

FIESTAS PUEBLA DE VICAR 2.025
“MEMORIAL PATRICIO LOPEZ ANTEQUERA”
NORMATIVA DE COMPETICIÓN

CAPITULO I: Normas Generales. Inscripción y Participación

I.1. Esta competición está abierta a todos los clubes, instituciones y jugadores y/o grupos de vecinos tanto del municipio como de fuera que deseen participar formando un equipo. La edad mínima para poder participar será de **18 Años CUMPLIDOS**

I.2. La organización no se responsabiliza de posibles lesiones que puedan surgir antes, durante y después de un partido, así como de las incidencias antideportivas del mismo.

SE COMUNICA A LOS EQUIPOS PARTICIPANTES, QUE DENTRO DE LA INSTALACION, CUALQUIER PELEA EN QUE INTERVENGAN JUGADORES DE UN EQUIPO O DE AMBOS EQUIPOS, LLEVARA CONSIGO LA EXPULSION DE ESE EQUIPO O DE AMBOS EQUIPOS. TODOS LOS JUGADORES DEL EQUIPO QUE SEA EXPULSADO, SERAN SANCIONADOS DE FORMA INDEFINIDA O A PERPETUIDAD, SEGÚN SU PARTICIPACION EN LA PELEA.

I.3. Para **INSCRIBIR** a un Equipo se deberá de presentar en la Casa de la Juventud y el Deporte antes de las 13 Horas del día que finalice el plazo de Inscripción, la hoja de inscripción con nombre de Equipo, nombre de Delegado, Tfno. de contacto, Dirección de correo electrónico y recibo del banco del pago de la inscripción. **Para poder celebrar la competición, deberán de inscribirse un MINIMO de 4 equipos. Al estar limitada la inscripción a un MAXIMO de 12 equipos, se debe de llamar al Área y preguntar si hay plaza. Aunque el Plazo finaliza el 15 de Mayo de 2.025, se cerrara en el momento que se alcancen los 12 Equipos, pasando el equipo que llegue después a ser reserva.**

I.4. La cuota de inscripción es de **30 Euros**. Además habrá que depositar **en efectivo**, una fianza de **25 Euros**. Los gastos de arbitraje (**13 Euros**), cada Equipo los abonara en su partido. Si no se abona ese recibo en el partido, deberá de abonarlo en la Casa de la Juventud y el Deporte, **antes de las 13,00 horas del DIA del próximo partido**. Si no lo abona, será expulsado inmediatamente de la competición, no teniendo derecho a ninguna devolución.

I.5. Para la inscripción de jugadores se presentará la hoja de inscripción y el DNI original del jugador para ser escaneado. Los jugadores a los que ya se les ha escaneado el D.N.I. no será necesario que lo presenten. Con la hoja de inscripción, se hará una hoja de fichas que se proporcionara a los Árbitros. En esta hoja de fichas, estarán los jugadores inscritos, con el número que lleven en la hoja de inscripción. Los Equipos tienen que usar una Equipación con Numeración y los jugadores deberán de llevar en la camiseta, el mismo número de dorsal que en la hoja de fichas. El cambio de dorsal será motivo de protesta.

Cada equipo tiene que jugar con camisetas iguales y cada jugador con su numero fijo. El cambio de numero, será motivo de protesta. El Arbitro no permitirá jugar a ningún jugador sin su número o camiseta distinta al resto del Equipo.

Desde el Área se informara donde conseguir camisetas iguales y con numero.

I.6. Los equipos tendrán que tener a todos los jugadores Inscritos, en el momento de hacer la Inscripción del Equipo, hasta un máximo de **18 jugadores**. Después no se podrá inscribir a nadie. Así mismo deberán presentar obligatoriamente un delegado, que estará sujeto a las normas y sanciones generales de la Liga. Al finalizar su partido, recibirán del Árbitro una copia del Acta, donde se indicaran los Jugadores que han marcado Gol y que han recibido tarjeta. Si observa algún error, deberá de decírselo al Árbitro para que lo corrija. Una vez se recoja el Acta por parte de la Organización, no se podrá modificar nada. Se podrá consultar las Incidencias de la Liga en el Tablón de Anuncios de la Instalación, o en www.vicar.es donde se actualizaran cada Jornada.

