, parado o en juego pero que este no se encuentre en zona de influencia.
- Los jugadores no se pueden cambiar de ropa en los banquillos de los campos, para ello están habilitados los vestuarios, hay partidos de niños en muchos casos o público que no tiene por qué ver ese espectáculo, al igual que sucede con protestas, insultos, etc... es una acción que no debe suceder ya que puede ser sancionable por los colegiados de los encuentros.
- Si a un jugador se le identifica orinando en los banquillos o en otra parte de la instalación será sancionado. Para ello están los servicios de los vestuarios.
- Dentro del terreno de juego (zona delimitada por las vallas), está prohibido fumar, comer pipas, llevar un calzado no apropiado (tacones, zapatos, ...).
- El terreno de juego y las instalaciones se han de dejar tal y como se encontraron, no se debe dejar nada en el terreno de juego, botellas, papeles, vendas, ..., cualquier daño causado se hará responsable el equipo causante. Este desperfecto se abonará mediante la fianza del equipo para su arreglo, o en su defecto con una sanción por el importe del arreglo

HORARIOS Y DÍAS DE JUEGO, INSTALACIONES Y DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

HORARIOS Y DIAS DE JUEGO

- Sábados a partir de las 16:00 hasta aprox. las 22:00
- Domingos a partir de las 16:00 hasta aprox. las 20:00
- En casos excepcionales y por necesidades organizativas, el Comité de Competición podrá alterar dicha norma previo aviso a los equipos.

INSTALACIONES

- Todas las instalaciones son de hierba artificial en Valladolid y provincia.
- Felicísimo de la Fuente – Paula López- Los Cerros -Luis Minguela - El Tomillo - Parque Canterac y Renedo.

TIEMPOS DE JUEGO

- El tiempo de duración de cada partido será de 50 minutos dividido en 2 tiempos de 25 minutos.
- Los descuentos es una parcela de tiempo que depende de la interpretación del árbitro (si ha habido lesionados, o pérdidas de tiempo largas,...) y tiene la obligación de marcarlo si hubiera, en el último minuto de cada parte dirigiéndose a los banquillos de ambos equipos.
- El tiempo del descanso entre cada parte será de 3-5 minutos, No existe la posibilidad de tiempos muertos.
- No habrá prórroga en partidos eliminatorios exceptuando las fases finales de Copa y de Liga.
- En caso de continuar el empate al finalizar la prórroga o tiempo reglamentario si no hubiera prórroga, Previo sorteo para designar quién comienza y debiendo intervenir futbolistas distintos ante una portería común se lanzarán tres penaltis por equipo. El equipo que consiga más tantos será declarado vencedor. Si persistiera el empate proseguirán los lanzamientos, en idéntico orden, realizando uno cada uno, precisamente por jugadores diferentes a los que intervinieron en la serie anterior, hasta que, habiendo efectuado ambos igual número, uno de ellos haya marcado un tanto más. El máximo de tiradores será de 7 jugadores, siendo uno de ellos el portero elegido para la tanda de penaltis, una vez tirados los primeros 7, deberán repetir los mismos tiradores en el mismo orden que comenzaron la serie. En el caso de que el portero titular no pudiera continuar por lesión grave, este deberá ser reemplazado por el portero sustituto, el cual deberá haber sido notificado al árbitro del encuentro antes de iniciarse la tanda de penaltis.
- En caso de continuar el empate al finalizar la prórroga en los partidos correspondientes a las semifinales del Play OFF por el título, y solo a esta fase, ya que en las finales habrá tanda de penaltis, el equipo clasificado será el mejor clasificado en el Clasificación del Clausura en la división correspondiente, el orden será, 1º Clausura, 1º Apertura, 2º Clausura y 3º Clausura.

