



NORMATIVA FESTIVAL DEL FUTBOL7 OZTOGEST ROA 2012 Ven a pasar un fin de semana de Futbol y Piscina

TORNEO FIN DE SEMANA 4 Y 5 DE AGOSTO

APARTADO 1. INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS

1. Todos los equipos y participantes inscritos aceptan el presente reglamento.
2. Los equipos se podrán inscribir de las siguientes formas:
 - a. A través de correo electrónico enviando el resguardo de pago y la ficha de inscripción del equipo a oztogest@gmail.com
 - b. O presencialmente en la taquilla de las Piscinas Municipales de Roa de Duero el resguardo de pago y la ficha de inscripción del equipo .
3. Existirá una única sede de Juego en el Campo de Futbol Los Nogales donde contaremos con 2 campos de juego.
4. La reserva de plaza para participar en el Festival del Futbol7 Oztogest Roa 2012 se realizará por estricto orden de pago de la Inscripción del equipo.
5. El número mínimo de equipos para que se desarrolle el torneo será de 20 equipos. Si no se llegase a dicho número de equipos la Organización podría suspender el torneo y se reembolsaría el importe pagado a los equipos, o bien la modificación de sus bases previa aceptación de los equipos.
6. El precio de Inscripción es de 110€ por equipo. Incluye acceso ilimitado a las Piscinas Municipales de Roa durante los días 4 y 5 de Agosto (valorado en 5,50€/jugador), un mínimo de 3 partidos jugados con arbitro. Para poder acceder a las Piscinas Municipales es necesario presentar el DNI de cada jugador.
7. El número máximo de jugadores inscritos por equipo será de 12 jugadores.
8. El pago de la cuota de Inscripción por equipo podrá hacerse de las siguiente manera:
 - a. En el número de Cuenta de Caja Círculo 2017 0068 52 0009005057. indicando en el concepto: F7 Oztogest y el Nombre del Equipo. (Por ejemplo: F7 Oztogest – LOS TORNADOS).
 - b. Presencialmente en la taquilla de las Piscinas Municipales de Roa en horario de 11:30 a 20:00h.
9. Los equipos deberán presentar la hoja de inscripción y el resguardo de pago antes del Jueves 2 de Agosto de 2012 a las 20:00h.

www.oztogest.com



10. La confirmación de la Inscripción de un equipo se realiza mediante el ingreso de la cuota de Inscripción (110€) y la entrega a la Organización del comprobante del ingreso, de las formas en que se establece en el punto 2 del Reglamento. En ese momento se considerará inscrito al equipo ocupando lugar en el módulo elegido. El ingreso del pago sin comunicación a la organización no se considerará reserva de plaza ni inscripción del equipo.

11. El proceso de Inscripción se abrirá el miércoles 25 de junio de 2011 a las 11:30 horas.

12. Si un equipo decide causar baja, el ingreso de la inscripción no será reembolsable. Si un equipo iniciada la competición decide causar baja o resulta expulsado de la competición no tendrá derecho a la devolución de las cantidades abonadas con anterioridad.

APARTADO 2. INSCRIPCIÓN DE JUGADORES

13. Se podrá inscribir como jugador en un equipo cualquier persona mayor de 18 o menor de edad con autorización de su tutor/a legal.

14. La Organización del Festival del Fútbol 7 Oztogest Roa 2012 no se hacen responsables de las lesiones producidas durante la práctica deportiva por parte de los jugadores de los equipos. Asimismo, los participantes inscritos en el torneo declaran que realizan la actividad física señalada bajo su responsabilidad.

APARTADO 3. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN FASE DE GRUPOS

15. Cada equipo jugará la Primera Fase de grupo (un mínimo de 3 partidos), clasificándose los 2 primeros de cada grupo para jugar la fase de eliminatoria directa.

16. La Clasificación de la 1ª Fase se realizará con arreglo a un sistema de puntos obtenidos a razón de 3 por partido ganado, 1 por empatado y 0 por derrota.