I.7. En el acta de un partido figurará solo el nombre, de aquellos jugadores que se presenten y disputen dicho partido. En la zona de calentamiento no está permitido el uso de balón. Por alineación indebida de un jugador, se le dará al Equipo el partido por perdido por 3 – 0, la 2ª vez el Equipo será Expulsado de la Competición. Se considerara alineación indebida los siguientes casos:

I.7.a.- La suplantación de personalidad o de numero, jugar sin licencia. No presentarse al árbitro el Jugador para ser identificado. Si un jugador tuviera que irse, deberá de comunicarlo al Árbitro e identificarse ante el.

I.7.b.- Alinear a un jugador sancionado. En este caso el jugador será sancionado, con el doble de la sanción anterior.

I.8. Los partidos serán de **25 minutos** a reloj corrido cada parte y se para el reloj en los tiempos muertos. El tiempo de espera para estar en pista, será de 10 minutos desde la hora prevista de Inicio, transcurrido este tiempo se cerrará acta del encuentro.

I.9. Cada Equipo debe de llevar un Balón apto para jugar los partidos, debiendo pagar por no disponer de el. (**15 Euros**)

CAPITULO II: Puntuación y Clasificación

II.1. La puntuación obtenida por partido ganado será 3 (tres) puntos, por partido empatado será 1 (un) punto y 0 (cero) puntos por partido perdido.

II.2. El orden de clasificación será el resultado de aplicar en primer lugar los puntos obtenidos, como segundo elemento el gol average particular entre los equipos implicados, como tercer elemento la diferencia de goles a favor y en contra general, y como cuarto y último baremo clasificatorio se aplicaría el mayor número de goles a favor. Si quedan tres o más Equipos empatados a puntos, se aplicara en primer lugar los puntos obtenidos en enfrentamientos entre ellos, en segundo lugar la diferencia total de goles a favor y en contra en enfrentamientos entre ellos, como tercer y cuarto baremo clasificatorio los explicados anteriormente. Si aún así prosigue el empate, el Comité de Competición decidiría según disciplinario y deportivo. En las Fases Finales se jugará al mejor de un partido, y en caso de empate se pasará a una tanda de penalti (3 cada equipo) siguiendo tirando en caso de empate hasta el desempate final. Solo en la Final se jugara Prorroga (2 Partes de 5 Min) y continuación si siguiese el empate, se tirarían Penaltys.

II.3. El equipo que no se presente por vez primera, se le dará el partido por perdido por 3 a 0. La Segunda será expulsado de la competición. Cuando un Equipo no se presente a un Partido y no haya comunicado los motivos de esta ausencia al Área de Deportes en el horario de 9,00 a 14,00 horas el día del encuentro (en Tfno. **635.077.162**) , deberá de abonar el recibo de arbitraje de ese partido de los 2 Equipos (**26 Euros**), antes de jugar su próximo partido. Si no paga el arbitraje pendiente, desde el Área de Deportes se hará uso de su fianza y el Equipo será expulsado de la Competición, no teniendo derecho a ninguna devolución.

CAPITULO III: Régimen Disciplinario, Faltas, Sanciones y Protestas

III.1 Régimen Disciplinario

A.- La competición estará regida por un Comité de Competición, único órgano competente ante la misma. A su vez, este órgano formará un Comité de Disciplina, competente sólo en el régimen disciplinario y de sanciones.

B.- Las sanciones podrán ser recurridas, mediante un escrito que se solicitara en el Área de Deportes. Las Sanciones, tanto deportivas como económicas, se cumplirán además al siguiente partido o partidos de haber sido sancionado / os, no importando si se ha recurrido o no la Sanción.

Cualquier jugador que sea Expulsado en un partido, no podrá jugar el Siguiente partido, aunque no se haya reunido el Comité. El jugador que este sancionado por el comité con partidos, no podrá jugar bajo ningún concepto, estando expuesto a la protesta del Equipo contrario.

