



NORMAS Y SISTEMA DE COMPETICION

- 1.-** Los Campeonatos de Fútbol Médico están dirigidos únicamente a equipos médicos.
- 2.-** Los jugadores deben ser titulares de un título de Medicina de cualquier Universidad.
- 3.-** Todos los jugadores deberán de tener 25 años cumplidos al comienzo del campeonato.
- 4.-** Todos los capitanes deben registrar a sus jugadores antes del campeonato en el espacio Web www.futbolmedico.es habilitado para tal efecto, incluyendo: foto de identificación, fotocopia del DNI nombre, edad y documento de especialización de cada médico.

Los equipos y jugadores deberán estar inscritos al menos un mes antes de la fecha del torneo. Los cambios individuales son permitidos hasta el martes antes del torneo.

- 5.-** Sólo son aceptados 3 jugadores paramédicos (otros profesionales sanitarios) por equipo (máximo 2 de ellos en el campo), siempre y cuando hayan participado en torneos anteriores a 2023 y tengan 35 cumplidos antes del torneo.

A partir de la edición de 2022, no son aceptadas nuevas inscripciones de jugadores paramédicos.

6. Debe haber al menos 4 jugadores mayores de 35 años en cada equipo en el campo de juego durante toda la duración del partido. Para identificarse, todos los jugadores mayores de 35 años llevarán una pulsera identificativa (se entregarán a los capitanes antes del torneo) y, obligatoriamente, deberá haber 4 jugadores con pulsera en todo momento en el campo. Si un equipo no cumple con esta regla, se dará aviso verbal desde la organización al entrenador/capitán del equipo. Si el mismo equipo, reincide en el incumplimiento de la norma se dará por vencedor por un marcador de 3 a 0, al equipo contrario.

7.- Un equipo deberá tener en el campo un mínimo de 8 jugadores para el comienzo del partido.

8.- Una vez comenzado el partido, si algún equipo por motivo de expulsión o lesión de sus jugadores quedase con menos de 8 jugadores, el árbitro dará por finalizado el encuentro con el resultado de 3 goles a 0 a favor del equipo contrario y se descontará un punto al equipo infractor. Si el resultado fuese favorable por 3 o más goles a favor del no sancionado, se mantendrá el resultado, descontándose igualmente 1 punto al equipo sancionado. Los goles conseguidos por ambos equipos se contabilizarán igualmente.

9.- Los cambios o actualizaciones de estas reglas deben comunicarse al menos un mes antes del inicio del Campeonato de Fútbol Médico. Después de esa fecha, cualquier cambio en las reglas solo se podrá hacer por una decisión unánime del grupo de capitanes.

10.- Los resultados y la clasificación de los torneos serán actualizados en la Web del torneo diariamente por el comité organizador.

11.- Se podrán inscribir un máximo de 30 jugadores por equipo.

12.- El acta deberá estar formalizada al menos 10 minutos antes del inicio del partido. Los jugadores deberán de estar identificados en todo momento con su D.N.I. original, que podrá ser solicitado en cualquier momento, tanto por el árbitro como por parte del delegado de campo. En el supuesto de que algún jugador o delegado inscrito en la relación de jugadores no tuviera el D.N.I. o algún documento legal que lo pudiera identificar, no podrá ser alineado.

13.- Al término del partido, y dentro de los 5 minutos siguientes a la finalización, los delegados de ambos equipos deberán firmar el acta del mismo en señal de conformidad, tanto del resultado como de las posibles incidencias. En caso de querer presentar alegaciones al acta, se enviará a la Organización un anexo firmado por el delegado del equipo y dentro de las 2 horas siguientes a la finalización del partido.

14.- Si al término de la liguilla de clasificación resultasen dos o más equipos empatados a todo, se lanzarán entre ellos una tanda de 3 penaltis por equipo para dilucidar, la clasificación.

15.- Las clasificaciones se harán con arreglo a los puntos obtenidos por cada uno de los equipos participantes, a razón de tres puntos por partido ganado, uno por empatado y ninguno por perdido.

