

BASES DE LA COMPETICIÓN DE FÚTBOL SALA. JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES. CATEGORÍAS SENIOR Y VETERANOS. TEMPORADA 2017-18.

1. REGLAS DE JUEGO

Las distintas competiciones que se organicen a través de los Juegos Deportivos Municipales de Tres Cantos durante la temporada 2017/18 se regirán por las normas de competición dictadas por la Federación Madrileña de Fútbol Sala adaptadas en su caso a esta Liga Municipal de Tres Cantos, siendo responsabilidad del Comité de Organización y Competición su aplicación en cada caso. Las reglas de juego, exceptuando las que se regulan expresamente por estas bases, serán las vigentes en la Comunidad de Madrid para la temporada 2017/18.

DURACIÓN DEL ENCUENTRO

Será de cuarenta y seis minutos a reloj corrido dividido en dos tiempos de veintitrés minutos cada uno. En cada período se puede solicitar un tiempo muerto por equipo. Estos tiempos muertos tienen una duración de un minuto. El descanso será de cinco minutos. En partidos determinados (Finales Copa, etc.) la duración del encuentro podrá ser modificada. Estos casos se comunicarán debidamente antes de la celebración de los mismos.

EXPULSIONES

No será aplicada la norma de dejar a un equipo con un jugador menos durante los dos minutos siguientes a la expulsión de un participante. El jugador expulsado podrá ser reemplazado inmediatamente por otro que esté habilitado para participar en el encuentro.

CAMBIOS

Los cambios habrán de ser solicitados al árbitro y él tendrá que autorizarlo en TODOS los partidos donde NO haya mesa con anotador.

En los partidos con anotador los cambios se comunicarán a la mesa y serán volantes.

2. CELEBRACIÓN DE ENCUENTRO

a) Los equipos están obligados a presentarse en el terreno de juego, listos para el partido a la hora oficial indicada en el calendario de cada jornada. Se aconseja llegar al campo al menos diez minutos antes para estar preparados a la hora oficial de inicio. **No hay tiempo de cortesía.** A la hora oficial de inicio de partido, se celebrará el encuentro cuando:

- Los dos equipos presenten al menos cinco jugadores debidamente identificados.
- Los dos equipos puedan presentar al menos cinco jugadores con las condiciones descritas en el apartado de Indumentaria.

b) Otras consideraciones:

Si, por cualquier circunstancia, la pista para jugar el partido no estuviera disponible en la hora oficial marcada y se produjera un retraso, el tiempo que tienen los equipos para presentarse a jugar se extenderá hasta el instante en que la pista quede libre para jugar.

La lluvia en sí misma no será motivo de suspensión de un encuentro. Solo si la lluvia o la nieve impiden el normal desarrollo del juego el partido puede ser suspendido.

El número máximo de jugadores que pueden ser inscritos en Acta para un partido es doce.

Cada equipo está obligado a poner a disposición del árbitro un balón reglamentario en condiciones de ser utilizado. Será presentado al árbitro para que evalúe su estado al inicio del encuentro por el delegado o el capitán del equipo.

El partido se celebrará siempre y cuando haya un árbitro habilitado por la Organización para dirigir el encuentro, ya sea este el designado por el Cte. de árbitros para dirigir el mismo u otro perteneciente a este mismo comité presente en la instalación cuando el inicialmente designado no pudiera dirigir el encuentro por cualquier motivo.

Los equipos NO podrán negarse a disputar el encuentro porque falte alguno de los integrantes del equipo arbitral inicialmente designados siempre que se cumpla debidamente el punto anterior.

3. INDUMENTARIA

- a) TODAS las camisetas de los jugadores participantes tienen que ser iguales entre sí y llevar un número distinto cada una de ellas, exceptuando la del jugador que actúa como portero.
- b) NO SE PERMITIRÁ jugar a ningún participante con una camiseta distinta a la del resto de jugadores del equipo o bien que no esté numerada según lo descrito en el apartado a) y d).
- c) El pantalón habrá de ser siempre corto y no podrá ser del tipo bermudas u otros de similares características. Todos los jugadores de campo del equipo deberán de llevar el mismo modelo y color de pantalón de juego. No se permitirá jugar a ningún jugador con un pantalón distinto al resto de los jugadores. El jugador que actúa como portero podrá llevar pantalón distinto al resto de sus compañeros, también podrá ser largo.
- d) La numeración de las camisetas será impresa y de una altura mínima de 15 cm. en la espalda de la camiseta. No será válida la numeración pintada o pegada con esparadrapo o similar en la camiseta. Los números de las camisetas no podrán tener más de dos dígitos, y podrán ir del número 00 al 99. El jugador que actúa como portero no es obligatorio que lleve número impreso en la camiseta aunque sí es conveniente.