SOLICITUD DE HORARIO DE JUEGO PUNTUAL

- Al principio de temporada en la inscripción se anotará su preferencia de día y horario de juego (esta preferencia no es de obligatorio cumplimiento por parte de FES, es orientativa). Sirve de guía para conocer los horarios con anterioridad a la fecha de publicación de los mismos, (como norma general los martes), a través de este listado que se colgará en la web de la Liga.
- La preferencia marcada en cuanto a horarios y días de juego no es de obligado cumplimiento por parte de FES aunque si se facilitará su cumplimiento, todos los equipos han de estar disponibles en los horarios marcados de juego por FES.
- Los Horarios se rigen por los siguientes criterios, en el orden que se describen:
 1. Se toma como criterio la preferencia diaria y horaria del equipo local, acercando el horario de partido lo máximo posible a esa hora marcada.
 2. Cabe la posibilidad de solicitar un horario diferente al marcado al principio de la temporada será hasta el lunes previo al partido correspondiente. Fuera de este plazo marcado no se podrá modificar ningún horario.
 - 2.1. Si el equipo local hace una petición diferente a su preferencia:
 - Si la petición es un cambio de hora FES no avisará al equipo visitante de este posible cambio.
 - Si la petición es un cambio de día FES avisará al equipo visitante de este posible cambio, como deferencia.
 - 2.2. Si el equipo visitante hace una petición diferente a la preferencia del equipo local:
 - FES avisará al equipo local de esta petición, y es este quien decidirá o no aceptar la modificación de esta petición.
 - Si se acepta el cambio, se marcará el día y la hora más aproximada a esa petición del equipo visitante. Informando a ambos equipos de esta situación.
 - Si no se acepta la petición, se mantendrá la preferencia del equipo local y se seguirán los pasos descritos anteriormente. Informando a ambos equipos de esta situación.
 - 2.3. Si el equipo Local y Visitante hacen una petición diferente a la marcada previamente para el mismo partido, y esta fuera incompatible siempre tendrá prioridad el equipo que en la jornada esté marcado que juega como local.
- 3. Los horarios de la última jornada de cada torneo o fase tendrán unificación horaria aquellos partidos que entre sí tenga algo en juego clasificatoriamente, SIEMPRE QUE SEA POSIBLE, por decisión de los equipos en reunión de la pasada temporada 1/6/2017

APLAZAMIENTOS DE PARTIDOS Y SUSPENSIÓN DE PARTIDOS

APLAZAMIENTOS

- La fecha tope para solicitar un aplazamiento será el lunes anterior al partido.
- Una vez que un equipo solicita el aplazamiento de un partido, pierde la preferencia en cuanto a día u hora de juego.
- Hay dos fechas para la disputa de los encuentros aplazados, una en cada torneo, antes de la última jornada, para llegar al final con todos los equipos en igualdad de condiciones.
- Se permite el aplazamiento de un partido por equipo durante la temporada, por su propia petición, NUNCA en COPA ni en PLAY OFF, así como en la jornada de aplazados y la última jornada de los TORNEOS APERTURA Y CLAUSURA, independientemente de la justificación.
- Cuando a un equipo le han aplazado un partido, ya no podrá aplazarse ningún partido sobre ese equipo, independientemente del equipo que lo solicite, en ese torneo, es decir, si algún equipo se hubiera juntado con dos partidos aplazados (uno su propia petición, y otro el de el equipo rival), no se permitirá ningún aplazamiento de partido más en el que esté implicado dicho equipo, hasta que no dispute los que tiene acumulados. FES intentará siempre mediar para llegar a un acuerdo satisfactorio para ambos equipos en estos casos en día y hora. En este caso se disputarían los dos partidos en la fecha habilitada en ese torneo, es decir dos partidos en un fin de semana, o en un día.

SUSPENSIÓN



LIGA ADSCRITA A LA AEMF:

- En el terreno de juego las únicas personas facultadas para suspender un partido son el árbitro o quién asuma sus funciones en caso de incomparecencia o lesión del mismo, y el delegado de FES en la instalación con la unanimidad de los responsables/capitanes de ambos equipos.
- Serán causa suficiente para acordar la suspensión de un partido:
 - a) Inclemencias del tiempo o malas condiciones del terreno de juego.
 - b) Comportamiento antideportivo de los participantes o del público, el equipo que sea identificado como el causante correrá con los gastos tanto del partido disputado (campo y arbitraje, así como de su posible reanudación).
 - c) Por fuerza mayor o por otros motivos ajenos a FES.
- FES procederá a la programación del partido en fecha y hora que decida, confirmando a los interesados.
- En caso de que el partido se suspendiese antes del inicio del mismo, teniendo los dos equipos el número mínimo de jugadores, se redactará una nueva acta.
- Los partidos suspendidos se reanudarán o se cerrará el acta según estime el Comité de Competición, en el primer caso, se reanudarán en la primera fecha disponible.

VESTUARIOS – ACCESO, UTILIZACIÓN Y RECOMENDACIONES

- No se podrá acceder a los vestuarios hasta que no haya comenzado la segunda parte del partido del turno anterior, y, una vez dentro, el material y la vestimenta se depositará en una de las mitades del vestuario, no ocupando todo el espacio. Si FES detecta que algún equipo no cumple este reglamento, es susceptible de sanción, dependiendo de la reiteración.
- FES no se hace responsable de la posible pérdida, olvido o sustracción de objetos de los vestuarios y recomienda a todos los participantes, que no dejen objetos de valor dentro de los mismos.

