



SUMMER LEAGUE FUT7 MIAJADAS 2025

1. REGLAS PRINCIPALES

- El número mínimo de equipos inscritos para organizar el torneo será de 8.
- Todos los partidos tendrán lugar en los campos de fútbol de césped artificial de la localidad de Miajadas. (Anexo Municipal)
- El plazo de inscripción permanecerá abierto hasta el 15 de Junio de 2025.
- No se admitirá ninguna inscripción sin la totalidad de los datos a presentar, ni fuera de plazo.
- Será obligación y responsabilidad de los equipos inscritos el informarse de los horarios de los partidos.
- Si el equipo a inscribir no ha participado en anteriores ocasiones o ha participado, pero no dispone de escudo/logo, deberá adjuntar con la inscripción del equipo un archivo de imagen (PNG) con el escudo/logo (*es obligatorio*).
- **El hecho de inscribirse en el torneo supone la plena aceptación de la normativa que se recoge a continuación.**

2. SISTEMA DE COMPETICIÓN

- El sistema de competición consistirá en una **fase regular y playoff**.

PUNTUACIÓN EN LA FASE REGULAR:

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado: 1 punto (+1 punto extra al ganador en la tanda de penaltis)

Si a la finalización del tiempo reglamentario el partido finalizara en empate, los equipos deberán desempatar mediante el lanzamiento de tres penaltis (*modalidad shoot-out*).

Los penaltis consistirán en un uno contra uno del jugador contra el portero, donde el jugador saldrá del centro del campo hacia la portería, y tendrá 5 segundos para marcar. Por su parte, el portero deberá iniciar el penalti estando con los dos pies sobre la línea de gol de su campo. Desde el momento en que el portero toque el balón y no haya sido gol (o directamente no haya sido gol sin que el portero toque el balón), el penalti finaliza y se considerará como penalti fallado.

En el supuesto en el que el portero realizara falta al jugador, el árbitro señalará lanzamiento de penalti estándar, el cual se lanzará en el momento inmediatamente posterior.



El equipo que marque más penaltis en dichos lanzamientos gana. En caso de empate se seguirán lanzado penaltis con el formato de “muerte súbita”.

El ganador de la tanda de penaltis sumará un punto extra en la clasificación de la fase regular.

- Partido perdido: 0 puntos
- En caso de empate entre dos o más equipos en la clasificación se resolverá atendiendo a los siguientes criterios:
 - » Diferencia de goles
 - » Equipo con más goles a favor
 - » Equipo con menos goles en contra
 - » Equipo con menos tarjetas amarillas y rojas

PLAYOFF:

- » Se jugará formato eliminatoria entre los primeros ocho clasificados atendiendo a las posiciones finales de la fase regular, pasando cuatro equipos a semifinales y de ahí dos equipos a la final.
- » En la final la duración del partido será de 1 hora (30 minutos cada parte).
- Los partidos serán entre semana (de lunes a viernes, dependiendo del calendario y equipos inscritos). Nos reservamos el derecho a realizar los cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso se notificaría a todos los equipos en la mayor brevedad posible.

3. LOS PARTIDOS

“Reglas generales de juego”

- Los partidos tendrán una duración de 50 minutos que se dividirán en dos partes de 25 minutos. Se deja expresa constancia que el tiempo no será detenido en ningún momento, salvo para determinar la finalización de cada parte y la finalización del partido. Por el contrario, el árbitro podrá detener o añadir tiempo extra al partido si así lo cree oportuno.
- Se deja expresa constancia de que no se tolerará las pérdidas de tiempo deliberadas durante los partidos, pudiendo sancionar (según corresponda) tanto al jugador como al equipo.
- El descanso será de 3 minutos como máximo, pudiendo suprimirse en caso de que se ponga en riesgo acabar a la hora marcada para el siguiente partido.
- Las sustituciones son ilimitadas, haciéndose éstas por la línea central que divide el terreno de juego. El jugador sustituto nunca debe entrar al terreno de juego hasta que el jugador sustituido abandone el campo.



