



Ayuntamiento de  
Villanueva de la Cañada

## **BORRADOR NORMATIVA LIGA F-7 SENIOR TEMPORADA 2023/24**

### **COMPETICIÓN F-7 / SÁBADOS CAMPO DE FÚTBOL MUNICIPAL**

#### **APARTADO 1. INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS**

1. **Todos los equipos y participantes inscritos aceptan el presente reglamento.**

2. El portal del torneo es <https://www.ayto-villacanada.es/deportes/liga-de-futbol-7/> donde se publicará toda la información referida a la competición, Normativa, Reglamento, Calendario y Resultados/Clasificación.

3. Existirá una única Sede de Juego. Campo de Fútbol M. Santiago Apóstol (Avda. Mirasierra 4), 28691. Villanueva de la Cañada. Contacto: 91 815 51 80, [deportes@ayto-villacanada.es](mailto:deportes@ayto-villacanada.es)

4. No existe cobertura de póliza de accidentes para la práctica deportiva de los participantes.

5. Los equipos tendrán de fecha para dar de alta y/o baja a los jugadores el miércoles de la semana de la 2ª jornada de la 1.ª Fase y en el cambio de Fase de 1.ª a 2.ª, comunicándose una semana antes del inicio por email y la grabación en la Plataforma de Competición.

6. La Liga garantiza la organización de 21 partidos por equipo a los equipos inscritos.

7. Con la inscripción los equipos recibirán dos balones oficiales del torneo. Dicho modelo de balón será de obligada presentación en todos los partidos.

#### **APARTADO 2. INSCRIPCIÓN DE JUGADORES**

8. Se podrá inscribir como jugador en un equipo cualquier persona mayor de 18 años de edad. En caso que una persona sea menor de 18 años en la fecha de comienzo del torneo y quiera inscribirse como jugador, como requisito deberá tener cumplidos los 16 años antes del comienzo del Torneo, y deberá hacerlo dirigiendo un escrito/formulario a [deportes@ayto-villacanada.es](mailto:deportes@ayto-villacanada.es) , firmado con consentimiento paterno o de tutoría legal. Únicamente se admitirán 2 jugadores menores de 18 por equipo.

9. La inscripción del equipo da derecho a inscribir un mínimo de 7 jugadores de equipo y un máximo de 18 jugadores, realizando el pago de la cuota de inscripción por equipo. Además, la inscripción de un equipo da derecho a **dar de alta una ficha de delegado/entrenador, que siempre será el mismo en cada partido.**

10. Si un equipo no procede a dar de alta el listado de jugadores con el documento proporcionado y comunicado a la organización con los jugadores componentes del equipo, en el plazo indicado quedará expulsado del Torneo y no se le reembolsará el ingreso de la Inscripción ni tendrá derecho a devolución alguna.

11. Un jugador no podrá tener ficha en dos equipos de la Competición.

12. La Organización de la Liga Municipal desde el Ayuntamiento de Villanueva de la Cañada, no se hace responsables de las lesiones producidas durante la práctica deportiva por parte de los jugadores de los equipos. Asimismo, los participantes inscritos en el torneo declaran que conocen este hecho y que realizan la actividad física señalada bajo su responsabilidad.

### **APARTADO 3. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN**

13. Cada equipo jugara un mínimo de entre 19-21 partidos. El formato de competición será de una Fase 1.<sup>a</sup> Clasificatoria y una Fase 2.<sup>a</sup> Final. **PENDIENTE DE CONFIRMACIÓN DEPENDIENDO DEL NÚMERO TOTAL FINAL DE EQUIPOS INSCRITOS.**

14. La Clasificación de la 1.<sup>a</sup> y 2.<sup>a</sup> Fase se realizará con arreglo a un sistema de puntos obtenidos a razón de 3 por partido ganado, 1 por empatado y 0 por derrota.