17. Si al término de la fase de grupos resultase empate entre dos equipos se resolverá:

- a. Por la mayor diferencia de goles a favor, sumados los en pro y en contra según el resultado de los partidos jugados entre ellos.
- b. Si así no se dilucidase se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor, pero teniendo en cuenta todos los obtenidos y recibidos en el transcurso de la fase.
- c. De ser idéntica la diferencia resultará ganador aquel que hubiere metido más goles.
- d. En caso de persistir el empate se resolverá mediante suerte.



18. Si el empate fuera entre más de dos equipos se resolverá:

- a. Por la mejor puntuación de la que a cada uno corresponda a tenor de los resultados obtenidos entre ellos, como si los demás no hubieran participado.
- b. Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra considerándose únicamente los partidos jugados entre sí por los equipos empatados.
- c. Por la mayor diferencia de goles obtenidos y recibidos teniendo en cuenta todos los partidos de la fase; y, siendo en aquella idéntica, el equipo que hubiese marcado más tantos.
- d. Mediante sorteo.

19. Las normas que se establece en el párrafo anterior se aplicarán en su orden y con carácter excluyente, de tal suerte que si alguna de ellas resolviera el empate de alguno de los clubes implicados, éste quedará excluido, aplicándose a los demás las que correspondan, según su número sea dos o más.

FASE FINAL

20. Se clasificarán para la fase final los 2 primeros equipos de cada grupo.

21. La fase final podrá disputarse mediante sistema de eliminatoria directa, mediante un sistema de liga o un sistema mixto en función de los equipos participantes.

22. Durante la Fase Final si el formato de competición es de eliminatoria directa, si finalizado el tiempo reglamentario el partido finaliza con un empate, se procederá a una ronda de penaltis en la que cada equipo lanzará tres penaltis. Si persistiese el empate la eliminatoria se decidirá a través de lanzamientos de penalti con muerte súbita.

APARTADO 4. DESARROLLO DE LOS PARTIDOS

a. De Organización:

23. La Organización permitirá con la inscripción del equipo un máximo de 12 jugadores por equipo.

24. Un jugador no podrá tener ficha en dos equipos.

25. No se podrá pedir aplazamientos de partidos o cambio de horario en ningún caso. La distribución de partidos y horarios están marcados por la organización antes del inicio del campeonato.



26. Si un equipo no se presentase a un partido se le dará por perdido 3-0 y recibirá una amonestación. Si ocurriera una segunda vez, además de darle el partido por perdido 3-0 se le restarán 3 puntos en la clasificación. Si incurriera en una tercera falta de este tipo se le expulsará del Torneo.

27. El comportamiento de los equipos es fundamental, y se llevará a rajatabla el Fair Play. Las sanciones a un jugador o equipo por este motivo pueden conllevar la expulsión del torneo, de forma temporal o indefinida.

28. El material necesario para la disputa de un partido (petos en caso de coincidencia de colores, balones, etc.) será puesto por la organización. Cada equipo deberá estar perfectamente uniformado.

29. El balón aportado por la organización es el único aceptado para jugar los partidos.

30. La publicación de resultados, sanciones y resoluciones se hará pública a través de la web del Torneo. www.oztogest.com y en www.roadeduero.es

31. Todas las reclamaciones se entregarán por escrito al responsable de la Organización en la sede de juego, a la atención del comité de competición. Se deberá indicar la Fecha de Juego, Hora de Juego, Campo de Juego, Partido Jugado, Persona que realiza la Reclamación y DNI, que deberá ser mostrado al entregar la reclamación. A continuación se realizará la exposición de motivos y a continuación la solicitud. Toda reclamación debe ir firmada por la persona que realiza la reclamación. Dicha reclamación podrá hacerse también por correo electrónico a la dirección oztogest@gmail.com siguiendo los mismos parámetros que la reclamación por escrito.

31. Las reclamaciones que tengan por objeto el desarrollo de la competición debe ir firmada por el capitán, delegado o responsable del equipo.

b. De Juego:

33. Los capitanes entregarán relación de los jugadores y DNI al personal de la Organización 15 minutos antes del comienzo del partido.

34. No existirá tiempo de cortesía, debiendo estar presente los jugadores de ambos equipos en el terreno de juego, habiendo entregado ya la relación de jugadores a la hora de inicio del partido.