III.2 Tarjetas

LOS JUGADORES DE LOS EQUIPOS CLASIFICADOS PARA FASES FINALES, PASARAN LIMPIOS DE TARJETAS.

III.2.A.- Para las Competiciones que Organice el Área de Deportes del Ayuntamiento de Vúcar, se **CREA LA TARJETA VERDE**. Esta Tarjeta será como la Amarilla, pero en acciones en que no pueda producir daño físico o lesión en un contrario. Esta tarjeta será complementaria con las Tarjetas Amarilla o Roja.

III.2.B.- Se sancionará con Tarjeta Verde, Amarilla o Roja, las acciones que el colegiado considere merecedoras de tarjeta. Al Jugador que se le enseñen **2 Tarjetas (sean del Color que sean) en el mismo partido, será EXPULSADO**. El jugador al que se le muestre una tarjeta será sancionado de la siguiente forma:

III.3 Sanciones Deportivas

III.3.A.- Se sancionará con un (1) partido:

- Recibir dos tarjetas Verdes en un partido.
- La acumulación de tres tarjetas Verdes durante el campeonato.
- **Al ser Expulsado por recibir una tarjeta Roja en un partido por:**
 - ◆ Cortar el balón con la mano cuando esté a punto de ser gol.
 - ◆ Siendo el último defensor, interrumpir agarrando el avance de un contrario con oportunidad manifiesta de gol.

III.3.B.- Se sancionará con Dos (2) partidos:

- Recibir dos tarjetas (una Verde y otra Amarilla) en un partido.
- La acumulación de tres tarjetas (dos Verdes y una Amarilla) durante el campeonato.
- **Al recibir una tarjeta Roja en un partido por:**
 - ◆ Menospreciar e Insultar al árbitro o a un jugador, con palabras o expresiones que sean tenidas como injuriosas.

III.3.C.- Se sancionará con Tres (3) partidos:

- Recibir dos tarjetas Amarillas en un partido.
- La acumulación de tres tarjetas (una Verde y dos Amarillas) durante el campeonato.
- **Al recibir una tarjeta Roja en un partido por:**
 - ♦ Amenazar, encarar al árbitro o a un jugador contrario, con ánimo de provocar la reacción de este.

III.3.D.- Se sancionará con Cuatro (4) partidos:

- La acumulación de tres tarjetas amarillas durante el campeonato.
- **Al recibir una tarjeta Roja en un partido por:**
 - ♦ Realizar una falta a un contrario, que el árbitro considere merecedora de tarjeta roja, bien por emplear Fuerza Excesiva o por emplear Brutalidad contra el adversario, que pueda producir en este daño físico o lesión.

III.3.E.- Se sancionará de Cinco (5) a Nueve (9) partidos:

- **Al recibir una tarjeta Roja en un partido por:**
 - ♦ Intento de Agresión y realizar acciones de empujar, zarandear ú otras análogas, hacia el árbitro o a un jugador.

III.3.F.- Se sancionará con Diez (10) partidos:

- **Al recibir una tarjeta Roja en un partido por:**
 - ♦ Repeler una agresión, sin provocar una pelea entre jugadores.

III.3.F.- Se **EXPULSARÁ INDEFINIDAMENTE** de la Competición y de todas las que Organice el Patronato por:

- Repeler una agresión, provocando una pelea entre jugadores.
- Realizar acciones de crispar el ambiente del partido, provocando, exaltando o insultando, bien al árbitro o a el equipo contrario.

III.3.G.- Se **EXPULSARÁ A PERPETUIDAD** de la Competición y de todas las que Organice el Área de Deportes de Vóley, al jugador que **AGREDA AL ÁRBITRO O A UN JUGADOR**.

Están sujetos a este régimen de sanciones los jugadores que, no jugando estén en el recinto, así como el entrenador y/o delegado del equipo.

ESTAS SANCIONES SE APLICARÁN SEGÚN EL ESTUDIO DEL COMITÉ DE COMPETICION.

