XI CAMPEONATO FÚTBOL-7

GÓMEZ MESEGUER.

Temporada 2026/27

NORMAS Y BASES DEL TORNEO.

1. PRECIOS.

La cuota para participar en el torneo serán:

- ✓ **INSCRIPCIÓN**: 0€.
- ✓ **FIANZA**: 120€.
- ✓ **FICHAS**: 10€

Antes de cada partido, los equipos deben de abonar:
- **LOCAL:** 15€ (alquiler de campo).
- **VISITANTE:** 30€ (arbitraje).

DESCUENTOS.

Se podrán descontar las "tarjetas Bono" de alquileres realizados durante el verano.

Para los *equipos que abonen la fianza, fichas y últimas 5 jornadas* antes del comienzo del mismo:

- **El importe de partidos de COPA** (alquiler de campo) será gratuito.
- **Se le entregarán 2 balones KELME.**

2. GENERALIDADES.

- **No se cursará ninguna ficha** después de la Jornada 10 de campeonato.
- **Se abrirá una ventana de fichajes en la primera semana de cada més.**
- La organización se reserva el derecho de no cursar aquellas fichas que considere conveniente para el buen funcionamiento del campeonato.
- Un jugador no podrá jugar en varios equipos, aunque sean de diferente categoría.
- Si un jugador cambia de equipo, deberá realizar y abonar una nueva ficha (5€).
- Podrán participar en esta liga privada, aquellos jugadores que tengan ficha federativa vigente en fútbol o fútbol sala, siempre y cuando participen en competiciones de veteranos y mayores de 25 años.
- Los equipos deberán estar preparados para jugar 10 min. antes de la hora fijada para el inicio del partido. En el supuesto de no estar presentes 10 min. tras la hora previa de inicio del encuentro y con la cantidad mínima de jugadores establecida, **se les dará el partido por perdido por tres a cero** y **se le quitarán 3 puntos**.
- El equipo que no se presente se hará cargo los gastos del partido, **45€**. En caso de una tercera reincidencia, será expulsado del campeonato.
- Si un equipo es expulsado/retirado en la primera vuelta, se le restarían 3 puntos a todos los equipos implicados.
- Si la expulsión/retirada del equipo tuviese lugar durante la segunda vuelta, se le daría por perdido el resto de sus partidos por 3-0.
- Aquel equipo que abandone el campeonato**, PERDERÁ TODOS SUS DERECHOS.**

3.PREMIOS.

- Se entregarán premios a todos los equipos participantes según clasificación en la liga regular.
- Premios para el **Campeón de Copa**:

El Campeón tendrán inscripción gratuita la siguiente temporada y **un juego de 15 equipaciones Nike**.

Habrá Trofeo al equipo más deportivo.

4.CALENDARIO.

El calendario es inamovible, y solamente lo podrá cambiar el coordinador por cuestiones organizativas.

Una vez celebrado el sorteo de CHAMPION, se hará un calendario para el resto de temporada, atendiendo a las sugerencias y preferencias de horario de los equipos (dentro de lo posible). Cualquier cambio a este deberá ser aceptado por los equipos implicados.

Cualquier modificación aparecerá en la web y será notificada con suficiente antelación. El calendario, resultados, sanciones y clasificaciones serán expuestos semanalmente en las oficinas del club y en la web (www.cartagenaefese.es).

5. REGLAS DE JUEGO.

Las reglas de juego son exclusivas del campeonato, el resto de reglas no contempladas serán aplicadas mediante las reglas de juego de la Real Federación Española de Fútbol, reservándose la organización el derecho a tomar decisiones en casos no recogidos en el reglamento.

La no presencia de cualquier equipo en las diferentes reuniones establecidas supone la aceptación de todas las decisiones que se tomen durante el desarrollo de las mismas.

6. EL TERRENO DE JUEGO.

La superficie del terreno de juego será de césped artificial. Las dimensiones del mismo corresponderán a un rectángulo cuya longitud estará entre 50 y 65 metros y una anchura no mayor de 45 metros ni menor de 30.

El balón será esférico, su cubierta será de cuero u otro material homologado al efecto. El tamaño del mismo será de talla 5, (pudiendo ser de otra talla siempre y cuando ambos equipos estén de acuerdo).

El equipo local aportará 2 balones para la disputa del partido, en caso contrario será sancionado.

7. NÚMERO DE JUGADORES.

El partido será jugado por 7 jugadores cada equipo, siendo uno de ellos el guardameta.

Cada equipo podrá contar en cada partido con 15 licencias, siendo ilimitado el número de fichas que puede realizar.

Cada equipo podrá comenzar el partido con un mínimo de SEIS jugadores, pudiendo el resto incorporarse al encuentro según lleguen. Si durante el transcurso del partido un equipo se queda con menos de cinco jugadores, éste se dará por concluido, perdiendo por 3-0 el equipo infractor (independientemente de como fuese el resultado del partido hasta ese momento).

Los cambios son ilimitados, y se realizarán mediante autorización del árbitro y desde la línea de medio campo.

Los jugadores podrán entrar y salir cuantas veces lo crean necesario.

Cualquier jugador podrá cambiar su posición con el guardameta siempre y cuando el árbitro haya sido anteriormente informado.

8. EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.

El equipamiento será el mismo para todos los jugadores, excepto el guardameta, que deberá diferenciarse del resto de jugadores de campo. Estará compuesto de pantalón corto, camiseta debidamente numerada y medias. Se dispondrá de una segunda equipación o juego de petos para casos de coincidencia, debiendo ser utilizada por el equipo que actúe como visitante.

La organización dispondrá de un juego de petos y 2 balones en concepto de préstamo, descontando de la fianza aquellos artículos que no sean devueltos a la finalización del partido.

Los jugadores llevarán el mismo dorsal a lo largo de todo el torneo para facilitar las labores a la organización.

Será obligatorio el uso de espinilleras.

Están totalmente prohibido el uso de pendientes, collares, colgantes o anillos/sellos por motivos de seguridad.

El árbitro ordenará a cualquier jugador que quebrante estas reglas que abandone el terreno de juego, pudiendo ser sustituido por otro.

Nota: La organización del torneo no se hace responsable, en ningún caso, de las lesiones que puedan producirse durante el mismo, poniendo a su disposición un servicio de enfermería para primeros auxilios y asistencia de 1ª instancia.

9. EL ÁRBITRO.

Sus competencias comenzarán en el momento que de entrada en el terreno de juego y finalizarán cuando abandone las instalaciones.

Las decisiones arbitrales sobre hechos relacionados con el juego son definitiva, (la dirección del campeonato solo actuará/valorará en caso de acciones extra deportivas o anti deportivas).

El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta.

10. DURACIÓN DEL PARTIDO.

El partido tendrá una duración de 25 min. cada periodo, con un descanso de10 min.

Dichos periodos podrán ser acortados si se llega a un acuerdo entre los dos equipos y siempre antes de la iniciación del partido.

La duración de cada periodo, en cualquier caso, deberá ser prolongado a fin de permitir la ejecución de un penalti.

El descanso podrá ser acortado si el árbitro lo cree conveniente para ajustar horarios

11. INICIO Y REANUDACIÓN DEL PARTIDO.

Se podrá anotar gol directamente de saque de inicio, siempre y cuando todos los componentes del equipo se encuentren en su campo de juego.

12. SISTEMA DE COMPETICIÓN.

Formado por un grupo de 8 equipos, se ajustará según los inscritos.
Una vez finalizada la liga regular, se jugará el Torneo de Copa, en dos grupos de 4 equipos, pasando los dos primeros de cada grupo a semifinales.

Primera fase:

Cada equipo jugará un partido con el resto de los componentes de su grupo. En el caso que a la temporada siguiente se inscriban equipos para una segunda categoría, se respetara la antigüedad para permanecer en la supuesta primera categoría, excepto petición exclusiva del equipo por no estar en esa categoría.

Podrá sufrir modificaciones en función de los equipos participantes.

13. INFRACCIONES Y SANCIONES.

Cuando un jugador sea expulsado, no podrá ser sustituido por otro compañero quedando su equipo con uno menos el resto del partido.

ARTICULO 1.

Las tarjetas amarillas supondrán una sanción de 2€.
La expulsión por doble amarilla, por lances del juego, será castigada con un partido de sanción.
Las tarjetas rojas directas por lances del juego, tocar el balón con la mano y siempre y cuando no implique ningún tipo de agresión, serán sancionadas de 1 a 3 partidos y con 5€.

ARTICULO 2.

Todo jugador que insulte al árbitro, jugador del equipo rival, delegados o miembros de la organización será sancionado de 2 a 4 partidos y 8€.
Si el insulto es reiterado y/o va acompañado de amenazas la sanción será de 4 a 8 partidos y 15€.

ARTICULO 3.

Por intento de agresión al árbitro o jugador del equipo rival la sanción será de 4 a 10 partidos y 30€.

ARTICULO 4.

Por cualquier tipo de agresión dentro del terreno de juego o de las instalaciones, el jugador SERÁ EXPULSADO del campeonato y 30€.

La organización se reserva el derecho de estudiar la particularidad de cada caso.

ARTICULO *5*.

Por entrar en pelea formando "tangana" se sancionará al equipo con 30€, en caso de reiteración podrá ser expulsado de la competición.

ARTICULO 6.

Por causas ajenas al juego, maltrato a las instalaciones o escándalo dentro de las mismas, dicho jugador será excluido si así lo determina la organización.

ARTICULO 7.

Las ***SANCIONES ANTIDEPORTIVAS*** podrán ser aplicadas aun sin tener constancia el árbitro y no ser reflejada en el acta siempre y cuando un miembro de la organización se percate del hecho.

ARTICULO 8.

Al equipo que se le detecte alineación indebida (durante o después del partido), perderá el mismo por 3-0, y se le aplicará una sanción de 25€.

ARTICULO 9.

La incomparecencia de un equipo al partido supondrá la pérdida del mismo por 3-0 y el abono de 45€ (15€ correspondientes al campo y 30€ al arbitraje).

En caso de una tercera reincidencia serán expulsados del torneo.

ARTICULO 10.

El equipo local deberá presentar al árbitro dos balones antes del inicio del partido, en caso contrario, será sancionado con 5€.

ARTICULO 11.

El equipo que abandone las instalaciones sin abonar los gastos de arbitraje/campo será sancionado con 5€.

TODAS LAS SANCIONES ECONÓMICAS SE DESCONTARÁN DE LA FIANZA, AUMENTANDO LA MISMA EN 45€ CADA VEZ QUE SE AGOTE.

NOTA: Para cualquier duda ponerse en contacto con la organización.