

### **1º. - REGLAMENTO DE JUEGO**

El Reglamento de Juego por el cuál se seguirá esta Liga de Fútbol 7, será el de la Federación Andaluza de Fútbol a excepción de lo reflejado en esta normativa interna.

### **2º. - REGLAMENTO DE COMPETICIÓN**

En él se desarrollan los derechos y obligaciones de cuantas personas y equipos se encuentren bajo la jurisdicción de las normas generales por las que se regirá la competición, estableciendo la normativa y régimen disciplinario a que deben someterse. (En caso de lagunas en el reglamento interno, nos remitiremos a la normativa de competición y régimen disciplinario de la Federación Andaluza de Fútbol).

El Reglamento será norma de obligatorio cumplimiento para todas aquellas competiciones organizadas por el Patronato de Deportes de La Rinconada. Dicha actividad es incompatible, dentro de las mismas especialidades deportivas con otras competiciones oficiales que se desarrollen de forma paralela (Federadas, Juegos Deportivos Provinciales, etc...).

**El hecho de inscribirse a esta liga local, supone la aceptación de esta normativa.**

### **3º. - EQUIPOS PARTICIPANTES**

- 3.1. Podrán participar un TOTAL DE XXXX EQUIPOS, cuya hoja de solicitud sea admitida por el Patronato de Deportes y que reúnan las condiciones que se reflejan en este reglamento.
- 3.2. Podrá participar un jugador, por equipo, con licencia federativa en la temporada 2016 / 2017 en los deportes de Fútbol o Fútbol – Sala y que se encuentre empadronado en el municipio. No podrán participar más jugadores con estas características (véase apartado de sanciones), salvo aquellos jugadores que hayan causado baja federativa.
- 3.3. No se podrán utilizar los dorsales con el numero 100 y 101, pues por defecto se le asignaran a los Entrenadores y Delegados respectivamente.
- 3.4. El balón que se entrega a todos los equipos participantes de la liga, solo es para usarlo en los encuentros de la misma. Aquellos equipos que no lleven el balón a los partidos serán sancionados por el Comité de Competición.
- 3.5. Los equipos, a la hora fijada, estarán preparados en la instalación para comenzar el partido, cada equipo tendrá que disponer de al menos 5 jugadores en la instalación correspondiente, suspendiéndose éste en caso contrario. Únicamente se podrá ser flexible en caso de que los jugadores estén en el vestuario terminándose de preparar, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.

No obstante cuanto antecede, solo podrán incorporarse jugadores hasta el final del descanso de cada partido, considerando como tal, la salida del arbitro al terreno de juego para iniciar la segunda parte.

- 3.6. Cuando, durante el desarrollo de un encuentro, un equipo, por las circunstancias que fueren, incluidas las expulsiones temporales, quedara con menos de cinco jugadores sobre el terreno de juego, él arbitro dará por concluido dicho partido, haciéndolo constar en el acta.
- 3.7. Los equipos que quieran calentar antes del comienzo del partido, deberán hacerlo en los anexos y sin molestar a otros usuarios de las instalaciones.
- 3.8. En los días de lluvia los equipos tienen la obligación de presentarse en la instalación correspondiente, éstos tendrán que disponer de al menos 5 jugadores. En caso contrario, se le dará el partido como no presentado y se le impondrá la sanción correspondiente.
- 3.9. No podrá inscribirse ningún jugador, aunque así aparezca en la hoja de inscripción de jugadores del equipo, que no este abonado a los servicios deportivos municipales o aquellos que la vigencia del mismo no abarque toda la competición, no siendo alineado en el equipo, hasta que el delegado del mismo, tras cumplir el jugador tal requisito, proceda a darle de alta, en la hoja de altas y bajas, prevista para este menester.
- 3.10. En el caso de que por suspensión de un encuentro ya comenzado deba reanudarse en nueva fecha, solo podrán alinearse, en la continuación, los futbolistas reglamentariamente inscritos por los clubes en cuestión, el día en que se produjo tal suspensión, hayan o no intervenido en el período jugado y que, de haberlo hecho, no hubieran sido expulsados ni anteriormente sancionados por el órgano disciplinario como consecuencia de dicho partido.

