REGLAMENTO

BOMBONERA LIGUE

La inscripción de un equipo en los torneos organizados por ASOCIACION CULTURAL Y DEPORTIVA BOMBONERA LIGUE implicará la aceptación del reglamento.

1. Información general

- Asociación deportiva cultural Bombonera Ligue.
- Ligas de fútbol Sala.
- Formato 1 grupo.
- Compuesta por 6 a 12 equipos.
- La liga contara con el número de partidos de fase de liguilla correspondientes al número de equipos inscritos.
- Una vez disputada la fase de liga los 4 primeros clasificados disputaran los *playoffs.*
- 1 vs 4 y 2 vs 3
- Los ganadores disputaran la final.
- Formato 2 grupos
- 2 grupos de 7 a 11 equipos cada uno, en el cual cada equipo disputará el número de partidos correspondiente al número de equipos de su grupo.
- Se disputan las jornadas de fase de liga para definir las primeras 4 plazas que disputarán los *playoffs.*
- Los partidos de fase final se disputan en la siguiente secuencia:

  1 grupo A vs 4 grupo B

  2 grupo A vs 3 grupo B

  3 grupo A vs 2 grupo B

  4 grupo A vs 1 grupo B

  Los ganadores de estos partidos se enfrentarán en semifinales en la siguiente secuencia:

  Ganador 1A vs 4B - 3A vs 2B

  Ganador 2A vs 3B - 1B vs 4ª

  De estos dos partidos se definirá la final.

2. Premios

Efectivo de 600 a 1500 para el ganador.

3. TROFEOS

- Campeón
- Segundo clasificado
- Máximo goleador
- Mejor portero
- Mejor jugador

El importe de la inscripción es de 250 euros, de los cuales un equipo debe abonar la mitad para poder empezar a jugar. A partir de la jornada 2 la inscripción debe estar completamente abonada; de no abonarse en la jornada 2 la totalidad de la inscripción; el equipo quedará expulsado de la liga y se sustituirá por otro que volverá a disputar sus partidos ya disputados.

En cada jornada se pagará al iniciar el partido o como muy tarde en la media parte el importe de 35 euros, correspondiente a arbitraje, audiovisuales, campo y agua.

4. Equipación

1. Será totalmente obligatorio, el uso de equipación por parte de todos los miembros de un mismo equipo. Además del uso de multi-taco o bambas de fútbol sala. Está totalmente prohibido, jugar con tacos.
2. Está prohibido jugar en chándal, bermuda o pantalón impropio a la práctica del fútbol sala. En caso de que algún jugador venga con un calzado diferente al anterior mencionado,
3. El responsable de campo valorará, en función de la peligrosidad del calzado hacia los jugadores, a participación o no del jugador en el encuentro. El árbitro y responsable de campo en la medida de lo posible revisarán al inicio el cumplimiento de la norma. Una vez se inicie el encuentro, solo se podrá expulsar al jugador del encuentro en caso de calzado

5. FICHAS

1. Todo capitán tiene la obligación de facilitar al coordinador de la liga, la lista de 12 jugadores (Nombre completo, DNI y fecha de nacimiento), que compondrá el equipo, para que este dé de alta a cada uno en la aplicación *Winner*.
2. Todo equipo podrá disponer de un máximo de 12 fichas fijas, y en el caso de no poder completar 5 jugadores para disputar el partido tendrá 3 fichas libres para completar un máximo de 7 jugadores.
3. El capitán que quiera inscribir 2 equipos al campeonato para disputar la liga con ambos equipos
4. Todo equipo tendrá derecho a solicitar la revisión de fichas del equipo contrario o hacerlo por su cuenta mediante la aplicación *Winner*, donde la organización tiene dadas de alta las fichas de todos los equipos.
5. Se podrá pedir revisión antes del inicio del partido o al concluir el encuentro; en caso de alineación indebida, el equipo infracto pierde por 3-0.
6. Todo equipo tendrá derecho hasta la jornada 3, dar de baja y alta de jugadores en las fichas, con el fin de consolidar un equipo que lo acompañará hasta final de temporada. A partir de la jornada 4, los 12 jugadores inscritos en la aplicación *Winner* en un equipo, son los que jugarán hasta el último partido de liga.
7. Para que un jugador pueda disputar los *playoffs* tiene que haber disputado 3 partidos de fase liga.
8. A partir de la jornada 4, SOLO puede sustituirse al portero por otro portero en caso de lesión de este.
9. Las altas y bajas de fichas en la aplicación *Winner*, son gestionadas por la organización.

6. PUNTUACIÓN

1. Las puntuaciones que se obtendrán en la competición serán las siguientes:
    a. Victoria →3 puntos.
    b. Empate →1 punto.
    c. Derrota →0 puntos.

2. En caso de empate a puntos entre dos o más equipos en la clasificación y para determinar los puestos en la tabla, se utilizarán la diferencia entre goles encajados y goles realizados. El equipo con el número más alto, el que quede por encima en la clasificación.

