

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

1. COMITÉ ORGANIZADOR

El MICFootball7 está organizado por **AE MICFootball** y se registrá según las normas de Futbol 7 de la FCF - Federación Catalana de Futbol.

2. CATEGORÍAS

- U12 jugadores nacidos después del 01-01-2011
- U11 jugadores nacidos después del 01-01-2012
- U10 jugadores nacidos después del 01-01-2013
- U9 jugadores nacidos después del 01-01-2014
- U8/U7 jugadores nacidos después del 01-01-2015

3. EXCEPCIONES

En las categorías **U11 y U9** está permitido inscribir hasta un máximo de 1 jugador del año anterior a la categoría en cuestión.

4. DOCUMENTACIÓN

Antes del inicio de la competición, todos los jugadores y staff técnico debe estar debidamente acreditados y registrado en la plataforma de competición. Durante la competición solo los miembros del equipo que estén debidamente acreditados podrán situarse en la zona del área técnica asignada.

No es posible el registro o modificación de jugadores y staff técnico una vez empezada la competición.

El responsable de cada equipo recibirá de la organización copias del listado de jugadores. Treinta minutos (30') antes de cada partido, una de estas listas, deberá entregarse al director o subdirector de campo indicando el número de dorsal que los jugadores llevaran durante el encuentro.

Todos los jugadores deberán identificarse con la licencia federativa en vigor, DNI, pasaporte u otro documento oficial acreditativo de la edad con fotografía actual.

Todos los equipos están obligados a llevar consigo en cada partido la documentación original de todos los miembros del equipo que acredite identidad (DNI, pasaporte, ficha ...)

La correspondiente revisión de documentación se realizará antes del inicio de la competición, aunque también si las circunstancias lo requieren la organización podrá repetirla en cualquier otro momento.

5. NÚMERO DE JUGADORES & ALINEACIÓN

No hay limitación máxima en el número de jugadores inscritos por partido.

Está permitido alinear un jugador en diversos equipos de un mismo club siempre que sean de una categoría distinta e inferior. En ningún caso se podrá alinear un jugador de una categoría superior.

En ningún caso, un jugador podrá jugar la competición con dos clubs diferentes o dos equipos del mismo club que participen en la misma categoría.

Para poder ser alineado correctamente deben haber pasado 5 horas entre la finalización de un partido y el inicio de otro.

6. SUSTITUCIONES

Los cambios son libres sin necesidad de detener el juego, siempre bajo previa autorización del director, subdirector de campo o del árbitro.

Solo se detendrá el juego si el jugador sustituido es el portero, o si el árbitro o director de campo lo ven conveniente.

Todo jugador sustituido podrá volver a entrar.

Todas las sustituciones deben realizarse por el centro del terreno de juego. El jugador que ingresa al terreno de juego deberá hacerlo una vez el director o subdirector de campo le den la aprobación.

7. INSTALACIONES & TERRENOS DE JUEGO

Todos los campos son de césped natural o artificial de máxima calidad.

En los terrenos de juego con superficie de hierba artificial, está prohibido el uso de calzado con tacos metálicos.

8. BALONES

- **LOS BALONES DE JUEGO SERÁN DE TALLA 4.**

La organización no dejará balones para calentar antes de los partidos. Se recomienda a los equipos que lleven sus propios balones.

9. EQUIPACIÓN

Cada club está obligado a traer, al menos, dos uniformes de juego numerados o una equipación y un juego de petos numerados. Todas las camisetas deberán estar debidamente numeradas y los números deberán coincidir con el acta del partido.

Se recomienda que el jugador lleve el mismo dorsal durante toda la competición.

Los equipos vestirán la primera equipación oficial del club designada antes del inicio de la competición. Si las equipaciones de ambos equipos coinciden en color o el árbitro determina que se pudiera producir confusión, cambiará de equipación el equipo que ejerza la condición de visitante (mencionado en segundo lugar en el calendario de la competición).

Todos los jugadores que disputen el partido están obligados a usar espinilleras.

Los jugadores que realicen tareas de precalentamiento durante el transcurso del partido deberán situarse en la zona establecida previamente por el Director de Campo utilizando un peto/chaleco que no coincida en color con ninguno de los equipos en juego.

10. PROGRAMA DE JUEGO

El comité organizador se reserva el derecho de hacer cambios en el programa de juego, tanto en lo que se refiere a horarios como campos de juego. La información de los cambios se comunicará al responsable del equipo.

11. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

- Categoría A1- A2 - B1 - B2 – P: Dos partes de 12 minutos

- **El comité de competición del torneo está autorizado a alterar la duración y el horario si las circunstancias así lo requieren. En el intermedio de los partidos sólo habrá cambio de campo, excepto en la final, en la que habrá un descanso de 2 minutos.**

12. PUNTUALIDAD

Los equipos deberán presentarse en la instalación 1 hora (60') minutos antes del inicio previsto para sus partidos.

Treinta minutos (30') antes del inicio del partido, el equipo debe estar preparado en el campo de juego correspondiente.