27.1. La no presentación de ningún miembro de un equipo al partido sin previo aviso a la organización conllevará una penalización de un punto.

27.2. En ningún caso un equipo podrá tener puntuación negativa.

15. Si al término de la fase de grupos resultase empate entre dos equipos se resolverá:

15.1. Por la mayor diferencia de goles a favor, sumados los en pro y en contra según el resultado de los partidos jugados entre ellos.

15.2. Si así no se dilucidase se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor, pero teniendo en cuenta todos los obtenidos y recibidos en el transcurso de la fase.

15.3. De ser idéntica la diferencia resultará ganador aquel que hubiere logrado más goles.

15.4 A continuación se resolvería por ranking deportividad de tarjetas.

15.5. En caso de persistir el empate se resolverá mediante suerte.

16. Si el empate fuera entre más de dos clubes se resolverá:

16.1. 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.



Ayuntamiento de  
Villanueva de la Cañada

16.2. Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra considerándose únicamente los partidos jugados entre sí por los equipos empatados.

16.3. Por la mayor diferencia de goles obtenidos y recibidos teniendo en cuenta todos los partidos de la fase; y, siendo en aquella idéntica, el equipo que hubiese marcado más tantos.

16.4 A continuación se resolvería por ranking deportividad de tarjetas

16.5. En caso de persistir el empate se resolverá mediante suerte.

17. Las normas que se establece en el párrafo anterior se aplicarán en su orden y con carácter excluyente, de tal suerte que, si alguna de ellas resolviera el empate de alguno de los clubes implicados, éste quedará excluido, aplicándose a los demás las que correspondan, según su número sea dos o más.

#### **APARTADO 4. DESARROLLO DE LOS PARTIDOS**

18. El comportamiento de los equipos es fundamental, y se llevará a rajatabla el Fair Play. Las sanciones a un jugador o equipo por este motivo pueden conllevar la expulsión del torneo, de forma temporal o indefinida.

19. La Organización permitirá con la inscripción del equipo un máximo de 18 jugadores por equipo en plantilla (ver art. 8), pudiendo incluirse únicamente en acta un máximo de 14 jugadores y un delegado/entrenador.

20. Si un equipo no se presentase o no compareciera a un partido se actuará de la siguiente manera:

20.1. Si fuere la primera vez y hubiere avisado a la organización antes de las 22 h. del jueves de la semana del partido se dará el partido por perdido 3-0 y sin sanción.

21.2. Si fuere la segunda vez y hubiere avisado a la organización antes de las 22 h. del jueves de la semana del partido se dará el partido por perdido 3-0, con la pérdida de 1 punto en la clasificación.

20.4. Si fuere la primera vez y NO hubiere avisado a la organización antes de las 22 h. del jueves de la semana del partido se dará el partido por perdido 3-0, con sanción de 3 puntos en la clasificación.

21.5. Si fuere la segunda vez y NO hubiere avisado a la organización antes de las 22 h. del jueves de la semana del partido se dará el partido por perdido 3-0, con la pérdida de 6 punto en la clasificación.

21. Si un equipo incurriera en una tercera incomparecencia o por motivo sancionador grave, el equipo expulsado no tendrá ningún derecho a ninguna devolución parcial o total de la cuota de inscripción.

22. El balón o balones oficiales del torneo será el único aceptado para jugar los partidos. Los partidos solo podrán disputarse con el balón oficial.

22.1. El balón oficial del Torneo será el Balón Mizuno modelo Shimizu.

22.2. En caso que un equipo no dispusiera de un balón oficial para la disputa del partido se atenderá a lo siguiente; la primera vez se amonestará a dicho equipo, y si ocurriera una segunda o más veces, se le descontará un punto de la clasificación por cada ocasión en que ocurra. En ningún caso la no presentación del balón será motivo de pérdida del partido.