En caso de empate a puntos en la clasificación final entre **dos equipos**, los criterios de clasificación que se seguirán para resolver el empate serán los siguientes:

- a. Resultado de los encuentros jugados entre ellos (golaverage particular).
- b. Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra.
- c. Mayor número de goles conseguido.
- d. Menor número de goles encajados.
- e. Fair Play.
- f. Sorteo

Si el empate lo 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 obtenido entre ellos, como si los demás no hubieran participado.
- b. Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra, considerando únicamente los partidos jugados entre sí por los clubes empatados.
- c. Mayor número de goles conseguido durante la competición entre los equipos empatados.
- d. Menor número de goles encajados durante la competición entre los equipos empatados.
- e. Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra, teniendo en cuenta todos los encuentros del campeonato.
- f. Mayor número de goles conseguidos teniendo en cuenta todos los partidos de la competición.
- g. Menor número de goles encajados teniendo en cuenta todos los partidos.
- h. Fair Play.

En caso de que en la liguilla particular de empates **entre más de dos equipos**, dos de esos equipos empatasen a puntos, se aplicara la norma de "empate entre dos equipos" para resolver la clasificación.

16.- Puntuación Fair Play

- Una tarjeta amarilla durante un partido: 1 punto
- Dos tarjetas amarillas en un mismo partido: 3 puntos
- Roja Directa: 5 puntos + 5 puntos adicionales por cada partido extra de sanción.

17.- En caso de finalizar en empate los partidos correspondientes a **eliminotorias**, se lanzarán 3 penaltis por equipo. En caso de empate se seguirán tirando alternativamente hasta que haya un vencedor.

18.- Dado el caso de que algún encuentro una vez comenzado debiera suspenderse por fuerza mayor o por otros motivos ajenos a la organización, se dará por finalizado con el resultado que hubiera en el momento de la suspensión.

19.- La duración de los partidos será de 50 minutos dividido en dos partes de 25 minutos cada una, con un intermedio máximo de 5 minutos.

20.- Queda PROHIBIDO el uso de botas con tacos de aluminio en los terrenos de hierba artificial. Recomendamos el calzado con tacos de goma o de uso habitual en fútbol sala, etc. para este tipo de campos.

21.- Cualquier desperfecto ocasionado en las instalaciones de la competición, será responsabilidad de la persona causante a todos los efectos.

22.- La organización se reserva el derecho de admisión y el derecho de excluir de la competición a cualquier equipo que infrinja o altere gravemente el desarrollo de la misma.

23.- Incomparecencia. Se considera incomparecencia la no presentación del acta a la hora señalada como comienzo del partido o figurar con menos de 8 jugadores en el campo a la hora señalada de comienzo del partido.

En caso de que ninguno de los equipos presente la relación/acta de jugadores, no se jugara el partido y se descontara 1 punto a cada equipo.

24.- Los equipos tienen la obligación de estar en el terreno de juego a la hora señalada como comienzo del partido, independientemente del retraso que por diferentes motivos se puedan estar produciendo. El árbitro o delegado de la organización, podrá dar por suspendido el partido si a al comienzo del mismo no hay al menos 8 jugadores por equipo en el campo, identificados en la relación/acta de jugadores y listos para comenzar el encuentro.

25.- Todos los equipos deberán tener una equipación de color alternativo para el supuesto de coincidencia de color con el equipo rival. En caso de coincidencia, será el equipo que figure como visitante en el calendario cambiará el color de su equipación.

26.- Las sustituciones son ilimitadas. Un jugador sustituido podrá volver a jugar en cualquier momento. El jugador sustituido deberá de abandonar el campo dentro de los 5 metros de la línea que divide el campo y siempre por la zona de banquillos o responsable de campo. El partido no se detendrá en el momento de los cambios.

27.- Las reglas FIFA se aplicarán en las normas de juego, salvo las que indiquen expresamente lo contrario dictadas por el comité organizador.

28.- El Comité Jurisdiccional de Competición y Disciplina Deportiva es el órgano a quien corresponde enjuiciar y resolver los asuntos de su competencia en materia competitiva y disciplinaria.

Dicho Comité tendrá jurisdicción sobre todos los participantes del torneo, incluidos: árbitros, delegados, jugadores, equipos, etcétera.

El Comité estará formado por un miembro único, nombrado por la organización del torneo.

29.- Todos los equipos participantes en el TORNEO, aceptan el reglamento que esta organización tiene para el mismo y de los que cada equipo tiene un ejemplar.

Las decisiones emanadas de Comité son inapelables.

CRITERIOS DE SANCION

Las tarjetas amarillas son acumulativas.

2 tarjetas amarillas en un partido, acarreará un partido de sanción a cumplir en el siguiente partido.

Tarjeta Roja Directa

Al menos un partido de sanción a cumplir en el siguiente partido, a la espera de la resolución final de Comité de Competición.

