

## LIGA NACIONAL FUTBOL 7



## LIGA NACIONAL FUTBOL 7- FASE GALLEGA

### Sedes Galicia:

**A Coruña (Santa María del Mar)**  
**Ferrol- Narón (Estadio Municipal de O Cadaval)**  
**Brión (Campo Municipal)**  
**Vigo**

Abiertas las inscripciones para la temporada que viene!!!  
Seguro y equipaciones de regalo

Aunque todavía queda un mes de competición en algunas ligas, **ya están abiertas las inscripciones para la temporada que viene**. De hecho, en algunas ligas ya se pueden ver los abonos para la 10/11, como en Guipúzcoa y Vizcaya.

La mayor **novedad para la temporada que viene** es que todos los equipos participantes tendrán el **seguro del torneo incluido** desde el comienzo del torneo. Además, para **todos aquellos equipos que abonen la inscripción antes del 30 de junio, recibirán una equipación de regalo**.

Para la temporada que viene, **regresan las ligas de Cantabria y de A Coruña**, lo que permitirá celebrar una Fase Final Gallega previa a la Fase Interprovincial. Y **se incorporarán las ligas de Zaragoza y La Rioja**, posible sede de la Fase Interprovincial que reúne a los campeones de todas las ligas.

Te esperamos la temporada que viene!!!

GURE SPORT Y FUTBOLCORUÑA CB

## **NORMAS GURE SPORT LIGA NACIONAL FUTBOL 7\***

\*Futbolcoruña CB es Agente Gure Sport para la Galicia.

**1.-** Antes del inicio del torneo, el club participante deberá entregar a la organización una relación de todos los jugadores inscritos, así como las fichas con fotos en color y actualizadas y fotocopia del D.N.I.. Todo jugador que no esté en esta relación no podrá participar en el Torneo. Siempre que se de baja o alta a un nuevo jugador, habrá que enviar a la organización una nueva relación de jugadores, al menos 48 horas antes de la celebración del partido.

Es condición indispensable tener 18 años cumplidos para participar en el torneo.

Los jugadores que no presenten ficha, podrán jugar cumpliendo los siguientes requisitos:

1º. Tendrán que presentar el D.N.I. original al delegado de campo

2º. Tendrán que estar en la relación de jugadores que se presenta en el partido y de la cual la organización deberá tener una copia, antes de las 6 de la tarde del viernes, vía fax o e-mail. Si el partido se jugase entre semana, el día anterior, antes de las 6 de la tarde.

**2.-** No se permitirá el juego a aquellos jugadores que no tengan numerada la camiseta o bien que esta sea diferente a la del resto del equipo. Se sancionara con multa a aquellos jugadores que lleven pantalón o medias distintas a la del resto del equipo.

**3.-** Se podrán inscribir un máximo de 18 jugadores por equipo. Se permitirán cuatro altas y bajas hasta 3 jornadas antes de la finalización del torneo Apertura y torneo Clausura.

**4.-** No podrán participar en el TORNEO, aquellos jugadores con ficha federativa en vigor de III División o superiores categorías, ni jugadores con ficha en vigor en la categoría de División de Honor Nacional, de fútbol sala.

**5.-** En el terreno de juego solo podrán permanecer los jugadores suplentes y un máximo de dos personas responsables por equipo, que deberán estar identificadas en el acta del partido y portando un brazalete identificativo. El árbitro podrá detener y en su caso suspender el partido si alguna o algunas personas ajenas a los equipos se negasen a identificarse o a abandonar el campo.

**6.-** No se permitirá dentro del terreno de juego fumar, comer o llevar bebidas alcohólicas. Será responsabilidad de cada equipo dejar limpia la zona de suplentes después de cada partido.

**7.-** Los equipos que quieran calentar antes del comienzo del partido, deberán hacerlo en las bandas más cercanas a las porterías de fútbol 11 y sin balón.

**8.-** Los equipos tienen la obligación de estar en el terreno de juego a la hora señalada como comienzo del partido, independientemente del retraso que por diferentes motivos se puedan estar produciendo. El árbitro o delegado de la organización, podrá dar por suspendido el partido si a al comienzo del mismo no hay al menos 6 jugadores por equipo en el campo, identificados en la relación/acta de jugadores y listos para comenzar el encuentro.