COMITÉ DE COMPETICIÓN

- FES creará un Comité de Competición y Disciplina Deportiva compuesto por miembros de FES, por miembros del equipo arbitral y representación de los participantes.
- Su función es, hacer cumplir el Reglamento, y velar por el buen desarrollo de la competición así como juzgar y analizar cualquier incidencia que surja durante la competición notificando sus decisiones a los equipos implicados.
- Las decisiones que surjan del Comité son firmes y definitivas.
- El Comité de Competición dictaminará sobre las incidencias que se reflejen en las actas de los encuentros y en los anexos al acta que emitan los árbitros, así como sobre los escritos que presenten equipos.
- Podrá actuar de oficio en todo momento y sin requisito de plazo para juzgar y sancionar, si fuera necesario, los casos que por su dudosa interpretación o calificación no se encuentren en los supuestos contemplados en este Reglamento.
- Cualquier equipo tiene derecho a presentar reclamaciones sobre los incidentes que se produzcan en un encuentro, según el siguiente procedimiento:
 1. Entrar en la zona de reclamaciones de la parte privada de la web de la Liga y redactar un escrito describiendo brevemente los hechos, aportando cuantos datos y documentos se consideren oportunos. Para su valoración por parte del Comité de Competición de la jornada deberá de llegar antes del martes a las 8:00h, sino no se podrá tener en cuenta, a la hora de valorar la acción.
 2. Todos aquellos escritos que no reúnan estos requisitos no serán tomados en cuenta.
 3. En los fallos del Comité de Competición que serán públicos constará:
 - Hecho analizado.
 - Sanción sobre el hecho
- Esta competición pertenece a FES no dependiendo de ninguna federación. Con lo que las resoluciones sobre cualquier clase de conflictos las tomará el Comité de Competición y sus decisiones son inapelables, aunque se tomará en cuenta y valorará la opinión de todos los implicados.
- En cuanto a las reglas de juego cualquier otra incidencia deportiva no contemplada en este reglamento, se aplicará el reglamento de fútbol 7 de la Real Federación Española de Fútbol, y el reglamento de la FIFA en cuanto a acciones no reflejadas en el anterior.

LESIONES Y SEGUROS

- FES no se hace responsable de robos producidos durante el desarrollo del campeonato, y de lesiones y/o enfermedades desarrolladas durante la competición que se salten el protocolo de actuación del seguro o que se desarrollen fuera de la competición.
- Todas las instalaciones disponen de un botiquín sanitario.
- Todos los jugadores deberán estar en posesión de un Seguro de accidentes nominativo para cada participante según decreto 15/2016 de la Junta de Castilla y León
- **Todos los jugadores deberán estar en posesión de un Seguro de accidentes nominativo para cada participante según decreto 15/2016 de la Junta de Castilla y León, Aquellos participantes que quieran jugar en varias competiciones deberán abonar un seguro por competición.**

RIESGOS A CUBRIR PARA LOS PARTICIPANTES EN COMPETICIONES DEPORTIVAS

1. Asistencia médico-quirúrgica y sanatorial en accidentes ocurridos en el territorio nacional, sin límites de gastos, y con un límite temporal de hasta dieciocho meses desde la fecha del accidente.
2. Asistencia farmacéutica en régimen hospitalario, sin límite de gastos, y con un límite temporal de dieciocho meses desde la fecha del accidente.
3. Asistencia en régimen hospitalario, de los gastos de prótesis y material de osteosíntesis, en su totalidad, y con un límite temporal de dieciocho meses desde la fecha del accidente.
4. Los gastos originados por rehabilitación durante el período de dieciocho meses desde la fecha del accidente.
5. Asistencia médico-quirúrgica, farmacéutica y sanatorial en accidentes ocurridos en el extranjero, hasta un límite, por todos los conceptos, de 1.000.000 de pesetas, y con un límite temporal de hasta dieciocho meses desde la fecha del accidente. Esta prestación es compatible con las indemnizaciones por pérdidas anatómicas o funcionales, motivadas por accidente deportivo, que se concedan al finalizar el tratamiento.
6. Indemnizaciones por pérdidas anatómicas o funcionales motivadas por accidente deportivo, con un mínimo, para los grandes inválidos (tetraplejía), de 2.000.000 de pesetas.
7. Auxilio al fallecimiento, cuando éste se produzca como consecuencia de accidente en la práctica deportiva, por un importe no inferior a 1.000.000 de pesetas.
8. Auxilio al fallecimiento, cuando éste se produzca en la práctica deportiva, pero sin causa directa del mismo, por un importe mínimo de 300.000 pesetas.
9. Gastos originados por la adquisición de material ortopédico para la curación de un accidente deportivo (no prevención), por un importe mínimo del 70 por 100 del precio de venta al público del mencionado material ortopédico.
10. Gastos originados en odontología-estomatología, por lesiones en la boca motivadas por accidente deportivo. Estos gastos serán cubiertos hasta 40.000 pesetas como mínimo.
11. Gastos originados por traslado o evacuación del lesionado desde el lugar del accidente hasta su ingreso definitivo en los hospitales concertados por la póliza del seguro, dentro del territorio nacional.
12. Asistencia médica en los centros o facultativos concertados en todas las provincias del territorio nacional.
13. Libre elección de centros y facultativos concertados en toda España.