13. SISTEMA DE COMPETICIÓN

El sistema de competición está compuesto por tres (3) fases.

Todos los equipos jugarán mínimo de cuatro (4) partidos y máximo de siete (7).

FASE DE CLASIFICACIÓN

Todos los equipos se distribuirán en grupos formados por cuatro (4) equipos cada uno.
En esta fase todos los equipos jugarán entre sí en un formato de liguilla a un partido.

Una vez acabada la “Fase de Clasificación” los equipos se distribuirán según posición en la “Fase Final” y “Fase Consolación”.

FASE FINAL

Disputarán esta fase los mejores equipos clasificados en el grupo correspondiente a la “Fase Clasificación”. Esta fase se disputará según sistema de copa (play-off) y en caso de empate se decidirán sin prórroga por penaltis, según las normas FCF.

FASE CONSOLACIÓN

Disputarán esta fase los equipos que no se clasifiquen para “Fase Final”. Esta fase se disputará según sistema de copa (play-off) y en caso de empate se decidirán sin prórroga por penaltis según las normas FIFA.

14. PUNTUACIÓN PARA LA LIGA DE CLASIFICACIÓN

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado: 1 punto.
- Partido perdido: 0 puntos.

15. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN

En caso de empate entre dos equipos

1. Gol-average particular.
2. Gol-average general.
3. Número de goles a favor.
4. Equipo más joven. (

En caso de empate entre más de dos equipos

5. Puntos conseguidos en los partidos jugados entre los equipos implicados.
6. Gol-average de los partidos jugados entre los equipos implicados.
7. Número de goles a favor en los partidos jugados entre los equipos implicados.
8. Gol-average general.
9. Número de goles a favor en la clasificación general del grupo.
10. Equipo más joven

(1) Si el empate en algún punto pasa a ser de dos equipos, entonces se considerará "empate entre dos equipos" y se deberá desempatar según los criterios oportunos.

16. LANZAMIENTO DE PENALTIS PARA DESHACER EMPATES

Se realizará de acuerdo con las reglas de juego FIFA. Los equipos lanzarán una tanda de penaltis, de uno en uno alternativamente (3 en cada equipo). Si se mantiene la igualdad, se pasará a la muerte súbita. Los equipos lanzarán un penalti alternativamente hasta que uno marque y el otro falle.

Solamente los jugadores que están en el campo al final del partido pueden participar en el lanzamiento de penaltis. Cada penalti será ejecutado por un jugador diferente. Sólo después de que cada uno de los integrantes del equipo haya tirado un penalti, podrán los jugadores lanzar una segunda pena máxima.

17. NORMAS PARA UNA TANDA DE PENALTIS

REGLAMENTO MICFootball7

Un guardameta que sufra una lesión durante la ejecución de la tanda de penaltis y no pueda seguir jugando, podrá ser sustituido por un suplente designado.

Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de la tanda de penaltis.

Si, al finalizar el partido y antes de comenzar a la ejecución de los tiros desde el punto penal un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario, y el responsable del equipo deberá comunicar al director de campo y al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido. Así, todo jugador excluido no podrá participar en el lanzamiento de tiros desde el punto penal.

Todos los jugadores disponibles, según las normas, para ejecutar la tanda de penaltis, deberán situarse en el círculo central, a excepción de ambos porteros y el jugador que ejecute el penal.

El resto de los jugadores y cuerpo técnico deberá permanecer en el área técnica asignada.

18. COMITÉ DE COMPETICIÓN DEL MICFootball7

El Comité de Competición será designado por la entidad organizadora del MICFootball7.

Dicho comité estará formado por cuatro personas de la entidad organizadora.

Los asuntos de protestas y reclamaciones los tramitará el Comité de Competición y sus resoluciones por escrito no se podrán apelar ni cambiar.

19. SANCIONES

Todas las infracciones sancionables serán reportadas al Comité de Competición y será éste quien imponga dicha sanción la cual se comunicará al equipo afectado.

Si un equipo alinea un jugador sancionado o que no cumpla con los requisitos que marca el reglamento, el equipo perderá el partido en cuestión por 3 a 0.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o expulsión (sea dentro o fuera del terreno de juego), será penalizado conforme a la naturaleza del hecho según informe arbitral y bajo los parámetros de sanción detallados en el reglamento y reglas de juego.

Se usará la tarjeta amarilla para comunicar una amonestación. El jugador que sume dos amonestaciones con tarjeta amarilla en el mismo partido será expulsado del mismo sin poder volver a participar en dicho encuentro. La tarjeta roja se utilizará para comunicar una expulsión.

Durante el transcurso de la competición NO estará vigente ni tendrá validez el uso de la tarjeta azul.

No serán penalizadas con sanción las expulsiones, previamente comprobadas y revisadas por el Comité de Competición, en los siguientes casos:

- Impedir con la mano un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área de penalti).
- Expulsión tras una infracción leve por ser último jugador en una jugada manifiesta de gol.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido, siendo esta de carácter leve y sin repercusiones posteriores.