3. Si ambos equipos tienen los mismos puntos y misma diferencia de goles al finalizar la fase liguera, a posición en la tabla la determinará el enfrentamiento directo que hayan tenido en la fase liguera. Es decir, si equipo A gana a equipo B en fase liguera, y al acabar fase liguera ambos equipos tienen los mismos puntos y misma diferencia de goles, equipo A quedará por encima en la tabla.

4. Los equipos que pierdan un partido por motivo de incomparecencia, retirada, alineación indebida, suspensión u otras causas similares, pueden perder el *goalaverage* en caso de empate si este resultado afecta a los equipos implicados en la clasificación final.

5. Solo en el caso, para definir cuarta y quinta, que los dos equipos implicados empaten en la fase liguera y tenga el mismo *goalaverage*, se disputará un partido para definir qué equipo entra a los *playoffs* como cuarto clasificado.

6. En caso de manipulación dolosa, en la última jornada de liga, de algún resultado con el fin de beneficiar la entrada o no entrada a los *playoffs* de algún equipo; la organización revisará el caso y contemplará el expulsar al equipo infractor, o disputar un partido entre los dos equipos que se disputan la cuarta plaza.

7. PARTIDOS

1. La duración de los partidos será de 40 minutos distribuidos en dos partes de 20 minutos cada una de ellas, con un descanso de 5 minutos entre parte y parte y un tiempo muerto de dos minutos permitido a cada equipo por parte.
2. Los partidos se tendrán que iniciar a la hora estipulada en los calendarios, existiendo un tiempo de espera de 10 minutos para aquellos equipos que lleguen tarde; transcurridos estos 10 minutos y no haya un mínimo de jugadores para disputar el partido, el árbitro cerrara el acta, con resultado 3-0 a favor del equipo que ha presentado su equipo a tiempo y con la cantidad de jugadores mínima en campo.
3. La no presentación de un equipo para la disputa del partido supondrá para éste la pérdida del mismo con el resultado de: 0 – 3. l equipo ausente, pagará la totalidad de coste del partido.

4. La retirada de un equipo del terreno de juego antes de que el árbitro o delegado de campo lo den por finalizado, supondrá la pérdida del partido. No se repite ningún partido, ni computa el tiempo perdido. La oficialidad de los partidos de Bombonera Ligue es inquebrantable.
5. Cualquier tipo de comportamiento que imposibilite el desarrollo de la jornada, por parte de un equipo, será estudiado por la organización, para determinar las acciones oportunas a la misma.
6. Cuando un jugador se negará a abandonar la pista e irse a vestuarios después de ser expulsado y no se pudiera continuar el partido por la actitud de dicho jugador, se suspendería el partido y la Organización podría dar por perdido el partido a el equipo de dicho jugador.
7. Está totalmente prohibido, anular partidos por falta de jugadores, para la falta de jugadores se utiliza la ficha libre.
8. El capitán/ El equipo; una vez disponen del calendario de toda la liga al iniciar la misma; Tiene la obligación de presentar el equipo con un mínimo de jugadores para disputar el encuentro en las fechas dispuestas para ello. La firma de este reglamento conlleva la aceptación de las disputas en dichas fechas.

8. BAJA DE UN EQUIPO

1. En el caso de que un equipo (por diferentes motivos) cause baja en la competición, desde la organización, se intentará buscar una solución para que dicho equipo pueda seguir disputando los partidos y no afectar el desarrollo de la liga:
2. Se completará/sustituir de forma completa o parcial al equipo mediante la convocatoria de jugadores de amistosos bombonera (grupo de wasap de la organización, compuesto por jugadores de la comunidad Bombonera); estos jugadores no pueden formar parte de ninguna de las plantillas de los otros equipos que estén disputando la liga.
3. El resultado de los partidos, una vez se aplique este artículo, será oficial.

9. SAQUE DESDE EL CENTRO DE CAMPO

1. El saque inicial, después del descanso y tras la consecución de un gol, se hará desde el centro del campo, pudiéndose efectuar de forma libre (en cualquier dirección) siendo válido el gol directo
2. En el momento del saque, los jugadores del equipo contrario deberán estar en su campo y fuera del círculo central.

10. LANZAMIENTOS DE FALTA

1. Todos los saques de falta se realizarán con el pie y podrán ser de forma directa.
2. Para efectuar cualquier lanzamiento de falta, el balón deberá estar parado y en el lugar donde indique el árbitro.
3. Para solicitar la distancia (4 metros) a la que un contrario/s han de situarse en saque de falta, ser necesario dirigirse al árbitro solicitando "pasos" o "distancia". Después se tendrá que esperar a que el árbitro (pitando) autorice el lanzamiento, si se saca la falta antes de que el árbitro lo autorice el balón pasara al equipo contrario sacando desde la banda.
4. Las faltas, se podrán sacar sin pedir "pasos" o "distancia" pero el árbitro siempre tendrá que autorizar (pitando) el saque, si este se hace si autorización del árbitro se tendrá que repetir.
5. En caso de que no se pidan pasos se tendrá que permitir por parte del equipo infractor el saque de la falta, el árbitro podrá repetir este saque si considera que no se ha permitido dicho saque y si algún jugador reincide en esta acción podrá ser amonestado con tarjeta amarilla.
6. En caso de pedir "pasos", se tendrá que permitir que se coloque la barrera a la distancia permitida y al portero que pueda colocarla adecuadamente.
7. En caso de efectuar un saque de falta en tu propia área, puede hacerse sin autorización del árbitro. Este ha de efectuarse, hacia un lado o hacia atrás, nunca hacia adelante.