UTILIZACIÓN DE OTRA INDUMENTARIA (PETOS o CAMISETAS)

- e) Cuando en un encuentro se produzca coincidencia de colores entre los contendientes, el equipo que figure en segundo lugar en el calendario oficial será el obligado a cambiar su indumentaria. Este hecho será valorado por el árbitro del partido y advertirá al equipo en cuestión de que debe cambiar su indumentaria.
- f) Los equipos que figuren en segundo lugar en el calendario oficial de partidos están OBLIGADOS a llevar al campo de juego un juego de al menos cinco camisetas/petos del mismo color para utilizarlos en caso de que haya coincidencia con el equipo rival.
- g) Los equipos que sean requeridos por el árbitro a cambiar su indumentaria y no tuvieran a disposición petos/camisetas en la cantidad mínima indicada en el punto anterior serán sancionados con una multa de diez euros (a detracer de la fianza). El partido se celebrará siempre y cuando se encuentre otra forma de resolver la coincidencia de colores.

4. ACREDITACIÓN

- a) Un jugador sólo podrá participar en un partido cuando esté debidamente documentado entregando al árbitro la ficha oficial de la competición o en su defecto DNI., carnet de conducir o pasaporte. NO SE ADMITEN FOTOCOPIAS de los documentos, sólo originales. Se detraerá de la fianza la cantidad de UN euro por cada documento, distinto de la ficha oficial que presente cada equipo en un partido.
- b) Solamente se entregarán al árbitro las fichas de los jugadores o delegados presentes en el recinto deportivo en el momento de la realización del acta. Los participantes que lleguen una vez comenzada la primera parte del partido comunicarán su llegada al árbitro (o mesa de anotación si la hubiere) y podrán participar en el encuentro desde el momento que estén en el banquillo (entregando su ficha al árbitro en el descanso). Una vez finalizada la primera parte el árbitro cerrará el acta en lo que a jugadores o delegados participantes se refiere. En consecuencia, aquellos integrantes del equipo que lleguen una vez finalizado el primer tiempo del partido no podrán participar en el mismo ni siquiera sentarse en el banquillo.
- c) SOLO pueden estar en el banquillo de suplentes (y zonas adyacentes) los miembros debidamente identificados del equipo. TODOS los acompañantes de los jugadores o delegados tendrán que estar situados fuera de esa zona del campo. Los equipos que no observen esta norma serán sancionados según lo dispuesto en el Reglamento Disciplinario.
- d) Se permite la presencia en el banquillo de un máximo de dos delegados por equipo. Durante el encuentro, solo uno de ellos podrá dirigirse al árbitro o mesa de anotadores para solicitar cambios o tiempos muertos.

5. DESARROLLO DE LA TEMPORADA

- a) La Organización de los Juegos Deportivos Municipales es la encargada de elaborar el sistema de Competición y el calendario de la misma, de acuerdo con el Área de Deportes del Ayuntamiento de Tres Cantos. Se reserva también el derecho de admisión de equipos o jugadores individuales atendiendo a razones de interés general y del desarrollo de la competición.
- b) El máximo es de 16 jugadores por equipo. No se permitirá la anulación de fichas para incorporar más jugadores. Sólo se tramitarán nuevas fichas los días habilitados por el Comité, L-M-J de 19:00 a 21:00 horas en la Oficina de Competición (Pdvo. La Luz). La fecha límite para incorporar nuevos jugadores será el **5 de abril de 2018**.
- c) Una vez rebasado el plazo, solamente por causas de fuerza mayor (a juicio de la Organización), se podrá autorizar la tramitación de nuevas fichas. Éstas se harán en las condiciones que estime la Organización y que comunicará oportunamente a los interesados.
- d) Un jugador sólo podrá cambiar de equipo del **19 al 28 de febrero de 2018** siempre y cuando su nuevo club sea de un grupo clasificatorio diferente. Los jugadores de equipos retirados durante la temporada podrán seguir en competición observando esta misma norma, pero la fecha límite para inscribirse en otro equipo será el **5 de abril de 2018**.
- e) Cada equipo solamente podrá tener a un jugador que haya pertenecido a otro durante la misma temporada.
- f) En caso de pérdida o deterioro de la ficha de juego sin que se haya llegado al máximo de renovaciones que permite dicho documento, el duplicado de la misma tendrá un coste de un euro por ficha (a detracer de la fianza).
- g) Los nombres de los equipos no pueden contener expresiones malsonantes, insultantes, racistas, etc. La Organización se reserva el derecho de solicitar y, llegado el caso, de exigir a los equipos que cambien el nombre del mismo cuando, a su juicio, éste no sea conforme a lo expresado en el presente artículo. Los equipos que por cualquier razón quieran cambiar el nombre del mismo durante la temporada deberán entregar un escrito con la petición firmado por uno de los responsables del equipo. Cada vez que se cambie el nombre de un equipo con la competición ya iniciada se restará de la fianza la cantidad de quince euros.
- h) Una vez finalizada la temporada y si no continúa el equipo en la siguiente temporada, el equipo tiene hasta el final del año natural en que terminó de jugar en la Liga para solicitar la devolución de la fianza si quedara cantidad alguna.
- i) Atendiendo a las causas de la falta, aquellos equipos que no se hayan presentado a todos los partidos oficiales programados para dicho equipo en la temporada podrán perder su derecho a recibir un trofeo que premie al equipo como conjunto.
- j) En el caso del equipo menos goleado, el trofeo pasará al siguiente clasificado si el equipo que figure con menos goles encajados no se ha presentado a todos los partidos de Liga.

6. INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES

Las comunicaciones oficiales sobre la competición serán expuestas en la Oficina de Competiciones y, al menos, en la página web de las Ligas Municipales del Ayuntamiento de TC. La hora y cancha de los partidos serán definitivas una vez publicadas salvo error u omisión. Los partidos se publicarán normalmente a lo largo de la tarde del martes anterior a la jornada de competición.

En caso de discordancia entre los horarios publicados en otros campos y en el campo sede de la Oficina de Competiciones prevalecerán los horarios expuestos en el Pdvo. Sede de la Oficina (PDVO. de LA LUZ.).

7. PARTIDOS APLAZADOS

- a) Es competencia exclusiva de la Organización la autorización para conceder el aplazamiento de encuentros.
- b) Un equipo podrá aplazar un encuentro siempre y cuando el equipo adversario haya expresado su conformidad, haya tiempo dentro del calendario, a criterio de la Organización, para jugarlo sin perjudicar el desarrollo de la competición y se cumplan los puntos *c* y *d* de este apartado 7.
- c) Cada equipo podrá solicitar, como máximo, dos aplazamientos de partido a lo largo de la temporada. Ningún equipo podrá tener pendiente de disputa más de dos partidos aplazados. En la última jornada de Liga (o fase) los equipos no deberán tener pendiente la disputa de encuentros aplazados. (Cuando el partido aplazado en cuestión no tenga ninguna influencia relevante en las clasificaciones éste se podrá disputar en la última jornada).
- d) El plazo para obtener de la Organización el aplazamiento de un partido finaliza a las 13:00h del lunes anterior a la fecha prevista para la disputa del encuentro. Es imprescindible el consentimiento de ambos equipos para aplazar un partido. Para que quede constancia de esa aceptación, ambos deberán hacer llegar a la Organización la conformidad, dentro del mencionado plazo, mediante correo electrónico o similar enviado por alguno de los responsables de cada equipo.
- e) Sólo por causas de fuerza mayor, que serán valoradas de la Organización, se podrá obtener el aplazamiento de un encuentro que no haya cumplido los puntos *b* *c* y *d* de este apartado 7.

8. DISPUTA DE PARTIDOS APLAZADOS O SUSPENDIDOS

- a) Los partidos aplazados se disputarán en fechas acordadas entre los equipos implicados siempre y cuando la organización tenga posibilidades de ubicarlo dentro de los partidos programados. Los mismos no podrán jugarse en fechas de descanso de la competición (tales como Navidad, Semana Santa, etc. señalados en el calendario oficial).
- b) En caso de que los dos equipos no se pongan de acuerdo o no comuniquen debidamente una nueva fecha de juego para un partido aplazado será la Organización la que fije una fecha para el mismo.
- c) Los partidos que no se puedan jugar o terminar por cualquier causa (mal estado de la cancha, falta de iluminación o causas de esa índole) serán fijados por la Organización lo antes posible. Si los equipos no pudieran disputar el partido en la fecha fijada deberán proponer otra fecha.
- d) En caso de que un partido oficial no se pueda disputar por responsabilidad de la Organización (como la ausencia del árbitro o circunstancia similar) serán añadidos en la fianza de los equipos la cantidad de quince euros.