CLUB DE VENTAJAS

- Al ser todos los equipos representantes de empresas, estas ofertarán en nuestro club de ventajas, ofertas y productos de las que todos los miembros de la competición se podrán beneficiar, y que estarán visibles en la página web de la Liga. Se podrán ofertar tanto a las personas físicas (jugadores) como a las personas jurídicas (empresas). Se estipulará entre todas las partes la manera de acreditar la condición de jugadores o empresas participantes.

APLICACIÓN MÓVIL (APP)

- La APP de FES para que los dispositivos móviles podrán tener acceso a toda la información de las diferentes competiciones que organiza FES. En la App Oficial de Competiciones FES podrás encontrar todas las facilidades de www.competicionesfes.es en tu móvil: resultados, clasificaciones, horarios, noticias, etc... Ahora todo diseñado para que puedas acceder a ello desde tu smartphone.
- Adjuntamos los enlaces:
 - Puedes descargarlo gratuitamente la App Oficial de FES Competiciones en el siguiente enlace de iTunes: <https://itunes.apple.com/WebObjects/MZStore.woa/wa/viewSoftware?id=820954758&mt=8>
 - Puedes descargarlo gratuitamente la App Oficial de FES Competiciones en el siguiente enlace de la Tienda de Google Play: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.virtual_sports.FES&hl=es

REDES SOCIALES

- **TWITTER:** en el twitter @FEScompeticion podrás disfrutar de las noticias más relevantes de la Liga así como de los resultados una vez finalizados tus encuentros.
- **FACEBOOK:** Tendrás a tu disposición además de las noticias más relevantes de la Liga, las imágenes tras la disputa de cada jornada.
- **YOUTUBE:** en el canal de youtube subiremos todos los vídeos y audios relacionados con la Liga

PREMIOS

- Se harán entrega los siguientes premios a lo largo de la temporada:
 - Premios semanales:
 - **Jugador Máximo goleador de la jornada en cada división:** El jugador recibirá un premio en Pizzería La Nonna.



LIGA ADSCRITA A LA AEMF:

- **Gol más rápido McDonald's:** El jugador recibirá dos Mc Menús Medianos
- **Puede haber otros premios semanales.**
- Equipos
 - Ganadores en 1ª-2ª y 3ª División Apertura.
 - Ganadores y Finalistas en 1ª-2ª, 2ªB y 3ª División Clausura y Copa
 - Equipo Ganador al Juego Limpio
- Individuales
 - Máximo Asistente en cada división de la Liga
 - Mejor Jugador en cada división de la Liga
 - Mejor Portero en cada división de la Liga
 - Máximo Goleador en cada División
 - Mejor Árbitro
 - Portero menos goleado en cada División (Para poder optar al trofeo los guardametas deberán haber disputado al menos dieciocho partidos, o más, durante el campeonato de Liga y Copa. Sólo se computan aquellos encuentros en los que el guardameta permanezca en juego durante al menos 25 minutos, como mínimo. La clasificación del Trofeo Zamora se establece, una vez finalizada la temporada, según el cociente obtenido al dividir el total de goles recibidos por cada guardameta, por el número de partidos disputados encuentros que se le computaron. Dicho cociente se obtiene hasta la fracción centesimal, clasificándose en primera posición el poseedor del promedio numéricamente inferior, y sucesivamente, en orden creciente.)

PARTIDO DE LAS ESTRELLAS

- Todos los equipos podrán estar representados en Zorrilla esta edición, para todos aquellos jugadores que sus equipos no lleguen a alguna de las finales a Zorrilla, FES realizará el partido de las Estrellas que enfrentará a un combinado de la Liga (formado por los mejores jugadores (a través de las puntuaciones otorgadas durante todos los partidos de la Liga) y Los Veteranos del Real Valladolid.
- Una selección por división (1ª, 2ª, 2ªB y 3ª), en Cuatro partidos de 15 min, siendo equipos de 6 jugadores de campo + 1 portero, 28 jugadores en total que serán los 6 mejores jugadores clasificados en cada división + el mejor portero de los equipos que no lleguen al estadio, en cada categoría.
- Los siete jugadores por división convocados serán discriminados por sus posiciones, es decir serán convocados el mejor portero, los dos mejores defensas, los dos mejores centrocampistas y los dos mejores delanteros.