#### **4º. – DOCUMENTACIÓN**

La documentación necesaria para la participación en la Liga de Fútbol 7 para Veteranos, será la siguiente:

- a) Hoja de inscripción, por duplicado, cumplimentada en todos sus apartados.
- b) Impreso de relación de jugadores cumplimentando.
- c) Abono de las siguientes tasas:
  - **22,70 € de inscripción.**
  - **47,55 € Pago de 3 jornadas (15,85 euros x 3 primeras jornadas).**

### **FORMA DE PAGO:**

En el primer plazo de inscripción los equipos deberán abonar el importe correspondiente a la fianza, más el importe correspondiente a la inscripción del equipo, más el pago de tres jornadas. En el segundo plazo de inscripción se deberá ingresar el resto de jornadas.

### **5º. – FIANZA**

Cada equipo deberá abonar una fianza de **42,00 €**, al realizar la inscripción, que será devuelta al finalizar la competición, descontándose de éste el importe de posibles sanciones económicas a que los equipos diesen lugar. Si por éste motivo algún equipo agotase el importe de su fianza antes de finalizar la Liga, se le admitirá una nueva fianza por el mismo importe que la primera, excepto en la dos últimas jornadas, que podrán ser de la mitad, siempre que ésta no supere dicho importe, descalificándose al equipo si, no repusiera la fianza en el tiempo establecido por el Comité de Competición.

Aquellos equipos que causen baja una vez comenzada la competición, perderán el derecho a la devolución de la fianza y no podrán volverse a inscribir con el mismo nombre a la Liga Local de Fútbol 7, perdiendo la categoría, en caso de encontrarse el saldo en negativo, deberá de hacer frente a la misma, antes de finalizar la Competición, por la cuantía negativa, de no producirse, serán sancionados por el Comité de Competición.

**NOTA: Una vez finalizada la liga, los equipos tendrán un plazo de un mes (que se indicará en la carta de clausura de la misma), para retirar la fianza; transcurrido este tiempo la fianza quedará sin efecto.**

### **6º. – CATEGORÍAS**

Esta Liga será de categoría única (veteranos) y en ella podrán participar jugadores que tengan cumplido 30 años o que los cumplan durante la competición, pudiendo participar dos deportistas menores de esta edad y mayores de 18 años cumplidos antes del comienzo de la competición.

### **7º. - TEMPORADA OFICIAL DE COMPETICIÓN.**

Se determina la siguiente cronología para la competición:

- **Plazo de Inscripción:** Del 1 al 12 de Septiembre de 2016.
- **Comienzo de la competición:** La semana del 26 al 30 de Septiembre de 2016.

### **8º. - LICENCIAS POR EQUIPO.(Tarjeta de abonado a los Servicios Deportivos del Patronato de Deportes).**

Cada equipo podrá disponer de un máximo de 16 licencias y un mínimo de 12 y (mas 1 Delegado y 1 Entrenador) no se recogerá ninguna relación si no tiene el mínimo de jugadores exigido (véase el punto 3.9 y el punto 4b), derivando dicha responsabilidad, en su incumplimiento al Delegado del Equipo. Se podrán realizar Altas y Bajas de jugadores, delegados y entrenadores hasta la 4ª jornada (incluida), siempre que no estén inscritos en otro equipo, debiéndose realizar el alta de dicho jugador, siete días naturales a la celebración de la jornada en la que desea formar parte del equipo. A partir de esta jornada solamente se estudiarán nuevas altas por lesiones, previa solicitud adjuntada con parte médico, siendo el Comité de Competición el que decida al respecto.

### **9º. - DILIGENCIACIÓN DE LICENCIAS DE JUGADORES Y OFICIALES.**

Las licencias y jugadores oficiales de todos los equipos participantes, serán tramitadas por el Patronato de Deportes de La Rinconada.

Cinco días antes como mínimo, de la fecha oficial de Inicio de la Competición, deberá obrar en poder del Patronato de Deportes, la documentación precisa del número mínimo de jugadores exigidos.

### **CUALQUIER JUGADOR QUE FIGURE EN EL ACTA DEL PARTIDO SE CONSIDERARÁ ALINEADO EN EL MISMO, TOMO O NO PARTE EN DICHO ENCUENTRO.**

Los Delegados y Entrenadores deberán estar en posesión de sus correspondientes Licencias en el terreno de juego, no admitiéndose gestión alguna a personas que no desempeñen estos cargos y que no se encuentren debidamente documentados.