III.4 Sanciones Económicas

III.4.A.- Jugador Sancionado con CINCO (5) a NUEVE (9) partidos : **100 euros** (Una vez cumplida la sanción recibida, deberá de pagar para poder volver a jugar)

III.4.B.- Jugador Sancionado con DIEZ (10) partidos : **200 euros** (Una vez cumplida la sanción recibida, deberá de pagar para poder volver a jugar)

III.4.C.- Jugador Sancionado de forma determinada en tiempo: **300 euros** (Una vez cumplida la sanción recibida, deberá de pagar para poder volver a jugar)

III.4.D- Equipo expulsado por no presentarse a los encuentros o por Conflictivo: **100 euros** (Para jugar próximos Trofeos, deberá de pagar. Al Cambiar de Nombre el Equipo, si el Equipo con nuevo Nombre inscribe al 50% Jugadores inscritos en el Equipo anterior, constara como mismo Equipo. Dará igual que tenga esos jugadores al inscribirse o los inscriba durante la celebración del Trofeo, debiendo de pagar la Sanción o será expulsado de ese Trofeo.)

El jugador Sancionado, no podrá volver a jugar hasta que no cumpla los partidos de sanción y pague la correspondiente multa. Si un jugador no paga la multa, el Equipo no podrá Inscribir a otro jugador en su lugar. El equipo que no pague su multa, será Expulsado de la competición.

III.5 Protestas

El Equipo que quiera hacer una protesta, podrá hacerlo de 2 formas:

III.5.A.- Durante el partido, pidiéndole al árbitro poder ver las fichas del Equipo contrario, para comprobar la identidad de los Jugadores. Si se observa que hay alguna anomalía en las fichas, pedirá al árbitro que haga constar en Acta dicha anomalía.

III.5.B.- Durante las siguientes 48 Horas hábiles posteriores al partido, deberá de realizar la protesta en el Área de Deportes, al Comité de Competición. Este Comité estudiara dicha protesta y adoptara las medidas convenientes. Para realizar esta Protesta en el Área de Deportes, el Equipo deberá de dejar una fianza de 5 €uros. Si la protesta prosperase le seria devuelta la fianza.

CAPITULO IV: Modelo de Competición

Estará en función de los equipos inscritos; aunque se asegurará un mínimo de X partidos jugados por equipo.

La competición se jugará en grupos de un número igual de equipos o con un equipo de mas o de menos. En cada grupo se jugarán un número de jornadas en sistema liga, clasificándose unos equipos para la siguiente fase. En función de los equipos clasificados, se realizarán los emparejamientos, bien en grupos o en enfrentamientos directos, para llegar a la Final y proclamar un equipo campeón.

El único calendario oficial y por lo tanto válido, será el que la organización establezca que se dará tras el Sorteo, que se celebrara en la Casa de la Juventud y el Deporte, en día y hora que se comunicara a los Equipos. Se jugará con las normas de la Federación Española de Fútbol. En caso de duda la organización decide.

MODIFICACIÓN DE PARTIDOS.

No se podrán Cambiar Partidos bajo ningún concepto, salvo necesidades del Área de Deportes y se comunicara a todos los Equipos Implicados.

La organización tiene atribuida facultades, para modificar horarios y fechas, conforme a las necesidades de programación del Área de Deportes del Ayuntamiento de Vúcar.

Entrar en el sorteo y en la competición implica cumplir y aceptar las presentes normas.

CAPITULO V: Premios

Se establecen los siguientes premios:

CAMPEÓN.....Trofeo
SUBCAMPEÓN.....Trofeo
TERCERO.....Trofeo
CUARTO.....Trofeo
PORTERO MENOS GOLEADO.....Trofeo
EQUIPO MAS DEPORTIVO.....Trofeo
MÁXIMO GOLEADOR.....Trofeo

El Partido para 3º y 4º puesto, es obligatorio jugarlo. Al Equipo que no se presente a jugar dicho partido, deberá de pagar el arbitraje de los 2 Equipos. Si no paga el Arbitraje se hará uso de su fianza y se aplicará en este caso el **Artículo III.4.C.** de esta Normativa, salvo en la cantidad que será de **25 Euros.**

Nota: El trofeo al equipo más deportivo estará sujeto al criterio de la organización, para lo cual se consultará con los árbitros, delegados, etc. ... y se tendrá en cuenta otras actividades además del régimen disciplinario.