9. PUNTUACIÓN

Las competiciones de tipo liga o liguilla se desarrollan por sistema de puntos. La clasificación final se establecerá con arreglo a los resultados obtenidos por cada uno de los equipos contendientes, a razón de tres puntos por partido ganado, uno por empatado y cero por perdido.

- a) Si se produce un empate a puntos entre dos o más equipos este se resolverá según estos criterios:
 - 1º Menor número de partidos no presentados y alineaciones indebidas en la competición en cuestión.
 - 2º Mayor puntuación obtenida en los partidos jugados exclusivamente entre los equipos empatados.
 - 3º Mayor diferencia entre tantos a favor y en contra considerando únicamente los jugados entre sí por los equipos empatados.
 - 4º Mayor diferencia entre tantos a favor y en contra teniendo en cuenta todos los obtenidos y recibidos en el transcurso de toda la competición.
 - 5º Mayor número de tantos marcados a lo largo de toda la competición.
 - 6º Mayor número de tantos marcados considerando solamente los partidos entre los equipos empatados.

b) Las normas anteriores se aplicarán en el orden establecido y con carácter eliminatorio. Si una de ellas resolviera el empate de alguno de los equipos pero otros siguieran empatados, los desempatados serían excluidos y se volvería a aplicar las normas de desempate nuevamente, empezando por la primera, a los que siguieran empatados.

Si estas normas de desempate no resolvieran el empate entre equipos y la resolución de éste fuera necesaria para dilucidar el campeón, un puesto de ascenso o de descenso, se deberá de jugar un partido de desempate para resolver la posición en cuestión.

Estas normas de desempate señaladas se aplicarán, si son necesarias, al final de cada una de las fases de la competición.

La exclusión de algún equipo de la competición supondrá, a efectos de clasificación, la anulación de los resultados que ya hubiera obtenido en la fase que, en ese momento, estuviera disputando. La anulación no afectará a ninguna fase de la que ya hubiera jugado todos sus partidos previstos en el momento de la expulsión.

10. CICLOS DE AMONESTACIONES

LIGA: Primer ciclo: acumular en la liga 4 tarjetas amarillas. A partir del segundo ciclo: acumular 2 tarjetas amarillas.

IMPORTANTE: Los partidos de sanción por este motivo se cumplen en el siguiente partido de LIGA (no en los de Copa).

COPA: No hay ciclos de tarjetas. La acumulación de dos tarjetas amarillas en un mismo partido supondrá la suspensión para el siguiente partido de COPA.

Se recuerda que las tarjetas amarillas supondrán una multa de tres euros por cada una (las que sean por mano voluntaria no tendrán coste alguno). Las tarjetas rojas directas suponen una multa de diez euros a restar de la fianza. En el caso de ser ocasionadas por evitar una ocasión manifiesta de gol y no conlleven ningún tipo de sanción posterior, contarán como una amarilla a efectos de ciclo de amonestaciones.

11. PRESENTACIÓN DE ALEGACIONES AL ACTA

Cuando un equipo quiera presentar alegaciones al acta de un partido tendrá de plazo hasta las 20:00h del lunes siguiente al día de celebración del partido para presentar el correspondiente escrito, mediante correo electrónico a jdm3cfs@trescantos.es , con las mencionadas alegaciones. Fuera de ese plazo de ese plazo las alegaciones no se enviarán al Juez de Competición, si bien se podrán enviar al Juez de Apelación una vez emitida la resolución del Comité de Competición.

12. ASCENSOS Y DESCENSOS

a) Sólo los equipos que han ganado su plaza para una determinada categoría tienen garantizada su plaza en dicha categoría (si se inscriben en tiempo y forma). En caso de retirada de algún equipo de una categoría que no sea la más baja es potestad de la Organización reformar la misma. Si se decidiese repescar a algún equipo para alcanzar el número previsto esto se hará basándose en las siguientes normas:

1. Las plazas libres de la categoría en cuestión serán ocupadas alternativamente por equipos que hubieran descendido de la misma (empezando por el mejor clasificado de ellos) y los de la división inferior que no hubieran logrado el ascenso (empezando por el mejor clasificado de ellos).
2. Si por renuncia al ascenso de alguno de los cinco primeros equipos que tuvieran derecho al ascenso según la norma expuesta en el punto 1 aun quedaran plazas libres en alguna categoría, la Organización se reserva el derecho de invitar a jugar en la categoría en cuestión a cualquier otro equipo atendiendo a otros criterios organizativos y de buen orden de la competición.



b) La retirada o exclusión de la competición supone la pérdida de la categoría y el requisito de una nueva inscripción compitiendo desde la última categoría.