

TROFEO RECTOR 2016-2017



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Servicio de Deportes



NORMATIVA DE COMPETICIÓN

FÚTBOL 7

COORDINACIÓN DE COMPETICIONES DEPORTIVAS
SERVICIO DE DEPORTES

NORMATIVA TROFEO RECTOR 2016-2017 DE FÚTBOL 7

SECCIÓN 1. PERIODO DE INSCRIPCIÓN

Artículo 1. La inscripción para participar en el Trofeo Rector de Fútbol 7 se realizará por correo/página web como fecha máxima el domingo 9 de octubre antes de las 23:55 horas.

Todos los participantes de cada equipo deberán ser universitarios. En caso de que un equipo inscriba o juegue un partido con una persona externa a la universidad será eliminado de la competición.

Artículo 2. El nombre que tendrá cada equipo lo elegirá cada delegado, poniendo un nombre identificativo que no falte el respeto a ninguna etnia, religión o ideología, teniendo la Organización la potestad de cambiar dicho nombre.

Artículo 3. Cada equipo deberá tener dos colores diferentes de camisetas para la competición, aportando el color en la inscripción y de obligada asistencia a los partidos con ambas equipaciones.

El Servicio de Deportes no dará petos de ninguna manera.

Artículo 4. El equipo lo conformarán un mínimo de 10 jugadores y un máximo de 18 jugadores por equipos, los cuales deberán aportar nombre, apellidos y DNI.

Un jugador solo podrá participar en un equipo de la modalidad deportiva durante toda la competición.

Artículo 5. Un equipo puede añadir o dar de baja a cualquier jugador en todo momento, siempre sin superar la barrera de 18 jugadores.

Para ello, una vez finalizado el periodo de inscripción, el delegado de equipo podrá añadir a un jugador enviando los datos al correo trofeorectorfutbol@gmail.com de la siguiente forma:

	ASUNTO: Modalidad deportiva – Nombre del equipo – Asunto
EJEMPLO	ASUNTO: Fútbol 7 – Los Campeones – Añadir jugador

El plazo de dar de alta y baja a algún jugador finalizará justo unos días antes de que se dispute la fase de eliminatorias. Un jugador que haya sido eliminado con su equipo para la fase de eliminatorias, no podrá jugar con ningún equipo que si haya pasado.

SECCIÓN 2. COMPETICIÓN

Artículo 6. El formato de competición será de un sistema mixto, en el que se combine una fase regular por grupos y una fase de eliminatorias.

La fase regular, se dividirán en grupos reducidos dependiendo de su disponibilidad de los equipos y jugarán entre sí todos contra todos a una vuelta los de cada grupo.

Una vez finalizada la fase regular, se disputará una fase de eliminatorias dividida en fase preliminar y fase final.

- ➔ A la fase final pasarán los primeros de cada grupo directamente (también es posible los mejores segundos dependiendo del número de equipos inscritos o el mejor equipo con menor puntuación del Juego Limpio).
- ➔ El resto de equipos jugará una fase preliminar de 1 o 2 rondas que les clasificarán a la fase final de la competición.
- ➔ La fase final la jugarán un total de 16 equipos disputando octavos, cuartos, semifinales y final a un partido todas las fases.

Artículo 7. El campeón de la fase de eliminatorias disputará el Campeonato Universitario de Canarias.

Artículo 8. La competición se puntuará conforme a los 3 puntos por partido ganado, 1 punto por partido empatado y 0 puntos por partido perdido.

Se premiará el Juego Limpio y la No Violencia, con lo que, en caso de empate a puntos entre varios equipos, se mirará la menor puntuación obtenida durante la fase de grupos en cuanto al Juego Limpio se refiere:

- Presentarse al partido = 0 puntos.
- Por cada amonestación = 1 punto.
- Por cada doble amonestación/expulsión = 2 puntos.
- Por cada expulsión = 3 puntos.
- Por no presentarse a un partido = 4 puntos.

En caso de que dos o más equipos estén igualados a puntos la puntuación Juego Limpio, se dirime:

1. Resultado del partido disputado (en caso de ser 3 o más equipos se tomarán los puntos resultantes de una clasificación particular).
2. Mayor diferencia de goles.
3. Más goles a favor.
4. Menos goles en contra.