Un jugador con una tarjeta una tarjeta amarilla acumulada, si fuera sancionado con 2 amarillas en otro partido cumplirá un partido de sanción y se le mantendrá la tarjeta amarilla acumulada.

La acumulación de tarjetas amarillas, no se tendrán en cuenta para los partidos de semifinales.

ALINEACIONES INDEBIDAS. Las reclamaciones sobre alineaciones indebidas a instancias de equipos deben realizarse **antes de finalizar el partido** y a través del delegado para poder ser verificadas y atendidas.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

- Cuatro grupos de 4 equipos, a una vuelta (3 partidos de clasificación)
- Duración de los Partidos: 2 x 25 minutos
- Jornada 1 - jueves por la mañana,
- Jornada 2 - jueves por la tarde
- Jornada 3 - viernes por la mañana.
- Viernes tarde: Cuartos de Final entre 1º y 2º clasificados
Semifinales entre los 3º clasificados
Semifinales entre los 4º clasificados
- Sábado mañana: Playoffs Fase Final y Partidos del 5º al 16º puesto.
- Sábado tarde: Final y partido por el 3º y 4º puesto.

Playoffs – 1º al 8º puesto

Los dos primeros clasificados de cada grupo (8 equipos), competirán por los puestos del 1º al 8º, de la siguiente manera:

Viernes por la tarde - Cuartos de Final

Sábado por la mañana - Semifinales entre los ganadores.
Partidos por los puestos 5º y 6º y 7º y 8º puesto.

Sábado por la tarde – Final y partido para 3º y 4º puesto –

Playoffs – 9º al 16º puesto

Viernes por la tarde – Semifinal entre **los terceros clasificados**.

Sábado por la mañana: Partido para el 9º y 10º puesto entre los ganadores y partido para el 11º y 12º puesto entre los perdedores.

Viernes por la tarde – Semifinal entre **los cuartos clasificados**

Sábado por la mañana: Partido para el 13º y 14º puesto entre los ganadores y partido para el 15º y 16º puesto entre los perdedores.

REGLAMENTO FUTBOL 7 PIONEROS

Podrán participar jugadores mayores de 50 años, con la opción de inscribir dos jugadores máximo mayores de 45 años.

Se jugará de acuerdo al **Reglamento** de fútbol 7, más abajo descrito.

Se aplicarán las **Normas** antes descritas para fútbol 11

SISTEMA DE COMPETICIÓN TORNEO PIONEROS FUTBOL 7

- 1 grupo de 4 equipos.
- 2 x 25 minutos
- 3 partidos de clasificación:
- Jornada 1 - jueves por la mañana,
- Jornada 2 - jueves por la tarde
- Jornada 3 - viernes por la mañana.
- Viernes tarde: descanso.
- Sábado por la mañana:
Final entre 1º y 2º clasificados y partido por el 3º y 4º puesto

MODALIDAD FÚTBOL 7

TERRENO DE JUEGO. Será de hierba artificial o césped, con unas dimensiones máximas de 90 x 60 m y mínimas de 60 x 40 m. Las porterías tendrán una medida de 2 x 6 mts.

AREA DE PENALTI Y ZONA DE FUERA DE JUEGO. En cada extremidad del terreno y a 13 m. de distancia de cada línea de meta, se trazará una línea paralela a la portería y se unirá en sus extremos a la línea de banda. A una distancia a 9 metros de cada poste de la portería y trazando una línea perpendicular entre la línea de meta y la línea denominada de 13 metros, se conformara el área de penalti. La superficie comprendida entre la línea de 13 metros y la línea de meta se llamará zona de fuera de juego.

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 permitirá el juego con menos de 6 jugadores por equipo. No se podrán inscribir más de 22 jugadores por equipo.

EL PENALTI. El punto de ejecución de penalti se situará a 9 m. de la línea de meta. 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.

TIROS LIBRES. Todos los tiros libres son directos, excepto las faltas que se produzcan dentro de las áreas de penalti, en las cuales se aplicará el reglamento de la Real Federación Española de Fútbol. Todos los jugadores del equipo contrario deben estar a una distancia mínima de 6 metros.

SAQUE DE META. Cuando el balón haya traspasado la línea de meta habiendo sido jugado en último término por un jugador del bando atacante, se sacará desde la línea de saque paralela a la de portería, que estará situada a 4 m. de la línea de meta. Cualquier otra incidencia no contemplada en este reglamento, se aplicará la normativa vigente de la Real Federación Española de Fútbol.