23. El material necesario para la disputa de un partido (petos en caso de coincidencia de colores, etc.) será prestado por la Organización, excepto las indumentarias. Cada equipo deberá estar perfectamente uniformado con camiseta del mismo modelo, color, y dorsal, y llevar un balón oficial.

23.1. En caso que un equipo no vaya uniformado como establece el punto 23, la primera vez se amonestará a dicho equipo, y si ocurriera una segunda o más veces, se le descontará un punto de la clasificación por cada ocasión en que ocurra. En ningún caso la no presentación de equipación será motivo de pérdida del partido. No obstante, dicho equipo deberá jugar con petos ese partido.

24. La publicación de resultados, sanciones y resoluciones se hará pública a través de la web del Ayuntamiento de Villanueva de la Cañada <https://www.ayto-villacanada.es/deportes/liga-de-futbol-7/>

25. Todas las reclamaciones se entregarán por email (deportes@ayto-villacanada.es) al responsable de la Organización de la Liga, a la atención del comité de competición o en desde la sección habilitada en la Plataforma de la Competición. Se deberá indicar la Fecha de Juego, Hora de Juego, Campo de Juego, Partido Jugado, Persona que realiza la Reclamación y DNI, que deberá ser mostrado al entregar la reclamación. A continuación, se realizará la exposición de motivos y a continuación la solicitud. Toda reclamación debe ir firmada por la persona que realiza la reclamación.

26. Las reclamaciones que tengan por objeto el desarrollo de la competición debe ir firmada por el capitán, delegado o responsable del equipo.



Ayuntamiento de  
Villanueva de la Cañada

De Aplazamiento de Partidos:

**27. La Norma final es la de no permitir APLAZAMIENTO DE PARTIDO.**

28. En el caso de denegarse un cambio de horario de partido y el equipo solicitante no pudiera asistir a dicho partido se considerará incomparecencia con aviso y se dará el partido por perdido, y no habrá sanción.

29. Los capitanes/responsables de equipo comunicarán la relación de los jugadores para ultimar el Acta de Juego al personal de la Organización (Arbitro/Delegado de Campo) 15 minutos antes del comienzo del partido. Dicha relación se podrá repasar con el acta prefijada, en el momento de la comprobación y firma del acta. Ningún jugador podrá iniciar el encuentro sin haberse identificado. Además, los capitanes deberán cerciorarse que los dorsales publicados en el acta son los que llevarán los jugadores en el partido. Es decir, al comprobarse la relación de jugadores, el capitán debe comprobar en el acta del delegado de la Organización que los dorsales que aparecen en el acta son los que llevan los jugadores realmente. Y si hubiere algún error, deberá comunicarlo en ese momento al delegado para proceder a cambiarlo en el acta. Se recuerda que esto pudiera llegar a considerarse "Alineación Indebida".  
**No se corregirán estadísticas individuales por error de numeración en acta.**

30. El número máximo de jugadores de un equipo en acta de partido será de 14 jugadores.

31. Existirá tiempo de cortesía de 10 minutos, debiendo estar presente los jugadores de ambos equipos en el terreno de juego, habiendo comunicado ya la relación de jugadores (ver art. 45), a la hora de inicio del partido. Si un equipo se retrasase en la hora de comienzo y el equipo contrario estuviese de acuerdo en esperar, se esperará un máximo de 10 minutos y se desarrollará el partido sin descanso para que dicho partido finalice en la hora prevista.

32. Para comprobar el Acta de juego de cada partido y los jugadores que se inscriben en él, se establece la obligatoriedad de presentación de las fichas individuales de cada equipo, que se proporcionarán desde la Organización antes del Comienzo de la Competición. Debiendo quedarse supervisadas por el Delegado de la Competición en el espacio habilitado para su presentación. Al finalizar el partido, el capitán o delegado de equipo, deberá firmar obligatoriamente el acta del partido, y será cuando se devolverán las fichas proporcionadas.