Si al comienzo de un encuentro algún jugador u oficial no pudiese presentar su correspondiente licencia, (tarjeta de abonado a los servicios deportivos municipales), por algún motivo justificado, deberá presentar obligatoriamente el D.N.I. al árbitro del partido firmando además en el acta, siendo el Comité de Competición el que posteriormente decida al respecto.

### **10º. - FORMA DE JUEGO.**

El sistema de competición será:

- Una división o dos (dependiendo del número de inscritos) jugándose en cada una de ellas una liga regular a doble vuelta.
- El equipo vencedor en cada división será el que al final de competición sume más puntos. Los dos primeros clasificados de segunda división subirán a primera división, los dos últimos de primera división bajarán a segunda, en caso de haber dos categorías.

### **PROMOCIÓN:**

**El 3º de segunda división jugará un partido contra el 6º de la primera división, para ascender o mantener la categoría.**

- Si al final de la competición se producen empate entre dos o más equipos, este se resolverá:
  1. Por la mayor diferencia de goles a favor, sumados los pro y los contra, según el resultado del partido o de los partidos jugados exclusivamente entre ellos.
  2. Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra, obtenidos y recibidos con todos los equipos que tomaron parte en el transcurso de la competición.
  3. Por mayor número de goles marcados a favor.
- Los encuentros tendrán una duración de 25´ por cada tiempo a reloj corrido, así como un descanso de 5´.
- Será obligatorio que los equipos vayan uniformados con la misma equipación, perfectamente enumeradas en la espalda, de no ser así se le impondrá una sanción económica.
- En el terreno de juego solo podrán permanecer los jugadores suplentes y un máximo de dos personas responsables por equipo e inscritos en la hoja de inscripción del mismo. El árbitro podrá detener y en su caso suspender el partido si alguna o algunas personas ajenas a los equipos se negasen a identificarse o a abandonar el campo.
- 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.
- Los equipos que quieran calentar antes del comienzo del partido, deberán hacerlo en los anexos y sin molestar a otros usuarios de las instalaciones.
- Una vez comenzado el partido, si algún equipo por motivo de expulsión o lesión de sus jugadores quedase con menos de cinco jugadores, el árbitro dará por finalizado el encuentro con el resultado de 3 goles a favor del equipo contrario y se descontará un punto al equipo infractor. Si el resultado fuese favorable por 3 o más goles, se mantendrá el resultado, descontándose igualmente 1 punto al equipo sancionado.
- Queda prohibido el uso de botas de tacos de aluminio en los terrenos de hierba artificial. Recomendamos el calzado con tacos de goma o de uso habitual en fútbol sala, para este tipo de campos.
- No se concederán tiempos muertos.
- El fútbol 7 respeta al máximo las reglas de fútbol 11, excepto los siguientes puntos:
  1. **TERRENO DE JUEGO.** Los partidos pueden jugarse en superficies naturales o artificiales de acuerdo con el reglamento de la competición, con unas dimensiones

máximas de 65 x 45 m y mínimas de 50 x 30 m. Las porterías tendrán una medida de 2 x 6 mts.

2. **ZONA DE FUERA DE JUEGO.** La zona de fuera de juego situada en ambos extremos del terreno de juego, se delimitara de la siguiente manera:

- Se trazara una línea paralela a la línea de meta adentrándose 12 metros en el terreno de juego y que unirá las dos líneas de banda.
- La superficie comprendida entre estas líneas y la línea de meta se llamara zona de fuera de juego.

3. **AREA DE PENALTI.** El área de penalti, situada en ambos extremos del terreno de juego, se determinara de la siguiente manera:

- Se trazaran dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 9 metros de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentraran 9 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta, será el área de penalti.
- En cada área de penalti se marcará un punto (punto de penalti) a 9 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes entre estos. Al exterior de cada área de penalti se trazara un semicírculo con un radio de 6 metros desde el punto de penalti.