REGLAMENTO (consideraciones generales reglamento F7)

El fútbol 7 respeta al máximo las reglas de fútbol 11 FIFA, excepto los siguientes puntos:

- **TERRENO DE JUEGO.** Será de hierba artificial o césped, con unas dimensiones máximas de 90 x 60 m y mínimas de 55 x 35 m. Las porterías tendrán una medida de 2 x 6 mts.
- **AREA DE PENALTI Y ZONA DE FUERA DE JUEGO.** En cada extremidad del terreno y a 13 m. de distancia de cada línea de meta, se trazará una línea paralela a la portería y se unirá en sus extremos a la línea de banda. A la superficie comprendida entre la línea de 13 metros y la línea de meta conformará el área de penalti. (Salvo excepción que se encontrasen pintadas las líneas perpendiculares a las líneas de 13 mts y meta que delimitarían el final del área penalti)
- **NUMERO DE JUGADORES.** El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por 7 jugadores, de los cuales uno será guardameta. En el partido se pueden presentar, además, el resto de jugadores dados de alta en la competición, los cuales pueden entrar en el terreno de juego en cualquier momento del partido, y después de que el jugador a quien sustituya haya abandonado el terreno de juego, siempre por el centro del campo. Los jugadores sustituidos pueden volver a participar en el juego. No se permitirá el juego con menos de 5 jugadores por equipo. No se podrán inscribir más de 20 jugadores por equipo, y por partido.
- **EL PENALTI.** El punto de ejecución de penalti se situará a 9 m. de la línea de meta. Los jugadores deberán estar en el interior del campo de juego, pero fuera de la línea de 13 metros, salvo el jugador que va a lanzar el penalti, debidamente identificado y el portero adversario.
- **SAQUE DE BANDA:** Se concederá un saque de banda: Cuando el balón atraviere enteramente las líneas laterales, sea por el suelo o por el aire, su retorno al terreno de juego se hará mediante un lanzamiento con las manos desde el lugar exacto donde salió el balón, y por un jugador del equipo contrario a aquél que lo tocó por última vez. En caso de ser cedido al portero de su propio equipo este no podrá coger el balón con sus manos; en caso de hacerlo se sancionará un tiro libre indirecto con una distancia mínima de 6 mts. Hacia la portería defendida por el portero y en el lugar más cercano a donde cometiese dicha infracción.
- **TARJETA AMARILLA:** Serán acumulativas en los distintos partidos durante Los distintos torneos. El jugador que acumule 4 en el mismo torneo deberá cumplir un partido de suspensión. En semifinales se limpiará el historial de cada jugador y no se acumularán, así como al inicio de la Copa y al inicio del Clausura.
- **TARJETA DOBLE AMARILLA:** El jugador que la reciba deberá abandonar el encuentro inmediatamente y su equipo podrá reemplazarlo por otro jugador.
- **TARJETA AZUL:** El jugador que la reciba deberá abandonar el encuentro inmediatamente y su equipo podrá reemplazarlo por otro jugador.
- **TARJETA ROJA:** En caso que el árbitro interpretara una agresión física fuera del lance del juego, o desconsideración grave, insultos amenazas hacia él o cualquier otra persona se le mostrará la tarjeta roja con lo que ese jugador será expulsado y no podrá ser sustituido, y será sancionado con mínimo dos partidos de sanción, *A excepción que el comité estime aumentar la sanción.
- **REPOSICIÓN DE BALONES:** Cada equipo está obligado a reponer los balones que salen fuera de los límites del terreno de juego cuando los mismos lo hacen por las líneas laterales a una altura que está comprendida entre la línea de medio campo y la línea de meta que este se encuentra defendiendo. El árbitro deberá ver disponibilidad en la búsqueda del balón, así como que la misma se realice de la forma más rápida posible, en caso contrario se sancionará con tarjeta a amarilla al jugador que realiza la acción o al capitán de dicho equipo.

DERECHOS DE ADMISIÓN Y EXPULSIÓN

- FES se reserva el derecho de admisión o de expulsión de la competición a cualquier participante (jugador o equipo) que denote unas actitudes fuera de reglamento con compañeros, árbitros, contrarios, público u organización. El objetivo es salvaguardar la imagen de la Liga y de FES.
- Una vez expulsado de la competición el participante, FES no devolverá el importe de las cuotas ingresadas hasta el momento por el equipo o jugador.

ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO

- **Todos los equipos participantes en la Liga de fútbol 7 para empresas 2017/2018, aceptan el reglamento de FES en el momento que hagan efectiva la inscripción a la misma.**

JUEGO LIMPIO

Están sometidos al Régimen Disciplinario del torneo, los delegados y entrenadores de los equipos, jugadores y seguidores de los equipos identificados.