33. Ningún jugador podrá entrar en acta de juego una vez que el árbitro haya dado por iniciada la primera parte, salvo presentarse e identificándose para su comprobación al Delegado de Campo. Y de igual forma antes del comienzo en la segunda parte debiendo estar presente el jugador en el terreno de juego o en el banquillo y habiéndolo comunicado previamente al colegiado del encuentro y al Delegado de Campo.

34. La revisión de DNI de los jugadores es un derecho de los equipos participantes. Un equipo puede solicitar la revisión de DNI tanto al delegado de campo como al árbitro del encuentro antes del comienzo de la segunda parte. Solo podrá pedirse revisión de DNI finalizado el encuentro a aquel jugador que se hubiere incorporado en acta en la segunda parte o bien dicho jugador no hubiere participado en el encuentro durante la primera parte. Si se pide revisión de DNI de todos los jugadores del equipo a revisar deben permanecer en el campo e identificarse al delegado de campo mediante documento oficial con fotografía que acredite su identidad.

34.1. Si habiéndose solicitado revisión de DNI, un jugador de un equipo no se presentase a tal identificación, se considerará alineación indebida.

35. Los equipos deben tener al menos 5 componentes a la hora de inicio del partido. Si no se cuenta con un mínimo de 5 jugadores se le dará el partido como incomparecencia.

36. Si durante el transcurso de un partido un equipo se quedase con menos de 5 jugadores en el campo, ya sea por expulsiones, lesiones, u otras circunstancias, en ese momento se dará por finalizado el partido con un resultado adverso de 3-0 para dicho equipo o, si hubiera un resultado mayor desfavorable el que hubiere en ese momento.

37. Los partidos constan de dos tiempos sin parada de cronómetro de 25 minutos, con un breve descanso entre cada tiempo.

38. Se juega sin la norma de "Fuera de Juego".

39. Las tarjetas que se muestran son amarilla, roja y azul. Las sanciones derivadas de sacar una tarjeta dependerán del motivo que hizo mostrar la misma. La tarjeta azul implica la expulsión del jugador del partido, debiendo abandonar el terreno de juego y zonas aledañas, pudiendo incorporarse al campo otro jugador. La tarjeta roja implica la expulsión del jugador del partido, debiendo abandonar el terreno de juego y zonas aledañas, no pudiendo incorporarse al campo otro jugador. Dos amarillas contabilizarán como una tarjeta azul pudiendo entrar otro jugador por el jugador expulsado.

40. La expulsión con tarjeta roja conllevará automáticamente un partido de sanción, salvo aquellas en las que por la gravedad de los incidentes la sanción sea mayor. La expulsión por azul directa podrá conllevar sanción o no, en función del motivo que originó la misma.

41. La expulsión por doble tarjeta amarilla (mostrándose azul) no conlleva por sí mismo sanción para el siguiente partido. La acumulación de tarjetas amarillas en distintos partidos dará lugar a un partido de sanción. Por cada ciclo de 3 tarjetas azules mostradas se sancionará con un partido de sanción al jugador.



Ayuntamiento de  
Villanueva de la Cañada

42. Todas las faltas se golpean de forma directa a excepción de las faltas indirectas (cesiones, juego peligroso, etc.) que se produzcan dentro del área, que lo harán con saque de libre indirecto.

43. No se podrá ceder el balón al portero de forma voluntaria con el pie, muslos, rodilla, ni de saque de banda o saque de falta y que éste lo recoja con las manos. La falta será sancionada con un libre indirecto desde el lugar donde recoge el portero el balón, o a la distancia reglamentaria en relación a la línea de gol.

44. A lo largo del partido se pueden hacer todos los cambios que se quieran, pudiendo entrar en el terreno de juego un jugador sustituido anteriormente. Se realizarán siempre con permiso del árbitro y por el centro del campo. No será necesario que el juego esté parado.