**9.-** Una vez comenzado el partido, si algún equipo por motivo de expulsión o lesión de sus jugadores quedase con menos de seis jugadores, el árbitro dará por finalizado el encuentro con el resultado de 3 goles a 0 a favor del equipo contrario y se descontará un punto al equipo infractor. Si el resultado fuese favorable por 3 o más goles, se mantendrá el resultado, descontándose igualmente 1 punto al equipo sancionado.

**10.-** El TORNEO se jugará con balón oficial UMBRO nº 5, con el modelo indicado por la organización para cada temporada. Será obligatorio la presentación de estos balones al delegado de campo o árbitro de partido, antes del comienzo del mismo. Serán válidos aquellos modelos de balones utilizados en anteriores temporadas, siempre y cuando el árbitro o delegado de campo comprueben que reúnen las condiciones adecuadas.

**11.-** El acta deberá estar entregada al menos 10 minutos antes del inicio del partido. Los jugadores deberán de estar identificados en todo momento con las fichas del torneo y el D.N.I. original, que podrá ser solicitado en cualquier momento, tanto por el árbitro como por parte del delegado de campo. En el supuesto de que algún jugador o delegado inscrito en la relación de jugadores no tuviera el D.N.I. o algún documento legal que lo pudiera identificar, no podrá ser alineado.

**12.-** Los equipos deberán hacerse cargo de recoger los balones durante el partido, cada uno en la parte que coincida con su saque inicial. Los equipos que no dispongan de personal para recoger balones (suplentes, delegado o entrenador) serán sancionados económicamente. El equipo reincidente en esta falta, se le sancionará también y a partir de la cuarta falta, con la pérdida de 1 punto por cada partido que incumpliera esta norma. Si alguno de los equipos y pese a tener personal, el árbitro denunciase en acta como pasividad en la recogida de los balones, se contabilizará igualmente como NO recogida de balones en dicho partido.

**13.-** Al término del partido, y dentro de los 5 minutos siguientes a la finalización, los delegados de ambos equipos deberán firmar el acta del mismo en señal de conformidad, tanto del resultado como de las posibles incidencias. En caso de querer presentar alegaciones al acta, se enviara a Gure Sport un anexo firmado por el delegado del equipo y dentro de las 48 siguientes a la hora de la celebración del partido.

**14.-** Las clasificaciones se harán 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. Si al término de la competición resultara empate entre dos equipos, se resolverá según el resultado de los partidos jugados entre ellos; si así no se dilucidase, se decidirá también por la mayor diferencia de goles a favor, pero teniendo en cuenta todos los obtenidos y recibidos en el transcurso de la competición. Si persistiera el empate, se tendrá en cuenta el mayor número de goles conseguido teniendo en cuenta también todos los partidos jugados en la competición. Si persistiera el empate, se resolverá mediante sorteo.

Si el empate lo fuera entre más de dos equipos se resolverá:

- a. 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.
- b. Por la mayor diferencia general de goles a favor y en contra, considerando únicamente los partidos jugados entre sí por los clubes empatados.
- c. Por la mayor diferencia general de goles a favor y en contra, teniendo en cuenta todos los encuentros del campeonato.
- d. Si persistiera el empate, se resolverá mediante sorteo.

**15.-** En caso de finalizar en empate el partido correspondiente a eliminatorias, se lanzarán 3 penaltis por equipo. En caso de empate se seguirán tirando alternativamente hasta que haya un vencedor.

**16.-** Dado el caso de que algún encuentro una vez comenzado debiera suspenderse por fuerza mayor o por otros motivos ajenos a la organización, se dará por finalizado con el resultado que hubiera en el momento de la suspensión. En caso de no haberse celebrado el partido, se jugará en la primera fecha disponible.

**17.-** El Comité Jurisdiccional de Competición y Disciplina Deportiva es el órgano a quien corresponde enjuiciar y resolver los asuntos de su competencia en materia competitiva y disciplinaria.

Dicho Comité tendrá jurisdicción sobre todos los participantes del torneo, incluidos: árbitros, delegados, jugadores, equipos, etcétera.

El Comité estará formado por 3 miembros (un presidente y dos vocales) nombrados por la organización del torneo.

Las decisiones emanadas de Comité son inapelables.

**18.-** La duración de los partidos será de 50 minutos dividido en dos partes de 25 minutos cada una, con un intermedio máximo de 5 minutos.

**19.-** Queda PROHIBIDO el uso de botas con tacos de aluminio en los terrenos de hierba artificial. Recomendamos el calzado con tacos de goma o de uso habitual en fútbol sala, etc. para este tipo de campos.