Las expulsiones de carácter grave serán sancionadas por el Comité de Competición y podrán acarrear la suspensión de una o más jornadas, en los siguientes casos:

- Juego brusco grave
- Escupir a un adversario o cualquier otra persona
- Conducta violenta
- Emplear lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o humillantes
- Conducta agresiva y/o antideportiva
- Todas las acciones que el Comité de Competición considere de carácter grave

Todos los casos de expulsión grave serán reportados a la federación nacional del país del jugador afectado.

Las conductas antideportivas, independientemente que puedan suceder dentro o fuera del terreno de juego, podrán suponer la exclusión de un jugador o equipo de la competición.

20. ASUNTOS DISCIPLINARIOS

Todas las incidencias y expulsiones que puedan acontecer durante el transcurso de la competición (dentro o fuera del terreno de juego) serán reportadas al Comité de Competición.

Será el Comité de Competición el único responsable de aplicar las sanciones disciplinarias correspondientes. Al final de cada jornada se comunicarán las sanciones a los equipos afectados.

Las sanciones impuestas por el comité de competición y sus resoluciones por escrito no se podrán apelar ni cambiar.

21. PARTIDO SUSPENDIDO

Si un partido es suspendido por cualquier incidente y/o incidencia, el Comité de Competición decidirá sobre los siguientes parámetros, teniendo en cuenta el motivo de la suspensión.

- El partido se vuelve a jugar desde el comienzo.
- El partido se sigue jugando desde el minuto cuando fue suspendido.
- El resultado del partido al suspenderlo se fija como resultado final.
- Uno de los equipos gana 3-0
- Los dos equipos pierden el partido (0-3).

22. ÁRBITROS

Los árbitros del MICFootball7 pertenecen al Comité Técnico de Árbitros de la Federación Catalana de Futbol.

23. RECLAMACIONES

Las protestas o reclamaciones se deberán entregar por escrito al Director de Campo o Responsable de la Organización junto con la tasa de reclamación de 60€, que será devuelta en caso de resolución favorable. Estas reclamaciones deben ser presentadas con un máximo de 30 minutos después del término del partido en cuestión.

Las reclamaciones serán aceptadas solo si son entregadas por el delegado o responsable del equipo debidamente acreditado.

No se aceptarán reclamaciones por decisiones arbitrales.

Las resoluciones por escrito del comité organizador no se podrán apelar ni cambiar.

24. REGLAS DE ORDEN

Los delegados son responsables de sus jugadores en caso de daños en los vestuarios, hoteles, autobuses u otras instalaciones. Debe respetarse el silencio en los hoteles entre las 23'00 y las 8'00 horas. Debe respetarse los horarios de las comidas establecidos por los responsables de los hoteles. Queda prohibido viajar en el transporte de la organización sin camiseta. Queda prohibida la entrada de alcohol u otras sustancias no permitidas para los menores de 18 años en las habitaciones. El incumplimiento de alguna de estas reglas por parte de algún jugador, técnico o acompañante puede ser motivo de expulsión del torneo.

25. RESPONSABILIDADES Y SEGUROS

Todos los clubes | equipos deben tener asegurados a sus jugadores dentro y fuera de los terrenos de juego. Todos los participantes deberán disponer de tarjeta sanitaria o un seguro privado.

La organización no se hace responsable de los posibles daños y perjuicios de los participantes como la pérdida de objetos personales (por robo u otras circunstancias) o las lesiones. Tampoco se responsabilizará de las medidas tomadas por las autoridades públicas o empresas de transporte como huelgas, cancelaciones, etc. El club, en el momento de solicitar su inscripción, manifiesta que sus jugadores están físicamente aptos para el evento. La organización declina toda responsabilidad de los daños que los participantes puedan ocasionar durante y después de la competición tanto a ellos mismos como a terceros.

La organización pone a disposición el servicio de contratación de seguros exclusivo para todos los participantes que así lo deseen durante todo el torneo.

26. BASE DE DATOS

REGLAMENTO MICFootball7



Todos los participantes están obligados a rellenar el formulario de protección de datos, hacerlo firmar por sus representantes legales y entregarlo a la organización antes del inicio del torneo. A través de éste, dará el consentimiento para el tratamiento de los datos. La participación en el evento autoriza a **AE**

MICFootball y empresas asociadas a utilizar cualquier reproducción gráfica de los participantes durante el torneo.

27. MODIFICACIÓN

Cualquier circunstancia que no haya quedado reflejada en el reglamento, es competencia exclusiva de los responsables de la organización, siendo sus decisiones inapelables, reservándose el derecho de añadir, modificar, interpretar y aplicar las reglas según sus criterios y las necesidades de cada torneo. **AE MICFootball** se reserva el derecho a modificar estas normas en beneficio de la competición.

Todas las modificaciones que se realicen al presente reglamento se comunicarán por escrito al responsable del club | equipo participante.