

II TORNEO 24H. FÚTBOL7 ALZAINA 2022

5 y 6 de AGOSTO

1.- INSCRIPCIÓN Y PARTICIPACIÓN

INSCRIPCIÓN Y FORMACIÓN DE EQUIPOS. Los equipos se inscribirán en el torneo, mediante modelo oficial y cumpliendo los requisitos que sean establecidos..

Para la inscripción se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

EL PRECIO DE INSCRIPCIÓN ES DE 60€ POR EQUIPO y se abonaran mediante transferencia bancaria al siguiente número de cuenta de CAJAMAR: **ES77 3058 0990 2127 5411 6675**. Debiendo dar en el banco al mismo tiempo del ingreso un número de teléfono de contacto y el nombre del equipo. Después de esto debes entregar presencialmente o través del correo electrónico escueladeportiva@alozaina.es lo siguiente: hoja de inscripción debidamente rellena, fotocopias de los D.N.I. ó Pasaporte de los jugadores y entrenador, y el justificante de pago. La inscripción podrá realizarse antes del Miércoles 3 de Agosto de 2022 a las 12 horas. Para más información podéis consultar al 633079199-607603969.

Los equipos estarán compuestos por un mínimo de 8 jugadores y un máximo de 12 y un entrenador/delegado (obligatorio) que asumirá la representación del equipo. La edad mínima de los jugadores es de 16 años.

Deben acompañarse las fotocopias de los D.N.I. o Pasaporte de todos los miembros del equipo, incluido el entrenador/delegado. Todos los inscritos deberán tener en curso, **el DNI**. Una persona no podrá participar en más de un equipo.

Responsabilidades Una vez que los equipos hayan entregado la hoja de inscripción no se modificará está bajo ningún concepto. La Organización del torneo no se hace responsable de ningún tipo de daño o lesión ocurrida durante el desarrollo del mismo. La participación e inclusión en la hoja de inscripción de los equipos de una persona supone el acatamiento de esta situación.

- Los premios serán los siguientes:

1º: **500€** y Trofeo.

2º: **250€** y Trofeo.

3º: **100€** y Trofeo.

4º: Trofeo.

Pichichi: Trofeo.

Zamora: Trofeo.

Mejor equipo local: **50€** y Trofeo.

Teléfono de información: 633079199 - 607603969

Webs información www.alozaina.es

2.- REGLAS DE JUEGO Y SISTEMA DE COMPETICIÓN

El sistema de competición dependerá del número de inscritos, donde se pretende que cada equipo juegue el máximo número de partidos posibles. El número máximo de inscritos será de 18 equipos.

La duración de los encuentros será de dos periodos de 20 minutos, con un descanso entre ambos periodos de 5 minutos. **Los responsable técnicos**, de los distintos equipos, serán los **únicos interlocutores válidos** ante la organización para las cuestiones derivadas de la actividad.

El equipo que retrase su comparecencia a la hora fijada para el partido para disputar el mismo, se le dará el partido por perdido, con el resultado de 3-0 para el equipo compareciente. La organización pondrá dos balones para la disputa de los partidos. Cada equipo dispondrá de un balón para el calentamiento. En el campo de juego y banquillos solo permanecerán los miembros del equipo y el entrenador, todos los amigos y visitantes deberán estar en las gradas, los árbitros y la organización podrán parar el partido en caso de que no se cumpla esta norma y no comenzara hasta que el personal se haya retirado. Los equipos son responsables de estas personas.

Normas y Régimen sancionador Las reglas de juego serán las que se establecen por el reglamento vigente de la Federación en Fútbol 7. La Organización se reserva el derecho de incluir y modificar nuevas normas, con previo aviso a los participantes y siempre para la mejora del torneo.

La organización del torneo tendrá un Comité de Competición que decidirá las sanciones a adoptar en función de la gravedad de las acciones y las aportaciones de los árbitros de los partidos, ajustándose al reglamento vigente de la Federación. Este Comité podrá sancionar a cualquier jugador, integrante de equipo o equipo en su conjunto que interrumpa o perjudique el desarrollo del evento, pudiendo llegar a la expulsión del mismo. En todo el torneo la TARJETA ROJA DIRECTA en un partido supone la sanción mínima de un partido de suspensión, si bien se aplicará adicionalmente la sanción que estime el comité de Competición del Torneo en función de la gravedad de la acción.

La incomparecencia o expulsión de un equipo en el transcurso del campeonato, será sancionado de la siguiente forma: todos los integrantes no podrán volver a participar en algunas de las competiciones organizadas por esta organización durante la edición siguiente. El partido se daría por perdido por el resultado de 3-0 en su contra y quedarían expulsados del torneo.

Se podrá suspender un encuentro si existe comportamiento antideportivo de los acompañantes o participantes. Malos ejemplos no tienen cabida en el proyecto. **Los responsables y los técnicos deben velar por el buen desarrollo de la actividad** y procurar que tanto deportistas como acompañantes disfruten de la jornada.

3.- ÁRBITROS

Los árbitros pertenecerán a la delegación de árbitros.

Antes del partido, el árbitro comprobará los jugadores que van a participar, después de este deben firmar ambos técnicos o delegados y el árbitro en conformidad sobre lo acontecido (goleadores, tarjetas, incidencias, etc...) para ser contabilizada.

En el caso de dudas sobre algún resultado tendrá validez el reseñado en el acta, ya que en su momento firmaron los respectivos responsables reconociendo el mismo

4.- TÉCNICOS/DELEGADOS

Los técnicos o delegados registrados en el programa serán los responsables de los equipos y aquellos que notifiquen a la organización en la ficha de recogida de datos.

El responsable del equipo tendrá que:

- Informar al árbitro antes de cada partido de los jugadores que participaran.
- En general velar por el buen funcionamiento del Torneo.

5.- FALSIFICACIÓN DE IDENTIDAD

Aquel equipo que suplantara la persona de algún jugador o falsificara su edad se le dará por perdido por el resultado de 3-0 y se le restará 3 puntos en la clasificación, quedaría excluido de la clasificación general.

6.- EQUIPACIONES

Para la celebración de los partidos, en caso de coincidir las equipaciones se realizara sorteo para determinar qué equipo juega con petos. Para poder iniciar un partido cada uno de los equipos deberá presentar en el campo de juego y en disposición de actuar en el mismo un mínimo de 6 jugadores, incluido el portero, pudiendo actuar en el partido cualquier jugador inscrito y que se encuentre en el campo debidamente uniformado antes de la conclusión del partido. Todos los equipos deberán llevar a los partidos un juego de petos, por si existiera coincidencia de colores y **un botiquín básico.**

7.- COMITÉ COMPETICIÓN

Sera este el encargado de de establecer las sanciones.

SANCIONES: DOBLE AMARILLA (1 partido sanción), 1 TARJETA ROJA (1 partido mínimo), 2 EXPULSIONES (expulsión del torneo).

JUGADORES CONFLICTIVOS: con el fin de evitar incidencias y conflictos, aconsejamos a los equipos que tengan este tipo de jugador lo retiren del evento. En caso de no hacerlo, será la organización quien adopte esta medida, previo consenso con el resto de equipos y árbitros.

ORGANIZAN:



Ayuntamiento de Alosaina

