

CIRCULAR DE FÚTBOL SALA

JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES TEMPORADA 2016-2017

1. FECHA Y FÓRMULA DE INSCRIPCIÓN.

La inscripción en la competición en los Juegos Deportivos Municipales 2016-2017, consta de dos fases:

- a. Inscripción de equipos:
 - i. On line: entre el 15 de septiembre al 23 de octubre de 2016.
 - ii. Presencial: entre el 15 de septiembre y 21 de octubre de 2016.
- b. Inscripción de jugadores, entrenadores y/o delegados: antes del martes previo a la primera jornada.

2. GRUPOS DE DEPORTES.

Esta modalidad queda incluida en el grupo A.

3. CATEGORÍAS CONVOCADAS.

Se convoca para las categorías: Peque, Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete, Juvenil, Senior, Veterano y Personas con discapacidad.

La categoría Peque no se disputará bajo formato competitivo. Se organizarán de 4 a 6 concentraciones.

Los deportistas de categoría Peque no podrán inscribirse en equipos de categoría prebenjamín.

4. FECHAS DE LA ACTIVIDAD.

Del 1 de noviembre de 2016 al 30 de junio de 2017.

5. LUGAR.

Se celebrará en Centros Deportivos, Instalaciones de Centros educativos y/o clubs del Municipio de Sevilla.

6. CONCEPTOS DE PAGO.

- a. Inscripción y fianza, según la Ordenanza de Precios públicos 2016.
- b. Alquiler de instalaciones: Aquellos equipos que no cuenten con terreno propio podrán solicitar la reserva de instalación del IMD, preferentemente en el Distrito donde se han inscrito (importes según la OMPP 2016).
- c. Arbitrajes: Categorías Juvenil, Senior y Veterano, al 50% cada equipo.

7. FÓRMULA DE INSCRIPCIÓN.

La inscripción de Juegos Deportivos Municipales de Sevilla se realizará como equipo.

8. NUMERO DE DEPORTISTAS POR EQUIPO.

Para participar en la competición de Juegos Deportivos Municipales de Sevilla, el equipo deberá inscribir un mínimo de 8 jugadores, siendo el máximo de 15.

9. TIPO DE SISTEMA DE COMPETICIÓN/PARTICIPACIÓN.

- a. 1ª división senior: Grupo de 10 equipos. Sistema de liga a doble vuelta.
- b. Resto de categorías: Sistema de liga, con grupos de 5 a 8 equipos y un máximo de dos fases, a determinar por el distrito.
- c. Peques: Se organizarán de 4 a 6 concentraciones a lo largo de la temporada, con un formato no competitivo. En caso de no existir equipos suficientes, se ofrecerá a los inscritos jornadas multideportes con otros deportes (voleibol, fútbol sala).

10. REGLAS DE JUEGO APLICABLES.

En todos los encuentros de todas las categorías, serán de aplicación las Reglas de Juego Oficiales

FIFA 2016-2017, con las excepciones recogidas en esta circular.

11. VARIACIÓN SOBRE LAS REGLAS DE JUEGO APLICABLES.

a. DURACIÓN DE LOS ENCUNTROS.

- (i) Peques: dos tiempos de 12 minutos, aunque pueden ser modificados sobre la marcha por el Técnico del IMD responsable de cada jornada.
- (ii) Prebenjamín, Benjamín y Alevín: 4 tiempos de 10 minutos. Descanso entre el 1er y 2º período y 3º y el 4º de un minuto; descanso entre el 2º y el 3º de 5 minutos.
- (iii) Infantil, Cadete, Juvenil, Senior y Veterano: 2 tiempos de 25 minutos. Descanso de 5 minutos.

El árbitro podrá modificar la duración de los descansos en base a la programación o por causas de fuerza mayor.

b. NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES PARA COMENZAR LOS PARTIDOS.

- i. Un encuentro comenzará si el equipo tiene el mínimo de jugadores que establecen las Reglas de Juego: para la temporada 2015-2016, 3 jugadores.
- ii. En las categorías Prebenjamín, Benjamín y Alevín, será necesario un mínimo de 7 jugadores para cumplir con la “Normativa de Sustituciones”, aunque el partido comenzará con un mínimo de 3 jugadores, según establecen las Reglas de Juego. En todo caso, deberá cumplirse referida normativa.
- iii. Infantil, cadete, juvenil, senior y veterano: según recogen las Reglas Oficiales de Juego 2015-2016: 3 jugadores.
- iv. En el acta se podrán inscribir un máximo de **12 jugadores**.