4. **NUMERO DE JUGADORES.** El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por 7 jugadores, de los cuales uno será guardameta. En el partido se pueden presentar, además, 5 suplentes, los cuales pueden entrar en el terreno de juego en cualquier momento del partido, y después de que el jugador a quién sustituya haya abandonado el terreno de juego, siempre por el centro del campo. Los jugadores sustituidos pueden volver a participar en el juego. No se podrán inscribir más de 16 jugadores por equipo.

5. **EL TIRO DE PENALTI.** Se concederá un tiro de penalti contra el equipo que comete dentro de su propio área de penalti y mientras el balón este en juego. El balón se colocara en el punto de penalti, y el jugador deberá estar identificado. Los jugadores deberán estar en el interior del campo de juego, pero fuera de la línea de 13 metros, salvo el jugador que va a lanzar el penalti, debidamente identificado y el portero adversario. Los jugadores deben de estar al menos a 6 metros del punto de penalti.

6. **TIROS LIBRES.** Hay dos tipos de tiros libres: en ambos tiros el balón deberá de estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya tocado a otro jugador.

- Libre Directos: Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un gol.  
Si se introduce en la meta propia un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un saque de esquina al equipo contrario, excepto las faltas que se produzcan dentro de las áreas de penalti, en las cuales se aplicará el reglamento de la Federación Española de Fútbol. Todos los jugadores del equipo contrario deben estar a una distancia mínima de 6 metros.
- Libre Indirecto: el balón entra en la meta, el gol será válido si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.  
Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre indirecto jugando con el pie, se concederá saque de meta.  
Si un tiro libre indirecto jugando con el pie, se introduce directamente en la meta propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

7. **SAQUE DE META.** De un saque de meta, se podrá anotar un gol directamente, pero exclusivamente, contra el equipo adversario. Se concederá saque de meta, cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta ya sea por tierra o por aire, ello, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante y, en todo caso, que no se hubiera marcado un gol. Cualquier otra incidencia no contemplada en este reglamento, se aplicará la normativa vigente de la Federación Española de Fútbol.

8. **SAQUE DE BANDA.** De un saque de banda, en ningún caso, se podrá anotar un gol directamente. Se concederá saque de banda cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire. Se lanzará desde el punto por donde franqueó la línea de banda. Y en el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá, estar de frente al terreno de juego, los pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma, servirse de ambas manos, lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón hasta que este no haya tocado a otro jugador.

9. **SAQUE DE ESQUINA.** Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo adversario. Se concederá saque de esquina, cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor.

#### **11º. - PUNTUACIÓN POR SISTEMA DE LIGA.**

La competición se desarrollará por sistema de Liga, y las puntuaciones que se otorgarán, según el resultado del encuentro, serán las siguientes:

Partido ganado.	3 puntos.
Partido empatado.	1 punto cada equipo.

Partido perdido.	0 puntos.
Partido no presentado.	-3 puntos.

### **12º. - HORARIOS Y CAMPOS DE JUEGO.**

Los encuentros de esta liga, se disputarán en los campos de hierba artificial de las instalaciones municipales. En los supuestos de necesidad el Patronato de Deportes de La Rinconada podrá asignar un encuentro en cualquiera de las instalaciones municipales.

Los días y horario de éstos partidos podrán ser:

- De Martes a Jueves: A partir de las 20'00 horas.

**Si por motivos de calendario y fecha el Comité de Competición dispusiese jugar en otros horarios diferentes a los aquí expuestos, los equipos tendrán que aceptar tales circunstancias.**

### **13º. - LA INFORMACIÓN.**

Para conocer la información de la jornada, tales como clasificaciones, sanciones, goles, etc., ésta estará recogida desde el lunes o martes de cada semana, en la web [www.pmdlalinconada.es](http://www.pmdlalinconada.es), en el apartado de servicios On-line/Competiciones.

Las notificaciones de cambios y cuántos escritos o comunicaciones deba efectuar la Organización, se enviarán a través de correo electrónico, no siendo la organización responsable de los perjuicios que se le ocasionen a los equipos derivados de la falta de observación de esta disposición. Será obligatorio disponer de una cuenta de correo electrónico para agilizar estas comunicaciones vía e mail.