CLASIFICACIÓN DE JUEGO LIMPIO

La clasificación de la deportividad es el resultado de restar los puntos obtenidos por los equipos en los partidos [PD] (de 0 a 5 puntos según el comportamiento) menos los puntos negativos consecuencia de las tarjetas recibidas [PT]. La puntuación final se obtiene dividiendo dicha cantidad entre el número de partidos jugados [PJ]. La mejor puntuación que un equipo puede obtener son 5 puntos. Los puntos negativos consecuencia de las tarjetas [PT] se obtienen multiplicando el número de tarjetas amarillas por 1.00, el número de tarjetas azules por 3.00 y el número de tarjetas rojas por 5.00.

CONSIDERACIONES GENERALES

- Las sanciones tienen por objeto mantener el espíritu deportivo y juego limpio.
- Los equipos, acompañantes, Entrenadores, Delegados, jugadores y árbitros deberán mantener una conducta deportiva adecuada.
- Las sanciones pueden ser de diferentes tipos: amonestaciones, multas, suspensiones, expulsiones e inhabilitaciones.
- Si en un hecho digno de sancionar derivasen dos o más faltas, estas serán sancionadas por separado.
- Todas las sanciones se llevarán a cabo en los encuentros inmediatamente posteriores a la fecha de comunicación del Comité de Competición, (los partidos aplazados o suspendidos cuentan como los normales o si el siguiente partido se desarrolla al día siguiente, no siendo posible la reunión del Comité de Competición).
- Al tomar decisiones sobre hechos sancionables se tendrá en cuenta, el historial de la persona o entidad a valorar así como los perjuicios que haya podido causar.

SANCIONES A JUGADORES, ENTRENADORES Y DELEGADOS. GENERALIDADES.

- Si en el transcurso del partido, un jugador de campo ve 2 tarjetas amarillas, o roja directa, será expulsado del encuentro y su equipo jugará con un miembro menos.
- Cualquier miembro de la competición, si es identificado, podrá ser sancionado pese a que esté o no recogido como asistente en el acta, si su comportamiento no es el adecuado fuera del terreno de juego.
- Las sanciones se mantendrán en posteriores ediciones, quedan indultados las expulsiones en el último partido del equipo en la competición que no conlleve a mayores actos de indisciplina.



LIGA ADSCRITA A LA AEMF:

- El ciclo de amarillas es de cuatro tarjetas amarillas, los ciclos son independientes; acarrea 1 partido de sanción. Una vez acabado un torneo de los que hay dentro de la competición, todos los jugadores entrarán limpios de cartulinas amarillas al próximo torneo, COPA, o Play Off, pero sí se mantendrán las sanciones acumuladas, no las de ciclo.
- En COPA y PLAY OFF no existe la acumulación de tarjetas amarillas.
- La tarjeta roja por doble amarilla no acarrea partido de sanción, pero las 2 tarjetas amarillas mostradas, se suman al ciclo de acumulación de cuatro tarjetas amarillas.
- Tarjeta AZUL (EXPULSIÓN directa por acción de juego), El jugador podrá ser sustituido por otro compañero no penalizando al equipo con un jugador menos, pero no pudiendo volver a participar este jugador en el resto del encuentro, además no acarrea partido de sanción. Pero se le transforma la tarjeta azul en doble amarilla que si le acumulan dos tarjetas amarillas al ciclo de amonestaciones. ¿Qué es denominado acción de juego? Cuando el árbitro interprete:
 - Jugador expulsado es el último jugador. (que no sea de forma clara y ostentosa)
 - Jugador expulsado corte una ocasión manifiesta de gol (tanto jugador de campo como portero) (que no sea de forma clara y ostentosa)
 - Jugador expulsado evite un gol con la mano.

RESOLUCIONES GENERALES

- Cuatro tarjetas amarillas acumuladas en uno de los torneos de la temporada acarrea 1 partido de sanción.
- En todos los torneos se entra limpio de tarjetas acumuladas al comienzo del mismo.
- Tarjeta roja por doble amarilla no acarrea sanción. Las dos tarjetas amarillas se suman de cara al ciclo de acumulación de cuatro tarjetas amarillas.
- **Tarjeta doble amarilla: El jugador podrá ser sustituido por otro compañero no penalizando al equipo con un jugador menos, pero no pudiendo volver a participar este jugador en el resto del encuentro, además no acarrea partido de sanción. Se le transforma en doble amarilla. Pero suma dos tarjetas amarillas de cara al ciclo de acumulación de cuatro tarjetas amarillas.**
- Tarjeta Azul, El jugador podrá ser sustituido por otro compañero no penalizando al equipo con un jugador menos, pero no pudiendo volver a participar este jugador en el resto del encuentro, además no acarrea partido de sanción. Se le transforma en doble amarilla. Pero suma dos tarjetas amarillas de cara al ciclo de acumulación de cuatro tarjetas amarillas.
- Tarjeta roja directa como norma general acarrea 1 partido de sanción.
- Si un jugador/delegado/entrenador es expulsado del banquillo tendrá 3 partidos de sanción y 20€ de multa.
- A todas estas resoluciones generales hay que sumar las sanciones y multas por los sucesos a mayores acaecidos de manera particular.
- Las sanciones son públicas, comunicadas tras las resoluciones del Comité de Competición.

