

CIRCULAR DE FÚTBOL SIETE JUEGOS DEPORTIVOS DE SEVILLA

TEMPORADA 2016/2017

1. FECHA Y FÓRMULA DE INSCRIPCIÓN.

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

- Inscripción de equipos:
 - i. On line: entre el 15 de septiembre al 23 de octubre de 2016.
 - ii. Presencial: entre el 1 al 23 de octubre de 2016.
- 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.

Centros Deportivos, instalaciones deportivas de centros educativos y/o clubs del municipio de Sevilla.

6. CONCEPTOS DE PAGO.

- 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).
- 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 10 jugadores, siendo el máximo de 18.

9. TIPO DE SISTEMA DE COMPETICIÓN/PARTICIPACIÓN.

- Categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete, Juvenil y Senior: Sistema de liga, con grupos de 5 a 8 equipos y un máximo de dos fases, a determinar por el distrito.
- Peques: Se organizarán de 4 a 6 concentraciones a lo largo de la temporada, con un formato no competitivo.

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.

- DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

- (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 12 minutos. Descanso entre el 1er y 2º período y 3º y 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.

- NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES PARA COMENZAR LOS PARTIDOS.

- i. Número mínimo de jugadores inscritos en la competición: 10.
- ii. El número máximo de licencias en estas categorías será de 18.
- iii. Un encuentro podrá comenzar si un equipo cumple con lo dispuesto en las Reglas de Juego (temporada 2016-2017: cinco jugadores).
- iv. El número máximo de inscritos en acta será de 12 jugadores.
- v. Prebenjamín, Benjamín y Alevín: Los cinco establecidos en las Reglas de Juego, siempre que se cumpla la Normativa de Sustituciones.
- vi. Infantil, Cadete, Juvenil y Senior: 5 jugadores, según las Reglas de Juego.

12. NORMATIVA DE SUSTITUCIONES.

- Prebenjamín, Benjamín y Alevín:

- Todos los jugadores inscritos en acta deberán participar en, al menos, 1 período completo, salvo lesión justificada, no pudiendo participar ningún jugador en 3 períodos consecutivos.
- Se establece como excepción al punto anterior la del portero titular (el que comienza jugando el encuentro), que puede jugar los 4 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 siguiente párrafo.
- 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.
- No se concederán sustituciones en cada uno de los tres primeros períodos, excepto para:
 - Sustituir a un jugador lesionado.
 - Sustituir a un jugador expulsado.
 - En todo caso, siempre se mantendrán siete jugadores sobre el terreno de juego.
- En el cuarto período se podrán efectuar sustituciones siempre que se cumpla con la Normativa de Sustituciones (ningún jugador puede disputar tres períodos consecutivos).
- En caso de necesitar períodos extra para deshacer empates, podrán participar todos los jugadores que no estén excluidos por faltas o descalificados.
- En caso de incumplimiento de esta normativa, al equipo infractor se le dará el resultado por perdido por el resultado mínimo (3-0), en caso de que empatase o ganase el encuentro.
- Infantil, Cadete, Juvenil, Senior y Veteranos: Ilimitadas.

13. SISTEMA DE PUNTUACIÓN.

- i. Peques: no existe.
- ii. Prebenjamín, Benjamín y Alevín.
 - 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:
 - Si se produjese alguna amonestación o expulsión, éstas serán elevadas al Comité de Competición.
 - 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 punto.
 - c. Partido perdido: 0 puntos.
- v. Cuando el Comité de Competición o de Apelación acuerden aplicar el resultado mínimo (no presentación, alineación indebida, 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.
 - b. En caso de persistir el empate, se procederá al lanzamiento de una tanda de tres penaltis cada equipo. De continuar la igualada, 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.