35. El número máximo de jugadores en acta de un equipo es de 12.



36. Ningún jugador podrá entrar en acta de juego una vez que el árbitro haya dado por iniciada la segunda parte, debiendo estar presente el jugador en el terreno de juego o en el banquillo y habiéndolo comunicado previamente al colegiado del encuentro y al personal de la organización.

37. Los equipos deben tener al menos 6 componentes a la hora de inicio del partido. Si no se cuenta con el mínimo de 6 jugadores se dará el partido por perdido 3-0.

38. Si durante la celebración del partido un equipo se quedase en el campo con menos de 6 jugadores por expulsiones o lesiones, se le dará el partido por perdido con el resultado existente en ese momento o de 3-0 en caso que la diferencia fuera menor.

39. Los partidos constan de 2 tiempos corridos de 20 minutos, con un breve descanso entre cada tiempo.

40. SE JUEGA SIN LA NORMA DEL FUERA DE JUEGO.

41. Las tarjetas que se muestran son amarilla y roja. Las sanciones derivadas de sacar una tarjeta dependerán del motivo que hizo mostrar la misma. Dos amarillas contabilizarán una tarjeta roja, no pudiendo entrar otro jugador por el jugador expulsado.

42. Todas las expulsiones conllevarán automáticamente un partido de sanción, salvo aquellas en las que por la gravedad de los incidentes la sanción sea mayor.

43. La acumulación de tarjetas amarillas en distintos partidos también dará lugar a sanciones. Por cada ciclo de 5 tarjetas amarillas mostradas se sancionará con un partido de sanción al jugador, y se arrastrará un tarjeta amarilla a la siguiente fase con cada ciclo.

44. Todas las faltas se golpean de forma directa a excepción de las faltas indirectas (cesiones, juego peligroso, etc.) que se produzcan dentro del área, que lo harán con saque de libre indirecto.

45. No se podrá ceder el balón al portero de forma voluntaria con el pie, muslos, rodilla, ni de saque de banda o saque de falta y que éste lo recoja con las manos. La falta será sancionada con un libre indirecto desde el lugar donde recoge el portero el balón.



46. A lo largo del partido se pueden hacer **todos los cambios que se quieran**, pudiendo entrar en el terreno de juego un jugador sustituido anteriormente. Se realizarán siempre con permiso del árbitro, por el centro del campo y con balón parado.

47. En la zona de juego y zonas cercanas pueden estar exclusivamente los jugadores que se encuentren inscritos en acta y el entrenador o responsable del equipo. El resto de acompañantes o jugadores deberán estar en la zona de gradas o zona reservada para el público.

47. Las instalaciones son recintos deportivos de acceso público para todas las edades por lo que está prohibido fumar dentro del recinto excepto en las zonas habilitadas para ello (gradas de público, etc.)

48. Se recomienda la utilización de las botas de fútbol multitacos, prohibiéndose la utilización de tacos de aluminio u otros metales. La utilización de botas con tacos muy largos aumenta las probabilidades de lesión.

49. Todo lo que no quede especificado en el presente reglamento, en relación a las normas de juego de los partidos, se atenderá a lo dispuesto en el Reglamento de la Real Federación Española de Fútbol.

APARTADO 5. PREMIOS

50. El ganador del torneo se llevará como premio una copa de vencedor del Torneo y 400€.

51. El subcampeón del torneo se llevará como premio una copa de subcampeón del Torneo y 240€.

52. Los equipos clasificados en tercer y cuarto puesto recibirán como premio una copa de Semifinalista. Además el tercer clasificado recibirá una compensación económica de 60€.

53. En caso de que no se alcance el número mínimo de 20 equipos inscritos, Oztogest Deporte Ocio y Salud se guarda el derecho a rectificar los distintos premios en metálico, publicándose en la Web oficial del torneo, www.oztogest.com una vez que se haya finalizado el plazo de la Inscripción).

54. La organización se guarda el derecho de modificar cualquiera de estas normas siempre previo conocimiento de los delegados de los equipos participantes.