12. NORMATIVA DE SUSTITUCIONES.

a. Peques, Infantil, Cadete, Juvenil, Senior y Veterano: Ilimitadas.

b. Prebenjamín, Benjamín y Alevín:

- i. Todos los jugadores inscritos en el acta deberán participar en, al menos, un período completo, salvo lesión justificada, no pudiendo participar ningún jugador en tres períodos consecutivos.
- ii. Se establece como excepción al punto anterior la del portero titular (el que comienza jugando el encuentro), que puede jugar los cuatro períodos, siempre que lo haga únicamente como portero. No podrá sustituir a un compañero durante el transcurso de un período, salvo las excepciones previstas en el párrafo siguiente.
- iii. No se concederán sustituciones en cada uno de los tres primeros períodos, excepto para:
 - 1. Sustituir a un compañero lesionado.
 - 2. Sustituir a un jugador expulsado.
 - 3. En todo caso, siempre se mantendrán cinco jugadores sobre el terreno de juego.
- iv. En el cuarto período se podrán efectuar sustituciones siempre que se cumpla con la Normativa de Sustituciones (ningún jugador puede disputar tres períodos consecutivos).
- v. Si en cualquier período llega el caso de que un equipo no dispone de jugadores suficientes para efectuar la sustitución de un jugador lesionado o expulsado, de forma que todos los jugadores puedan descansar un período completo, el partido se continuará jugando y se efectuará cualquier sustitución a fin de que siempre se mantengan cinco jugadores sobre el terreno de juego. El árbitro hará constar esta circunstancia en el acta.
- vi. En aplicación del Artículo 41 de la Normativa de Competición, Último párrafo (“El nombre de los participantes en un encuentro deberá ser comunicado antes del comienzo del encuentro (mediante licencia, DNI o su referencia en la Relación de participantes o en el acta), pendiente de inscribirse en el acta de forma definitiva hasta que haga acto de presencia en cualquier momento del partido, momento en el cual deberá ser identificado antes de acceder al terreno de juego”), si un jugador se incorpora cumpliendo el trámite anterior y se realizan las sustituciones de la forma antes descrita, no será motivo de sanción.

vii. En caso de necesitar períodos extras para deshacer empates, podrán participar todos los jugadores que no estén afectados por faltas o descalificados.

viii. En caso de incumplimiento de esta normativa, al equipo infractor se le dará el partido por perdido por el resultado mínimo (0-3), si hubiese ganado o empatado el encuentro (Régimen Disciplinario).

13. SISTEMA DE PUNTUACIÓN.

- i. Peques: no existe.
- ii. Prebenjamín, Benjamín y Alevín.
 1. El resultado final será la suma de los goles marcados en los cuatro períodos. El equipo con mayor número de goles será declarado vencedor.
 - a. Partido ganado: 3 puntos.
 - b. Partido empatado: 1 punto.
 - c. Partido perdido: 0 puntos.
- iii. Para las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín e infantil: Si durante la disputa de un encuentro, un equipo supera en el marcador a su rival por una diferencia de 10 goles, el tanteo se dará por finalizado, siendo el resultado final el recogido en ese momento en el acta. Con los minutos restantes se continuará el encuentro con las siguientes excepciones:
 1. Las faltas continuarán contabilizándose.
 2. Si se produjese alguna amonestación o expulsión, éstas serán elevadas al Comité de Competición.
 3. El partido se celebrará en su totalidad (4 períodos). La retirada de uno de los equipos del terreno de juego antes de la finalización del encuentro conllevará la correspondiente sanción.
- iv. Infantil, Cadete, Juvenil, Senior y Veterano:
 - a. Partido ganado: 3 puntos.
 - b. Partido empatado: 1 puntos.
 - c. Partido perdido: 0 puntos.
- v. Cuando el Comité de Competición o de Apelación acuerden aplicar el resultado mínimo (no presentación, alineación indebida, incumplimiento normativa de sustituciones, etc...), éste será de TRES-CERO (3-0).
- vi. Sistemas de desempates:

En caso de que un encuentro jugado por sistema de eliminatoria terminase en empate, se procederá de la siguiente forma:

 - a. Una prórroga de dos tiempos de 5 minutos cada uno. En las mismas se mantendrán las faltas que cada equipo lleve acumuladas en el segundo período.
 - b. En caso de persistir el empate, se procederá al lanzamiento de una tanda de tres penaltis cada equipo. De continuar la igualdad, se procederá al lanzamiento alternativo de penaltis por el sistema de muerte súbita. Podrán realizar los lanzamientos todos los jugadores que estén participando en el encuentro y que no hayan sido excluidos, no pudiendo repetir hasta que todos los jugadores hayan efectuado al menos un lanzamiento.

14. ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN.

La composición de las categorías Senior para la temporada 2016-2017 será la siguiente:

- a. Primera División: Un grupo de 10 equipos. Descienden a 2ª división los equipos clasificados en los puestos 7, 8, 9 y 10.
- b. Segunda División: compuesto por uno o dos grupos de 8 a 10 equipos (dependiendo del número de equipos inscritos en cada Distrito). Ascienden a 1ª División cuatro equipos: los dos primeros clasificados de cada grupo o los cuatro si se trata de un solo grupo. Descienden a 3ª División los dos últimos clasificados de cada grupo, o los cuatro últimos si se trata de uno solo.
- c. Tercera División: En función del número de equipos inscritos, se formarán los grupos de 3ª División en cada Distrito. Ascenderán a 2ª División un máximo de cuatro equipos, determinándose el sistema de ascenso una vez finalizada la inscripción de equipos.