### **14º. - SUSPENSIÓN E INTERRUPCIÓN DE LOS ENCUENTROS.**

Ningún encuentro podrá ser suspendido, más que por el Patronato de Deportes, quien estudiadas las circunstancias del caso, decidirá la fecha en que haya de celebrarse.

En caso de fuerza mayor, los árbitros o el delegado del Comité si lo hubiere, ostentarán esta facultad por el Patronato de Deportes, al que habrán de informar inmediatamente de las causas que hubieren motivado la suspensión y de las medidas adoptadas.

### **15º. - CAMBIOS DE FECHA U HORAS DE LOS ENCUENTROS.**

La solicitud de cambio de fecha u hora de algún encuentro, deberá realizarse en el Patronato de Deportes, por escrito, y con una antelación mínima de siete días a la fecha señalada en el calendario.



El equipo solicitante, necesitará el consentimiento del equipo o equipos implicados, por lo que la solicitud de cambio deberá ir firmada por los representantes de estos. La instalación para este nuevo encuentro correrá por cuenta del equipo solicitante. Con la solicitud deberá acompañarse copia de la reserva de la instalación, para evitar posibles conflictos.

**SÓLO SE CONCEDERÁN LOS CAMBIOS DE FECHA U HORA DE LOS ENCUENTROS EN CIRCUNSTANCIAS MUY ESPECIALES. NO SE CONCEDERAN CAMBIOS DE PARTIDO EN LA ULTIMA SEMANA DE COMPETICION.**

#### **16º. - RETIRADAS E INCOMPARECENCIA.**

Si en un encuentro de Liga no compareciera uno de los equipos o se retirase del terreno de juego antes de que finalizase oficialmente el mismo, se aplicarán las siguientes sanciones:

a) Por primera vez:

- Pérdida del encuentro, o en su caso, de la eliminatoria.
- Descuento de tres puntos.
- **Descuento del 50% de la fianza.**

b) Por segunda vez:

- Pérdida del encuentro.
- Descuento de tres puntos.
- Pérdida de la totalidad de la fianza.
- Aportación de una nueva fianza antes del nuevo partido, con fecha y hora que se le comunicara al equipo.
- En caso de no abonar la fianza el equipo causaría baja en la competición con la consiguiente pérdida de categoría para el año 2017.

**ESTAS SANCIONES SE APLICARAN TAMBIÉN EN EL CASO DE ALINEACIÓN INDEBIDA.**

#### **17º. – SANCIONES DISCIPLINARIAS.**

1. El que agrediese a un árbitro, jugador, entrenadores, delegados, público o personal de instalaciones será sancionado, como autor de falta grave o muy grave, sancionándole con un mínimo de 15 partidos o ha perpetuidad según la gravedad de los hechos, siendo el comité de competición el que decida al respecto.

### **18º. - COMITÉ DE COMPETICIÓN.**

El Comité de Competición resolverá sobre las incidencias que se reflejen en las actas de los encuentros y en los informes complementarios que emitan los árbitros. Igualmente resolverá sobre las reclamaciones, alegaciones, informes y pruebas que presenten los Delegados de los equipos sobre cualquier anomalía o incidente, con motivo u ocasión de un encuentro.

El plazo establecido para reclamaciones, finalizará siempre a las 12'00 horas del primer lunes posterior al encuentro.

Para la aceptación de las reclamaciones al Comité de Competición, éstas deberán venir en un escrito y con registro de entrada, se entregarán en el Patronato de Deportes y la contestación a dicha reclamación deberá de ser retirada del mismo lugar, en el plazo máximo de tres días hábiles, no atendiendo éste tipo de reclamaciones por ningún otro medio de comunicación.

De ser desestimada su reclamación, se le retirara de la fianza al equipo el importe de la misma, que asciende 3,20 €.

### **19º. - COMITÉ DE APELACIÓN.**

Sobre las decisiones del Comité de Competición los Delegados de los equipos, podrá recurrir ante el Comité de Apelación.

En todos los recursos deberá hacerse constar:

- a) Nombre, apellidos, domicilio y teléfono del interesado o entidad a que representa.
- b) Los hechos que lo motiven, la relación de pruebas y las propuestas reglamentarias que el recurrente considera infringidas.

Los recursos se interpondrán en el plazo de dos días hábiles a partir de la notificación por el Comité de Competición, ante el Comité de Apelación, diligenciándose a través del Patronato de Deportes.

