

## **NORMAS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETICION DE FUTBOL - 7 EN LOS XXXVIII JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES (TEMPORADA 2022/2023)**

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

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

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

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

Los equipos deberán estar en la instalación donde se vaya a disputar el encuentro con la suficiente antelación para que se pueda cumplir el horario. El retraso máximo podrá ser de 15 minutos en el inicio del partido. Una vez transcurrido este tiempo de cortesía, el equipo que no se encuentre en disposición de comenzar el encuentro, se le considerará como **no presentado**. Asimismo, le serán de aplicación las sanciones que figuran en las Bases de los Juegos en relación al retraso en el inicio de los partidos.

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

2. **Indumentaria.** En caso de igualdad en el color de la camiseta de ambos equipos, corresponde cambiar la indumentaria al situado en **SEGUNDO LUGAR EN EL CALENDARIO**.
3. **Información de la competición.** Los equipos participantes disponen de la web [www.imdsg.es](http://www.imdsg.es) para acceder a toda la información de la competición. Para cualquier otra aclaración, podrán dirigirse a la Oficina del Instituto Municipal de Deportes, en C/ Tejedores S/N, de 08.30 a 14.00 horas, de lunes a viernes, de forma presencial siempre que hayan solicitado cita previa, o en los teléfonos 921462910 y 921462912.
4. **Arbitrajes.** Los árbitros o personas encargados de dirigir los partidos serán preferentemente "Árbitros del Instituto Municipal de Deportes", pudiendo asimismo, la organización, designar otros árbitros que considere facultados a tal efecto. Igualmente, y todos aquellos equipos que decidiesen costearse, por su cuenta, árbitros pertenecientes al "Comité Provincial de Árbitros", en los partidos que disputen como locales, deberán solicitarlo por escrito, ante la Junta Rectora del Instituto Municipal de Deportes, con una anterioridad de 15 días a la disputa del partido, quien deberá proceder a la pertinente autorización. La contratación de dichos arbitrajes corresponderá al propio equipo, quien deberá hacer entrega del acta del partido a la

organización, antes del lunes posterior a la disputa del mismo, a las 10.00 horas de la mañana, en las Oficinas del IMD, sitas en C/ Tejedores S/N (junto al Mercado de La Albuera).

5. **Nuevas inscripciones.** Una vez comenzada la competición, únicamente podrán incluirse nuevos jugadores en sustitución de aquellos que cumplan con alguna de las siguientes causas:

- Causas médicas debidamente justificadas y certificadas por las que deban abandonar la competición de manera definitiva. La documentación presentada deberá estar firmada y sellada por un profesional cualificado en medicina, debiendo incluir el tiempo estimado de baja del jugador, para la práctica deportiva. Dicha documentación será analizada por la organización, quien decidirá al efecto.
- Cambio de domicilio a una localidad fuera de la Provincia de Segovia. El jugador que abandona la competición deberá justificar el cambio con los correspondientes certificados de empadronamiento, u otra documentación acreditativa del traslado. Dicha documentación será analizada por la organización, quien decidirá al efecto.

En caso de ser aceptados, los nuevos inscritos deberán asumir, en su totalidad, el Precio Público establecido, independientemente del momento de la temporada.

6. **Sanciones.**

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

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

6.2. Régimen de sanciones.

- Los partidos de sanción se decidirán por el **Comité de Competición** de acuerdo con la aplicación de estas Bases. En lo que no esté recogido en las mismas se hará por aplicación de las Bases de competición y disciplina que la respectiva Federación tenga en sus ligas Provinciales Seniors, o en su defecto Regionales o Nacionales.
- En los Juegos Deportivos Municipales se considera **alineación indebida**:
  - Participar en Fútbol-7 o Fútbol-Sala teniendo (también si se ha tenido y ha sido anulada) licencia federativa como jugador en la Federación de Fútbol durante la temporada 2022/2023 en Fútbol, Fútbol-Sala o Fútbol-7.
  - Jugar sin estar inscrito en los Juegos.
  - Participar en dos equipos de la misma modalidad deportiva, aplicándose esta infracción a ambos equipos.
- La alineación indebida se sancionará con pérdida del partido, multa de 200,00.- €, y resta de 9 puntos en la clasificación (de no haberlos conseguido, se les restarán una vez alcanzada la cifra de nueve puntos) al equipo, y cuatro partidos de sanción al

jugador o jugadores que incurran en la alineación indebida, que a su vez tendrán la multa correspondiente. De incurrir en una segunda alineación indebida, el equipo será expulsado de la competición, anulando los resultados que hubiere conseguido en todos sus enfrentamientos. El Comité de Competición evaluará los casos de alineación indebida en los casos siguientes:

- Si consta denuncia manifiesta, y presentada por escrito y por Registro, en las Oficinas del Instituto Municipal de Deportes, por alguno de los Clubes participantes en la competición. Dicha denuncia deberá ir acompañada de la copia del acta del partido, en el cual deberá estar recogida tal incidencia.
  - Actuando de Oficio el Comité de Competición, si tiene constancia de la infracción.
- Responsabilidad del Capitán del equipo. Cuando haya infracciones sobre personas que no figuran en el acta o no son miembros del equipo (ejemplo, alineación indebida de un jugador no inscrito en los Juegos) será el Capitán de dicho equipo el responsable de las mismas y sobre él recaerán las correspondientes sanciones disciplinarias y económicas y subsidiariamente al equipo y si a su vez fuera el Capitán el que incurre en alineación indebida el equipo será excluido de la competición.
  - La sanción disciplinaria a un jugador con partido o partidos de suspensión acarrea a su vez otra sanción económica importe de 6,00.- €. /Partido.
  - La no presentación a un partido supondrá al equipo la pérdida del mismo y una sanción económica de 60,00.-€ y la pérdida de la fianza (también se considera no presentación el no poder iniciar el partido por encontrarse con menos jugadores de los que el Reglamento establece para iniciar el encuentro).
  - Igualmente, sería de aplicación el párrafo anterior cuando un equipo se retire en el transcurso del partido, o cuando un equipo provoque la suspensión de un encuentro por quedarse con menos jugadores de los permitidos en el Reglamento Oficial de la Real Federación Española de Fútbol.
  - Cuando un equipo acumule más de una “no presentación” o “alineación indebida”, será excluido de los Juegos con la consiguiente sanción económica y la pérdida de la fianza”, anulando los resultados que hubiere conseguido en todos sus enfrentamientos (las “suspensiones” o “retiradas” a que se refieren los párrafos anteriores se contabilizan de igual forma para las exclusiones de un equipo).
  - Cuando un equipo dispute un partido teniendo pendiente el abono de sanciones económicas por importe de 20,00.- € o más Euros será considerado “alineación indebida”.
  - Participar en un partido con camiseta sin numeración, o numeración errónea, supondrá una sanción económica de 15,00.-€ por jugador que cometa tal irregularidad.
  - Es obligatorio el uso de espinilleras o canilleras protectoras. Participar en el juego sin ellas supondrá una sanción de 15,00.-€.
  - Presentar las fichas con un retraso superior al estipulado en estas bases conllevará una sanción de 20,00.-€.
  - Comenzar los partidos con retraso sobre la hora prevista supondrá una sanción de 20,00.-€ por cada cinco minutos o fracción.

- Si un jugador es apercibido con tarjeta amarilla, conllevará una suspensión de dos minutos para el jugador amonestado, sin poder ser reemplazado en ese tiempo.
- Si un jugador es expulsado, su equipo jugará durante cinco minutos con un jugador menos. Transcurrido ese tiempo, el equipo podrá disponer de nuevo de siete jugadores, no pudiendo ingresar en ningún caso el jugador expulsado en el terreno de juego.
- El ciclo de 5 tarjetas amarillas supone la suspensión por un partido del jugador.
- La organización no estará obligada a comunicar personalmente las sanciones, debiendo ser los propios inscritos quienes soliciten la información al IMD, cuando en el acta del partido conste un hecho susceptible de sanción.
- El abono de las sanciones deberá hacerse en la cuenta corriente número:
  - ES35 2100 8690 89 0200034672 de CAIXABANK.