En caso de persistir el empate se celebrará un encuentro de desempate en el caso de 2 equipos. En el caso de empate de más de dos equipos se dirime el mejor coeficiente resultante de dividir la suma de goles a favor y de goles en contra de todos los equipos clasificados.

Artículo 9. Un equipo será retirado de la competición cuando no se presente a 2 partidos sin justificación previa.

Artículo 10. Cuando un equipo es retirado de la competición, se respetarán todas las puntuaciones obtenidas por los demás equipos hasta el momento y en el resto de encuentros a celebrar se dará por vencedores a los oponentes por 3-0.

SECCIÓN 3. PARTIDOS

Artículo 11. Los horarios de los partidos serán programados por la Organización del Trofeo Rector, en función de las instalaciones disponibles y del número de equipos participantes.

Artículo 12. Los partidos tendrán una duración de 25 minutos cada parte en la fase regular. Cuando se dispute la fase de eliminatorias, los partidos tendrán una duración de 25 minutos cada parte y en caso de empate, se procederá al lanzamiento de tiros de penal para conocer al equipo vencedor (3 lanzamientos).

El tiempo de descanso no superará los 7 minutos salvo que el árbitro decida lo contrario.

Artículo 13. Los partidos se disputarán conforme a las Reglas de Juego 2016-2017 de la FIFA que reglamentan el Fútbol mundial.

Artículo 14. Los equipos podrán presentarse al partido con un máximo de 18 jugadores, portando cada uno de ellos el carnet universitario o documento nacional de identidad, que tendrá que entregarlo el delegado del equipo antes o en el descanso del partido al árbitro y firmando al final del partido, dando su aprobación al resultado puesto en el acta.

Artículo 15. Se podrán realizar todos los cambios que el equipo quiera, sin contar el número de sustituciones, es decir, pueden entrar y salir cuantas veces quiera cada jugador, siempre y cuando el balón no esté en juego.

Artículo 16. Los equipos deberán presentarse 15 minutos antes de la hora oficial del partido, para así hacer entrega de los carnets y calentar.

Artículo 17. Se darán 10 minutos de cortesía sobre la hora oficial del partido a los equipos para presentarse al partido. En caso de exceder dichos minutos sin previa justificación, se dará por perdido el partido al equipo que no se presente 3-0 y se le sumarán 4 puntos en la puntuación del Juego Limpio.

Artículo 18. El árbitro podrá suprimir los minutos que sean necesarios para que el partido no exceda la hora de la reserva de la instalación, quedando el partido con el resultado finalizado en ese momento.

SECCIÓN 4. SUSPENSIÓN DE PARTIDOS

Artículo 19. Se suspenderá un partido en el momento que un equipo se quede con menos de 5 jugadores o una decisión del árbitro por alguna causa mayor.

Un partido suspendido por causa mayor (meteorología, instalaciones ocupadas o averiadas, exámenes, prácticas...) volverá a jugarse, ocupándose la Organización de buscar fechas.

En el caso de que un árbitro tenga que suspender el partido debido a conductas violentas entre jugadores o contra el propio árbitro, la Organización tiene la potestad de dar de baja a dicho equipo inclusive en cualquier partido de la fase de grupos o eliminatorias.

Artículo 20. Un equipo podrá suspender el partido con una antelación de 48 horas antes de la hora oficial, justificando el motivo de suspensión al correo trofeorectorfutbol@gmail.com y avisando tanto a la Organización como al Delegado del otro equipo.

En caso de avisar más tarde de las 48 horas establecidas, se le dará por perdido el partido 3-0 al equipo.