- Cualquier jugador podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el cambio sea efectuado durante una detención reglamentaria del juego.
- Los horarios se llevarán con estricta rigurosidad. Los equipos deberán estar preparados 10 minutos antes de cada partido. El equipo que no esté a la hora que empieza el encuentro se le dará por perdido el partido.
- Los equipos que hayan finalizado su partido deberán retirarse inmediatamente hacia la zona de vestuarios.
- Durante el desarrollo del partido sólo podrán estar en el campo los jugadores de los equipos participantes y los delegados del equipo o miembros de la organización.
- Los delegados podrán ser jugadores.
- Los equipos que quieran calentar antes de disputar su partido, tendrán que hacerlo fuera de las extensiones del terreno de juego y nunca en la zona central del campo.

"Régimen disciplinario"

- No habrá tiempo de espera para comenzar el partido, se dará por perdedor al equipo que no se encuentre en el campo por el resultado de 3-0.
- Para iniciar un partido es preciso que estén en el terreno de juego un mínimo de 5 jugadores incluido el portero.
- No está permitido que se dispute un partido con menos de 5 jugadores, ni aunque el equipo rival esté de acuerdo.
- En el momento en el que el equipo que está incompleto presente 5 jugadores, dará inicio el partido. No se esperará a que se completen los 7 jugadores.
- En caso de que el equipo que esté en el campo quiera esperar al contrario deberá saber que el tiempo de juego se acortará tanto como tarde en comenzar.
- Una vez comenzado el partido, si algún equipo por motivo de expulsión o lesión, quedase con menos de 5 jugadores, el árbitro dará por finalizado el encuentro con el resultado de tres goles a favor del equipo contrario.
- En 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.
- El equipo que dispute un partido con un jugador que no forme parte de la plantilla oficial, llevará consigo la pérdida dicho partido por 3-0.
- Toda persona que no sea ni jugador ni delegado del equipo deberá permanecer obligatoriamente fuera de la zona de hierba artificial durante la disputa de los encuentros del campeonato. La persona responsable de que esta norma se cumpla es el delegado. En caso de que no se cumpla con la norma, previo aviso al delegado del equipo infractor, el árbitro podrá tomar la decisión de suspender el partido inmediatamente.
- Si un partido se aplaza, los equipos deberán elegir cuando se juega dentro de las opciones dadas por la organización, sino se llegase a un acuerdo, la organización elegirá la primera fecha más próxima a disputar dicho encuentro.



- Es de obligación por parte de los equipos llevar a cada jornada los balones aportados por la organización para poder disputar el encuentro.
(En caso de pérdida, se tendrá que adquirir obligatoriamente otro balón con la fianza aportada para proceder a su sustitución y así poder disputar el encuentro).

4. CATEGORÍAS Y EQUIPOS

- El torneo consta de una única categoría: ABSOLUTA.
- Sólo podrán participar en el torneo los jugadores mayores de 18 años.
- Los equipos deberán estar compuestos por un mínimo de 8 jugadores y un máximo de 15 jugadores, siendo además obligatorio nombrar un DELEGADO del equipo.
- Si durante el transcurso de la competición, un jugador resultase lesionado de larga duración, podrá ser sustituido (ficha) por otro jugador siempre y cuando fuese aprobado por la organización.
- Si durante el transcurso de la competición, un equipo decidiese no seguir en la misma, no tendrá derecho a devolución alguna de la cuota de inscripción. Los partidos restantes que le quedarán por disputar en la fase regular tendrían como resultado un marcador de 0-3 en contra. En el caso de que dicho abandono se produjese en la fase de playoff, el equipo quedaría en última posición y el partido que le quedará por disputar tendría como resultado un marcador de 0-3 en contra.