VALORACIÓN ECONÓMICA DE LAS AMONESTACIONES

- TARJETA AMARILLA : 4 €
- TARJETA ROJA POR DOBLE AMARILLA: 10 €
- TARJETA AZUL: 10€
- TARJETAS ROJA DIRECTA: 15 €
- EXPULSIÓN DE UN JUGADOR/ENTRENADOR/DELEGADO EN EL BANQUILLO: 20€

EL DINERO RECAUDADO SE DESTINARÁ A OBRAS SOCIALES PARA EL "DESARROLLO DEL DEPORTE PARA TODOS" que ejecuta y promueve la Fundación Eusebio Sacristán, SIENDO LA FINALIDAD DE ESTOS PRECIOS QUE LA LIGA CAMINE POR LOS CAUCES MÁS DEPORTIVOS POSIBLES, convirtiendo las MALAS ACCIONES EN BUENAS ACCIONES.

ALINEACIONES INDEBIDAS

- Se considera alineación indebida cuando un equipo no presente la documentación necesaria antes del comienzo del encuentro, falsear datos de jugadores, suplantar personalidades, disputar partidos con sanción vigente, no coincidencia del dorsal con el facilitado sin previo aviso al árbitro.
- El Comité de Competición, en estos casos, podrá actuar de oficio, tras el acta o su anexo del árbitro o la denuncia del hecho que conste en el acta del partido o tras la denuncia presentada por cualquiera de los equipos afectados y sin requisito de plazo, siempre y cuando haya pruebas demostrables.
- Cualquier equipo que incurra en alineación indebida será sancionado con la pérdida del encuentro por el resultado de 3-0. Si el equipo que ha incurrido en alineación indebida fuese vencido, se mantendrá el resultado, siempre que la diferencia de goles sea superior a los resultados enumerados anteriormente, descontándose tres puntos de la clasificación de dicho equipo y al jugador infractor se le sancionará con cinco partidos de sanción. Además al equipo infractor se le sancionará con una multa de 50€.
- Dependiendo de la gravedad de la falta, el Comité podrá sancionar con:
 - a) Descuento de tres hasta todos los puntos conseguidos hasta la fecha, en caso de reiteración.
 - b) Inhabilitación de los jugadores para el resto de la competición, en caso de reiteración.
 - c) Atendiendo a la gravedad o reincidencia en su caso, el equipo podrá ser expulsado de la Liga.

INCOMPARENCIAS

- Se considera incomparecencia cuando pasado el tiempo de cortesía (5 minutos), no haya el número de jugadores mínimo para comenzar el partido (5), o la no entrega de la relación de fichas por parte de un equipo, y no haber jugadores suficientes (5) con DNI originales.
- Las incomparecencias serán siempre sancionadas con la pérdida del encuentro por el resultado mínimo, 3-0, pago de la multa de 50€ y, además, se sancionará con el descuento de 2 puntos. En el caso de persistir esta actitud, se valorará la expulsión del equipo.
- Si el equipo supera las dos incomparecencias sin avisar, será expulsado de la competición, sin derecho a recibir ninguno de los costes de la inscripción.
- En cualquiera de los casos, si el partido es de eliminatoria, el equipo no presentado perderá la misma.
- **En caso de que se hubiera avisado previamente a FES de su no comparecencia, como tarde el miércoles previo al partido a las 14:00 horas como fecha tope, no habría multa al equipo ni descuento de dos puntos en la clasificación. En caso de que un equipo realice DOS INCOMPARENCIAS AVISADAS (TRAS ACUERDO DE EQUIPOS PARTICIPANTES - 1/06/2017), se le retirará la Fianza además de valorar la expulsión del equipo de la competición.**
- El Comité de Competición tiene potestad para apreciar, en caso excepcional, incomparecencia justificada.

SUSPENSIONES DE PARTIDOS

- Se considera suspensión de un partido si algún equipo por motivo de expulsión de sus jugadores quedase con menos de cinco sobre el terreno de juego (excepto por lesión), o si un equipo se retirara del encuentro.
- La suspensión del partido será siempre sancionada con la pérdida del encuentro por el resultado mínimo, 3-0, pago de la multa de 50€ y además se sancionará con el descuento de 1 punto. Si el resultado fuese favorable por 3 o más goles, se mantendrá el resultado, descontándose igualmente 1 punto al equipo sancionado.
- Si persiste esta actitud se valorará la expulsión del equipo.
- Si existiera comportamiento antideportivo de los participantes o del público, el equipo que sea identificado como el causante correrá con los gastos tanto del partido disputado (campo y arbitraje, así como de su posible reanudación).