7. **Agresiones.** La agresión a cualesquiera de los miembros del equipo de árbitros o de los jueces supondrá un sanción económica de 100,00.- €, y la exclusión del jugador/a - agresor/a. Dicho jugador quedará excluido, de por vida, de los Juegos Deportivos Municipales, pudiendo solicitar el indulto, por escrito y por Registro, en las Oficinas del IMD. Corresponderá a la Junta Rectora decidir sobre el particular, teniendo en cuenta que, en ningún caso, el agresor podría participar de nuevo en la presente edición.
8. **Calendario.** Los partidos de los Juegos se disputarán los sábados, domingos y festivos, en horario de mañana y tarde, salvo que la organización estime oportunos otros horarios en función de la disponibilidad de instalaciones. Asimismo la organización podrá establecer y fijar horarios para los viernes a partir de las 20.00 horas.  
No obstante, los participantes podrán solicitar disputar los partidos entre semana, siempre que lo hagan de conformidad de las partes y autorizado por la Organización, previa solicitud con 10 días naturales de antelación, y cuando la propuesta del partido sea para jugarse antes de la establecida en el calendario.
9. **Instalaciones.** Los partidos se disputarán habitualmente en las instalaciones municipales, debiendo interesarse los equipos por estos extremos e informarse a través de la web [www.imdsg.es](http://www.imdsg.es), o en los teléfonos 921462910 y 921462912 horario de 08,30 a 14,00 horas, no pudiendo aducir desconocimiento de horarios, sanciones, reclamaciones, etc.
10. Las normas de aplicación a la competición que no se hayan definido en estas Bases serán las establecidas por la Real Federación Española de Fútbol.
11. **Devoluciones.** Disputado un mínimo de seis partidos, los participantes en esta edición de los juegos Deportivos Municipales no tendrán derecho a reclamación o devolución alguna.
12. La participación supone la total aceptación de estas normas, así como las Bases de los XXXVIII Juegos Deportivos Municipales, pudiendo dictar el correspondiente Comité las normas complementarias que favorezcan el buen desarrollo de la actividad, así como interpretar las posibles dudas que se presenten.

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

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

La puntuación en la Fase Regular de Liga será la siguiente:

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

Los partidos se jugarán, a **dos tiempos de treinta (30) minutos** cada uno, a reloj corrido, siendo el resto de la normativa la que establece la Real Federación Española de Fútbol.

Los partidos de eliminatorias se disputarán de acuerdo con la competición oficial senior, y en el caso de finalizar empatados se procederá al lanzamiento de penaltis, sin disputar prórroga alguna.

A) PRIMERA FASE: Se constituirá un único grupo, compuesto por 12 equipos que se enfrentarán entre sí en la modalidad de liguilla.

1	<b>ANCHA ES KASTILLA</b>
2	<b>C.D. LA LOSA</b>
3	<b>CEBADA GAGO F.C.</b>
4	<b>CERVECERÍA LOS QUINTOS</b>
5	<b>DEPORTES LALO</b>
6	<b>ELITEJAUS F.C.</b>
7	<b>LATINOS F.C.</b>
8	<b>MERCADO LA PLATA</b>
9	<b>BAR CANCHA 17</b>
10	<b>SEPAY – LOS CHULOS</b>
11	<b>SYLTEC INGENIERIA</b>
12	<b>YATTE MINAHARE</b>

B) SEGUNDA FASE: Ningún equipo quedará eliminado en esta primera fase. El grupo en que cada equipo quedará encuadrado en esta segunda ronda, dependerá de su clasificación en la ronda inicial. Se constituirán dos grupos, compuestos por 6 equipos que se enfrentarán entre sí, en la modalidad de liguilla, del siguiente modo:

GRUPO ORO: 6 equipos.

Compuesto por los clasificados del 1º al 6º en la 1ª Fase.

GRUPO PLATA: 6 equipos.

Compuesto por los clasificados del 7º al 12º en la 1ª Fase.

C) 3ª Fase Final.- Tres grupos de cuatro equipos a una vuelta.

GRUPO ORO CAMPEONES:

Compuesto por los clasificados del 1º al 6º del grupo ORO en la Fase 2ª.

GRUPO PLATA 2:

Compuesto por los clasificados 5º y 6 del grupo ORO y 1º y 2º del grupo PLATA en la Fase 2ª.

**GRUPO BRONCE:**

Compuesto por los clasificados del 3º al 6º del grupo PLATA en la Fase 2ª.

El primer clasificado del “Grupo Oro Campeones” será proclamado campeón de la “XXXVIII edición de los Juegos Municipales en la modalidad de Fútbol 7”. Los vencedores de las finales de los Grupos Plata y Bronce serán proclamados campeones de sus grupos respectivos.

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

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

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