5. DOCUMENTACIÓN

- 10 minutos antes del comienzo del primer partido los delegados deberán entregar los DNI a la organización para verificar la relación de los futbolistas.
- Es obligatorio llevar el D.N.I en todos los partidos que se disputen.
- El árbitro tiene potestad para solicitar el DNI en cualquier momento a los jugadores que participan en el campeonato, a fin de comprobar si sus datos personales se corresponden con los incluidos en la ficha de equipo.
- En el supuesto que algún jugador inscrito, no tuviera el D.N.I. o algún documento original legal que lo pudiera identificar, la organización podrá sancionar el hecho como alineación indebida.

6. ÁRBITROS

- El árbitro será la máxima autoridad dentro del terreno de juego y estará facultado para suspender, si aprecia un mal comportamiento reiterado en alguno de los equipos participantes, determinando la organización que sanción aplicar. Se asegurará que el equipamiento de los jugadores sea el correcto.



7. SANCIONES

- Si un jugador fuera sancionado con tarjeta roja directa o doble amarilla en un partido, no podrá volver a jugar dicho encuentro, pero el equipo trascurrido 5 minutos, podrá meter a otro jugador en sustitución del mismo.
El jugador que fuera sancionado con tarjeta roja directa o doble amarilla cumplirá un partido de sanción en la siguiente jornada (no pudiendo estar ni el banquillo ni en el terreno de juego en dicha jornada).
- Tres tarjetas amarillas a lo largo del campeonato supondrán un partido de sanción, excepto en los playoff que pasarán limpios.
- Si un jugador recibiera una tarjeta roja por conducta antideportiva, automáticamente será expulsado de la competición.
- Si un equipo o un jugador muestran una actitud violenta durante la competición podrán ser expulsados automáticamente de la misma.
- Las tarjetas tendrán una sanción económica (fondo para la convivencia del último día).

8. EQUIPACIONES

- Todos los integrantes de un mismo equipo deberán llevar la misma camiseta, si un jugador no tiene la misma equipación, el árbitro podrá no dejar disputar el partido a ese jugador.
- Por motivos de seguridad, ningún jugador podrá utilizar equipamiento u objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joya).
- El guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores.

9. COMPORTAMIENTO

- Cada equipo será responsable del comportamiento de sus jugadores, acompañantes y familiares, tanto dentro como fuera del terreno de juego. El mal comportamiento puede llevar a la expulsión del torneo. La expulsión no otorgará derecho a devolución alguna de la cuota de inscripción.
- 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.
- Si se entran bebidas isotónicas, agua o latas de refrescos deberán tirarse los recipientes a las basuras habilitadas, nunca en el césped.

10. SEGUROS

- Todos los delegados tienen que comprobar que sus jugadores estén asegurados (seguro privado o seguridad social) dentro y fuera del terreno de juego.
- La organización del torneo no se responsabilizará de lesiones, enfermedades, pérdidas o robos durante el transcurso del mismo.



11. INSTALACION Y ORGANIZACIÓN

- Está totalmente prohibido jugar con botas de tacos de aluminio.
- Cada club participante dispondrá de un vestuario en el que poder cambiarse antes del inicio de su encuentro, teniendo que dejarlo libre durante la disputa del partido.
- Cualquier desperfecto ocasionado en las instalaciones dónde se celebra el torneo, será responsabilidad de la persona causante a todos los efectos.

12. PREMIOS

- Se celebrará una gala al final del torneo donde se repartirán todos los trofeos.
- Se concederán trofeos para todos los equipos.
- Trofeo individual para el máximo goleador y el portero menos goleado.

13. HABILIDAD EXTRA

- Antes del inicio del cada partido cada equipo deberá elegir a uno de sus jugadores como Capitán. A dicho jugador se le entregará el brazalete que deberá colocarse en su brazo y que indicará que es el Capitán. Desde el momento que se ponga el brazalete si el Capitán anota un gol, este valdrá doble. En caso de anotar un gol, deberá quitarse el brazalete, entregándolo al árbitro y desde ese momento, el efecto Capitán dejará de tener validez. A efectos aclaratorios, el gol valdrá por dos para el equipo, pero contará como un sólo gol para el jugador que lo marque.