Para la aceptación del recurso al Comité de Apelación, estas deberán venir en un escrito y con registro de entrada, se entregaran en el Patronato de Deportes y la contestación a dicha reclamación deberá de ser retirada del mismo lugar, no atendiéndose este tipo de reclamaciones por ningún otro medio de comunicación.

De ser desestimada su reclamación, se le retirara de la fianza al equipo, el importe de la misma, que asciende a 6,35 €.

### **20º. - MUTUALIDAD GENERAL DEPORTIVA.**

La competición tendrá un Seguro de Responsabilidad Civil, atendándose toda lesión deportiva a través de la Seguridad Social.

### **21º. - SUBVENCIONES Y TROFEOS.**

El Patronato de Deportes, destinará las cantidades siguientes a los equipos clasificados del primer al tercer puesto, en concepto de subvención / devolución de las cantidades entregadas por estos en concepto de inscripción y pago de las distintas jornadas disputadas:

#### **1ª DIVISIÓN.**

- 1º clasificado: Trofeo y 220,00 €
- 2ª clasificado: Trofeo y 110,00 €
- 3º clasificado: Trofeo y 80,00 €

#### **2ª DIVISIÓN.**

- 1º clasificado: Trofeo y 140,00 €
- 2ª clasificado: Trofeo.
- 3º clasificado: Trofeo

**Trofeo al equipo menos sancionado.** Este premio tendrá los siguientes criterios:

1. En caso de haber varios equipos igualados en sanciones el premio se le entregará al equipo que tenga mayor puntuación.
2. Si el empate persistiera se le entregará al equipo que tenga mayor coeficiente como resultado de dividir el número de goles a favor por el número de goles en contra.
3. A estos equipos se le entregará íntegramente la fianza.

**Trofeo al portero menos goleado.** Este nuevo premio tendrá los siguientes criterios:

1. En caso de empate, el premio se le entregará al equipo con mayor puntuación.
2. Si el empate persistiera, el premio se le entregará al equipo que tenga mayor coeficiente como resultado de dividir el número de goles a favor por el número de goles en contra.

**Trofeo al jugador máximo goleador.** Este nuevo premio tendrá los siguientes criterios:

1. En caso de empate, el premio se le entregará al equipo con mayor puntuación.
2. Si el empate persistiera, el premio se le entregará al equipo que tenga mayor coeficiente como resultado de dividir el número de goles a favor por el número de goles en contra.

### **SANCIONES**

SI EXISTE ALINEACIÓN DE MÁS DE UN JUGADOR FEDERADO, LA SANCIÓN SERÍA DESCALIFICACIÓN DEL EQUIPO DE LA COMPETICIÓN, PÉRDIDA DE LA FIANZA y PÉRDIDA DE LA CATEGORÍA<sup>1</sup>.

### **SUSPENSIONES**

- 3 Tarjetas amarillas acumuladas. 1 partido suspendido.
- 2 Tarjetas amarillas en el mismo encuentro. 1 partido suspendido.
- 1 Tarjeta roja. Al menos 1 partido de suspensión
- 3 No-presentación de la licencia. 1 partido de suspensión.

### **ECONOMICAS**

#### Por equipos

- 1 Tarjeta amarilla. 1,00 €
- 1 Tarjeta roja. 1,80 €
- Por falta indumentaria 6,00 €
- No - presentación a un encuentro, perdida de la mitad del importe de la fianza inicial (21.00 €).
- No - presentación a un encuentro por 2ª vez, pérdida de la mitad del importe de la fianza inicial (21.00 €) y aportación de una nueva antes del siguiente partido.
- El Equipo o equipos implicados en algún desperfecto de la instalación tendrán que hacer frente a una sanción económica equivalente a los daños ocasionados, además de una sanción deportiva para el jugador causante del acto, si pasado el tiempo establecido, el equipo no hubiera abonado el importe, este será retirado de la fianza. (en caso de no hacer frente a la sanción el equipo podrá ser descalificado de la competición).
- No-presentación del balón a los encuentros (3.00 €).

---

<sup>1</sup> La reclamación a un partido puede ser efectuada por el equipo contrario o por un tercero.