45. En la zona de juego y zonas cercanas pueden estar exclusivamente los jugadores que se encuentren inscritos en acta y con ropa reglamentaria y el entrenador, responsable o capitán del equipo. El resto de acompañantes o jugadores deberán estar en la zona de gradas o zona reservada para el público. Si un partido se suspendiese, de forma temporal o permanente, debido a las acciones de los jugadores de un equipo y/o de acompañantes afines a un equipo, en función de la gravedad de los incidentes y de la actitud de los jugadores de dicho equipo la Organización podrá sancionar a dicho equipo.

45.1. Las sanciones derivadas del apartado anterior pueden conllevar hasta la expulsión de jugadores o del equipo de la Competición.

**46. Las instalaciones son recintos deportivos de acceso público para todas las edades por lo que está prohibido fumar dentro del recinto excepto en las zonas habilitadas para ello (gradas de público, etc.), así como el consumo de alcohol y sustancias tóxicas. Si un equipo o acompañantes del mismo, incumple este apartado podrá ser sancionado con pérdida de puntos o expulsión de las instalaciones, debiendo figurar la incidencia en el acta de juego o anexo realizado por delegado o responsable de las instalaciones para ser sancionable.**

47. No se permitirá acceder al terreno de juego y vestuarios si no son jugadores o delegado de equipo/entrenador.

**48. El público no podrá permanecer a pie de Campo en la barandilla, deberá permanecer en el graderío. En todo momento se respetará las Normas contenidas en el Reglamento de Instalaciones Deportivas Municipales, su incumpliendo por jugadores y público será motivo de expulsión de la Instalación.**

49. Se recomienda la utilización de las botas de fútbol multitacos, prohibiéndose la utilización de tacos de aluminio u otros metales. La utilización de botas con tacos muy largos aumenta las probabilidades de lesión en un campo de fútbol de Hierba Artificial.

50. Todo lo que no quede especificado en el presente reglamento, en relación a las normas de juego de los partidos, se atenderá a lo dispuesto en el Reglamento de la Real Federación Española de Fútbol.

51. Todos los equipos y jugadores inscritos aceptan la presente normativa y reglamento.

En Villanueva de la Cañada, a 6 de octubre de 2023.





Ayuntamiento de  
Villanueva de la Cañada

<b>CODIGO DISCIPLINARIO</b>			
<b>MOTIVO</b>	<b>SANCIÓN MÍNIMA</b>	<b>SANCIÓN MÁXIMA</b>	<b>REITERACIÓN</b>
Doble Tarjeta Amarilla	Sin Sanción		
Ciclo 3 Tarjetas Azules	1	1	0
Tarjeta Azul - Roja	(En función de los motivos de 0 a Expulsión)		
Expulsión por falta último jugador	Sin Sanción		
Expulsión por mano	Sin Sanción		
Expulsión por evitar un gol	Sin Sanción		
Menosprecio a Jugador/Árbitro	1	2	+1
Insulto a Jugador/Árbitro	2	4	+2
Patada violenta con balón	1	1	
Patada con violencia excesiva con balón	2	4	+1
Agresión en la protección del balón	1	3	+1
Agresión en la disputa del balón	2	4	+2
Enfrentamiento Verbal sin contacto	1	3	+1
Enfrentamiento Verbal con contacto Leve (pecho o cabezas)	1	4	+2
Enfrentamiento Verbal con contacto Medio (empujón leve o apartar bruscamente)	2	4	+2
Enfrentamiento Verbal con contacto Alto (patada o puñetazo, etc.)	5	Expulsión	+5
Amenaza sin intención de cumplir	1	3	+1
Amenaza siendo parado por compañeros/otros	2	4	+2
Intento de Agresión Fallido	3	Expulsión	+2
Agresión sin violencia sin balón	3	5	+5
Agresión con violencia media sin balón	5	Expulsión	+5
Agresión con violencia alta sin balón	Expulsión	Expulsado 20 Años	
Agresión al árbitro (en cualquier grado)	Expulsión	Expulsado 20 Años	