Debido al gran número de partidos que se disputan cada semana y equipos que participan en las diferentes modalidades deportivas que solicitan cambios en los horarios establecidos por la Organización, se adopta la siguiente medida:

- El equipo que quiera suspender un partido deberá comunicarlo 5 días antes de la fecha del partido y tendrán un plazo de 2 semanas para jugar dicho partido.
- El delegado del equipo que solicita el cambio, en caso de no avisar en el tiempo establecido de 5 días, pero aun así desea el cambio, se hará responsable de reservar la instalación pertinente, pagar el coste de la instalación, siempre poniéndose de acuerdo con el otro delegado de equipo y avisando en todo momento a la Organización.
- Los partidos que sean avisados de cambio antes del tiempo establecido de 5 días, correrá a cargo de la Organización, buscando en conjunto con los delegados y la Organización una fecha disponible para ambos.
- Se le dará por perdido el partido 3-0 cuando un equipo avise más allá de las 48 horas establecidas para avisar de la suspensión de un partido, como bien se ha indicado anteriormente.

SECCIÓN 5. JUGADORES

Artículo 21. El partido lo disputarán los jugadores que estén en la hoja del acta que se les entregará a los árbitros.

Artículo 22. Los delegados de equipo podrán añadir a un jugador para disputar el partido hasta 30 minutos antes del partido al correo trofeorectorfutbol@gmail.com

En caso de no aparecer en el acta dichos jugadores añadidos, deberán demostrar al árbitro que han enviado el correo y el árbitro procederá a escribirlo él mismo.

Artículo 23. Cualquier jugador que no haya sido avisado antes del partido por el correo y lo juegue, se le dará por perdido a dicho equipo 3-0 una vez comprobada el acta y avisando al delegado del equipo.

Artículo 24. Un jugador no podrá jugar el siguiente partido en caso de recibir una doble amonestación o ser expulsado por algún motivo que no llegue a considerarse como agresión tanto a compañeros, árbitro o adversarios; intento de agresión; amenazas; u otros casos que puedan ser considerados violentos.

En estos últimos casos, se retirará a dicho jugador de la competición automáticamente sin poder disputar ninguna competición de cualquier modalidad del Trofeo Rector.

Si un equipo es reincidente, la Organización y el delegado del equipo tendrán una reunión para estudiar si dicho equipo será descalificado de la competición por no competir de acuerdo a las normas establecidas.

SECCIÓN 6. DELEGADOS DE EQUIPO

Artículo 25. El delegado de equipo será el responsable en toda la competición de su equipo, teniendo el deber de estar en comunicación con la Organización.

En caso de que el delegado de equipo tenga que abandonar su equipo, nombrará a otro jugador como delegado cuanto antes.

Artículo 26. Deberá asistir a la reunión previa a la competición, o en caso contrario, justificar que no puede asistir y enviar a un compañero de su equipo.

Artículo 27. Firmará el acta una vez finalizado el partido y ayudará en todo momento al buen funcionamiento del partido y al árbitro.

Artículo 28. Deberá contactar tanto con el delegado del otro equipo como con la Organización en caso de querer suspender un partido en los plazos establecidos e informar de cuándo lo disputaran.

Artículo 29. El delegado puede presentar cualquier tipo de apelación de las resoluciones del Comité de Competición en un plazo no superior a 48 horas una vez comunicada.

Artículo 30. Aceptará que sus datos personales que se le pide serán utilizados para la comunicación entre la Organización del Trofeo Rector y los delegados de cada equipo.

Artículo 31. Recibirán al inicio de la competición el calendario de la fase regular de grupos que le corresponde, además de los resultados y clasificación semanal, siempre que la Organización los tenga actualizados.

SECCIÓN 7. AUSENCIA DE ÁRBITROS

Artículo 32. En el caso de que el árbitro asignado por la Organización no se presente al partido y no se pueda designar a otro, los dos equipos deberán disputar el encuentro.

Para ello, se proponen varias posibilidades siempre y cuando sean avisadas al instante a las oficinas del Trofeo Rector o a la Organización:

- 1) Los dos equipos juegan el partido sin árbitro rellenando el acta correspondiente.
- 2) Cada tiempo será arbitrado por un jugador de cada equipo.
- 3) Podrán solicitar de mutuo acuerdo que alguien arbitre.

SE RECUERDA QUE EL TROFEO RECTOR ES UNA COMPETICIÓN UNIVERSITARIA Y COMO TAL SE EXIGE DEPORTIVIDAD TANTO DENTRO COMO FUERA DEL TERRENO DE JUEGO.
--