**20.-** Cualquier desperfecto ocasionado en las instalaciones de la competición, será responsabilidad de la persona causante a todos los efectos.

**21.-** Gure Sport se reserva el derecho de admisión y el derecho de excluir de la competición a cualquier equipo que infrinja o altere gravemente el desarrollo de la misma.

**22.-** Gure Sport no se hace responsable de lesiones, enfermedades o robos producidos durante el desarrollo del campeonato.

**23.-** Todos los jugadores deberán estar en posesión de un seguro médico.

**24.-** Todos los equipos participantes en el TORNEO, aceptan el reglamento que esta organización tiene para el mismo y de los que cada equipo tiene un ejemplar.

**25.-** Los equipos que cambien de nombre de una temporada a otra, deberán tener más del 50% de las fichas del anterior equipo para mantener la categoría. Se admiten cambios de nombre de los equipos, incluso una vez comenzado el torneo.

**26.-** Los equipos que sobrepasen durante la temporada los 100 euros en sanciones, tendrán que abonar dicha cantidad para poder continuar en el campeonato.

**27.- INCOMPARECENCIA.** Se considera incomparecencia la no presentación del acta a la hora señalada como comienzo del partido o figurar con menos de 6 jugadores en el campo, a la hora de empezar el partido. En caso de incomparecencia de un equipo, se le dará ganador al equipo contrario por 3 goles a cero y se descontará 3 puntos al equipo no presentado, además de sanción económica. En caso de incomparecencia de los dos equipos, no se aplazará el partido y se descontará 3 puntos a cada equipo, además de sanción económica. En caso de suspender un partido por no haber presentado a su hora la relación/acta de jugadores, aun habiendo en el campo el mínimo de jugadores exigidos, se dará por finalizado el partido con el resultado de 3 goles a 0 a favor del equipo presentado y se descontará 2 puntos al equipo infractor, además de sanción económica. En caso de que ninguno de los equipos presente la relación/acta de jugadores, no se jugará el partido y se descontará 2 puntos a cada equipo.

**28.- APLAZAMIENTOS.-** La solicitud de aplazamiento conlleva la NO programación del partido. El equipo que solicite aplazamiento de partido, deberá de hacerlo por escrito, antes de 10 días a la fecha señalada en el calendario. El aplazamiento tendrá que ser autorizado por el equipo contrario y deberá de jugarse, en su caso, dentro de las dos semanas siguientes a la fecha señalada en el calendario. No se podrán solicitar aplazamientos a falta de tres jornadas para la finalización del Torneo Apertura y Torneo Clausura. Cuando un equipo solicite aplazamiento, NO se programará el partido, independientemente de la respuesta del equipo contrario. Cuando un equipo acepte la petición de aplazamiento, quedará obligado a jugar dicho partido en el día y hora que fije la organización. No se admitirán solicitudes de aplazamiento de partidos con menos de diez días a la fecha señalada en el calendario.

**29.- SOLICITUD DIA DE JUEGO.-** La solicitud de día de juego es independiente de la petición de día preferente de juego. La solicitud de día de juego, deberá de hacerse con al menos 10 de antelación a la fecha señalada en el calendario de competición, siempre por escrito y se podrán tener en cuenta hasta un máximo de seis solicitudes de día concreto de juego. Las dos primeras solicitudes no tendrán recargo económico. La tercera solicitud, se cobrará 6 €, incrementándose en otros 6€ las siguientes solicitudes. Ej.: Si un equipo hace la sexta solicitud, se le cobrará 24€ (las dos primeras gratis, más 4 x 6€). Las solicitudes, aun pagando el recargo, no garantizan que se puedan atender dichas solicitudes. Si no se pudieran atender, no se cobrará ningún recargo.

**30.- JUGADORES DE EQUIPOS CON DEUDAS PENDIENTES.-** Si un jugador quisiera tramitar su ficha, su anterior equipo deberá de estar al día en los pagos con la organización. En caso contrario, no podrá participar en el torneo hasta que la deuda quede saldada.

## **SANCIONES Y RECARGOS ECONOMICOS MÁS IMPORTANTES**

Tarjeta Amarilla.