BANQUILLOS

- Si FES o el árbitro del encuentro detecta que en el banquillo o dentro de la instalación de juego hay personas que no están reflejadas en el acta, Delegado/Entrenador (identificados por un brazalete identificativo), se detendrá el encuentro hasta que se solucione dicho problema, sin detener el tiempo del encuentro. Si el equipo infractor persiste en esta actitud, aunque fuera el equipo que va venciendo, se le dará el partido por perdido por 3 goles a 0.
- Si FES o el árbitro del encuentro detecta que los banquillos no están situados, en los laterales del campo de fútbol 7, en el lado de la portería de fútbol 11, o que los banquillos no están situados en la zona de defensa, se detendrá el encuentro hasta que se solucione dicho problema, sin detener el tiempo del encuentro. Si el equipo infractor, aunque fuera el equipo que va venciendo, se le dará el partido por perdido por 3 goles a 0.
- Los jugadores no se pueden cambiar de ropa en los banquillos de los campos, para ello están habilitados los vestuarios, hay partidos de niños en muchos casos o público que no tiene por qué ver ese espectáculo, al igual que sucede con protestas, insultos, etc... es una acción que no debe suceder ya que puede ser sancionable por los colegiados de los encuentros. Se le sancionará con tarjeta amarilla y si persiste en su acción será expulsado y tendrá una multa económica.
- Si a un jugador se le identifica orinando en los banquillos o en otra parte de la instalación será sancionado, con la expulsión del encuentro y multa económica.

DESPERFECTOS

- Cualquier desperfecto ocasionado en las instalaciones de la competición, será responsabilidad del equipo al que pertenezca el jugador causante de los daños. A no ser que sea identificado el culpable del desperfecto, siendo en su caso este el responsable de los mismos.



LIGA ADSCRITA A LA AEMF:

- El importe se descontará de la fianza, si el importe fuera mayor, hasta que no se abone la diferencia, el equipo no disputará los encuentros a desarrollar, dando por perdido todos los encuentros por 3-0.

VESTUARIOS

- Si FES denota que un equipo incumple por reiteración, el reglamento en relación al acceso y utilización de los vestuarios, será susceptible de sanción.
- Si se demuestra que algún miembro de la competición comete hurto o desperfectos en la zona de vestuarios, quedará automáticamente expulsado de la misma.

SEGUIDORES

- Se considera responsable del comportamiento de sus seguidores y acompañantes, al equipo al que acompañan, siendo susceptible de sanción, cuando los actos de indisciplina degeneren en la suspensión o interrupción del partido. Si así fuera se sancionará con pérdida del encuentro por el resultado de 3 goles a 0, y una multa de 50€, y en caso de reincidencia, expulsión de la competición e inhabilitación de participar en los próximos eventos organizados por FES.
- Todos los equipos serán responsables de las acciones de sus seguidores, tanto en el trato de la instalaciones como de los rivales, entendiéndose por esto que cualquier daño realizado por un seguidor identificado por el delegado de campo o arbitro será responsabilizado al equipo en cuestión, de la misma manera que si cualquier seguidor salta al terreno de juego o entra en un vestuario sea de arbitro o rivales para alterar o atentar contra la normalidad de la competición, el equipo al que acompaña dicho seguidor será sancionado según la gravedad de la situación generada, incluso a generar la expulsión del equipo al completo de forma indefinida y para posteriores campeonatos nacionales y regionales durante los siguientes 2 años.

TANGANAS Y AGRESIONES

- Cualquier jugador que agrede a otro físicamente fuera de lo que se entiende como lance del juego, será expulsado de la competición, sin posibilidad de reconsideración, ni participación en las competiciones nacionales ni regionales de la AEMF, además la organización denunciara al individuo a las fuerzas del orden en función de la gravedad de la agresión.
- todo jugador que insulte o amenace a un árbitro o rival, entendiéndose el árbitro o delegado que existe una provocación o incitación a la violencia, será sancionado y advertido en primera instancia, si volviere a repetir dicha acción será expulsado de la competición sin posibilidad de reconsideración.
- cualquier tangana provocada o continuada por cualquier equipo en el que haya varios jugadores o seguidores implicados acarreará la expulsión de todos los equipos y jugadores inmersos en el conflicto, además la organización se reserva el derecho de interponer una demanda por el juzgado de lo civil a todos aquellos equipos y/o jugadores que considere hayan dañado o perjudicado la imagen del evento una vez concluido

EXPULSIÓN DE LA COMPETICIÓN

- Cuando un equipo es expulsado una vez iniciada la competición, se considerará como si el equipo no hubiese participado, en la misma, eliminándose todos los resultados, goles y puntos, obtenidos tanto por ese equipo como por los rivales.

CONTACTO: info@competicionesfes.es