1ª - 1 euro

2ª - 2 euros y así sucesivamente

Tarjeta Roja por 2 amarillas

3 euros

Tarjeta Roja directa:

6 euros, más 6 euros por cada partido de sanción que conlleve dicha expulsión

Falta de balones

3 euros por balón

Equipación incorrecta (pantalones o medias)

3 euros por jugador equipado incorrectamente

### **Aplazamientos**

Los gastos de un partido aplazado, serán a cuenta del equipo solicitante

Incomparecencia

1.- Si se avisa con más de 10 días de antelación: Pago del partido, descontando la cuota del partido al equipo contrario

2.- Si se avisa con menos de 10 días de antelación: Pago del partido y el del contrario. Descuento de 1 punto de la clasificación

3.- Si se avisa con menos de 48 horas de antelación: Pago del partido y el del contrario. Descuento de 2 puntos de la clasificación

4.- Menos de 6 jugadores a la hora señalada como comienzo del partido: Pago del partido y el del contrario. Descuento de 3 puntos de la clasificación

Expulsión del Torneo. La tercera incomparecencia a lo largo de la temporada, será motivo de expulsión del campeonato sin tener derecho a recibir devolución económica alguna.

### **Reglamento**

El fútbol 7 respeta al máximo las reglas de fútbol 11, 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 60 x 40 m. Las porterías tendrán una medida de 2 x 6 m.

**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 una distancia a 9 metros de cada poste de la portería y trazando una línea perpendicular entre la línea de meta y la línea denominada de 13 metros, se conformara el área de penalti. La superficie comprendida entre la línea de 13 metros y la línea de meta se llamara zona de fuera de juego.

**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, 5 suplentes, los cuales pueden entrar en el terreno de juego en cualquier momento del partido, y después de que el jugador a quién 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 6 jugadores por equipo. No se podrán inscribir más de 18 jugadores por equipo.

**EL PENALTI.** El punto de ejecución de penalti se situara 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.

**TIROS LIBRES.** Todos los tiros libres son directos, excepto las faltas que se produzcan dentro de las áreas de penalti, en las cuales se aplicará el reglamento de la Real Federación Española de Fútbol. Todos los jugadores del equipo contrario deben estar a una distancia mínima de 6 metros.

**SAQUE DE META.** Cuando el balón haya traspasado la línea de meta habiendo sido jugado en último término por un jugador del bando atacante, se sacará desde la línea de saque paralela a la de portería, que estará situada a 4 m. de la línea de meta. Cualquier otra incidencia no contemplada en este reglamento, se aplicara la normativa vigente de la Real Federación Española de Fútbol.

## **SISTEMA DE COMPETICIÓN**

### **TORNEO APERTURA**

1ª división: Grupos de 13 equipos, a una vuelta  
Descienden a 2ª división... **En función de los grupos**

### **TORNEO CLAUSURA**

1ª división: 1 grupo de 13 equipos, a una vuelta  
El campeón juega directamente la Fase Final  
Descienden a 2ª división los 4 últimos clasificados

2ª división: grupos de 13 equipos, a una vuelta  
Ascienden a 1ª división los primeros clasificados de cada grupo (En función del número de grupos)

## FASE FINAL

Una vez tengamos la sede y fechas, lo anunciaremos en este mismo espacio.

### Boletín de Inscripción

Zona en la que deseas jugar:

Nombre

Delegado:

Apellidos

Delegado:

Dirección:

C.P.:

Población:

Provincia:

Telf.

Particular:

Telf.

Trabajo

Fax:

Móvil:

E-mail:

Nombre

del

Equipo

Temp.2009/2010:

Nombre

del

Equipo

Temp.2010/2011:

Día de Juego Preferente:

Zona de juego preferente:

Campos obligatorios

### DIAS DE JUEGO

Depende de la sede, preferentemente, de lunes a viernes.

### BALONES

El balón oficial para la próxima temporada será de la marca UMBRO, tamaño nº 5.  
Cada equipo deberá presentar dos balones en cada partido.

**PAGOS Y FECHAS - TEMP 2010 - 2011**

Total partidos octubre a mayo:

Inscripción: **300** por equipo

Precio Por partido: \_\_ **euros**

Fianza: **100 euros**

Forma de Pagos:

Cuota de inscripción (300 euros): en el momento de reservar la plaza.

El importe de los 24 partidos x 39 = 936 euros, se podrán abonar en dos plazos:

1º - Antes del 25 de SEPTIEMBRE ( \_\_\_\_\_ euros) 100 euros de fianza.

2º - Antes del 1 de DICIEMBRE ( \_\_\_\_\_ euros).

**PAGOS EN:**

CAJA MADRID Cta.: **20384219126000019526**

Titular: **A.D. GURE SPORT**

**Indicar claramente el nombre del equipo o delegado que figure en el boletín de inscripción.**