11. SAQUES DE BANDA Y CÓRNER

1. Se realizarán con los pies.
2. No será gol si el lanzamiento es directo y será gol si toca cualquier jugador incluido el portero.
3. Si el árbitro decide que el saque no se ha hecho de forma correcta pasará el balón al equipo contrario, si es banda sacará del mismo lugar y si es de córner se sacará de portería.
4. En los saques de banda y córner los jugadores contrarios tendrán que estar a un mínimo de 1 metro de distancia.
5. En estos saques no se podrá lanzar el balón al contrario intencionadamente para reanudar el juego, pudiendo ser tarjeta si lanza con agresividad. El juego se reanudará con saque de falta.

12. SAQUE DE PORTERIA

1. El saque de portería solo lo podrá realizar el portero y siempre con la mano. Si el saque no se ha efectuado con la mano el árbitro ordenara repetirlo. Esta infracción podrá ser motivo de tarjeta amarilla. No habrá un lugar concreto para sacar, pero siempre tiene que ser dentro del área.
2. El saque de portería podrá sobrepasar la línea de medio campo.
3. Después de sacar, el portero no podrá volver a jugar el balón hasta que lo haya tocado otro jugador.
4. Un balón se considerará fuera de los límites del terreno de juego, cuando rebase cualquiera de las líneas que lo delimitan. Se considerará que el balón ha rebasado una línea cuando este lo haga en su totalidad.
5. Al portero se le tendrá que permitir el saque de portería y quedará a criterio del árbitro la posible infracción de esta norma.
6. En un saque de portería, el portero no puede colocar el balón en el suelo y salir jugando con los pies, solo con las manos.

13. PORTERO

1. El portero podrá salir de su área, pasando a ser considerado desde ese momento y mientras permanezca fuera de ella, como un jugador mas de pista.
2. El portero no podrá recibir el balón más de 1 vez consecutiva, viniendo de un jugador de su equipo, Cuando el balón pase de medio campo o toque un jugador contrario se inicia de nuevo el recuento de cesión.
3. La sanción por infringir esta norma será lanzamiento indirecto desde el borde del área a favor del equipo contrario.
4. El portero no podrá retener, controlar o jugar el balón durante más de 4 segundos consecutivos dentro de su área.
5. Si el portero coge el balón con las manos y se desprende de el, no podrá volverlo a jugar hasta que no lo haya tocado algún otro jugador. Esta infracción provoca un tiro indirecto al borde del área.

14. CUATRO SEGUNDOS

1. Todo jugador dispondrá de 4 segundos para efectuar cualquier saque o lanzamiento exceptuando el penalti. Una vez transcurridos estos cuatro segundos sin haber sacado, el balón quedará para el equipo contrario que hará el saque.

15. PENALTI

1. Se considerará penalti toda falta cometida por el equipo defensor dentro de su área.
2. Una vez efectuado el lanzamiento, el jugador que lance, para disputar el balón en caso de rechace.
3. Previamente al lanzamiento, el resto de los jugadores de ambos equipos tendrán que permanecer por detrás del doble penalti.
4. El penalti será el único lanzamiento que podrá ser ejecutado fuera del tiempo reglamentario.
5. El portero deberá estar colocado sobre la línea de gol, hasta que el árbitro autorice el lanzamiento.
6. El portero podrá moverse lateralmente pisando siempre la línea de gol y solo se podrá adelantar cuando el jugador que lanza toque el balón, si lo hace antes el árbitro podrá repetir el lanzamiento.

16. LANZAMIENTOS DE DESEMPATE PARA LA FASE FINAL

1. Los lanzamientos se harán desde el punto de penalti y se efectuarán 3 lanzamientos por equipo de forma alterna.
2. El portero deberá estar colocado sobre la línea de gol.
3. En caso de empate en la tanda inicial, se procederá a muerte súbita en tandas de 2.
4. Un jugador podrá repetir lanzamiento, después de la primera tanda y así sucesivamente cada 3 lanzamientos. Se podrá hacer cambio de portero
5. Será gol cuando el balón traspase la línea de portería después de haber sido rechazado por el portero.

17. GOLES

1. No se concederá gol cuando el balón traspase la línea de portería proviniendo de un saque de banda o córner que durante su trayectoria antes de entrar en la portería no haya sido tocado por algún jugador.
2. El juego se reanudará con saque de puerta, si sacaba el equipo atacante y saque de córner si el que lo hacía era el equipo defensor.
3. Se concederá gol, cuando el lanzamiento provenga de un saque de centro
4. Después de un gol, el árbitro podrá sancionar con tarjeta amarilla al equipo que tiene que sacar de centro, si observa que el mismo incurre en pérdida de tiempo en el saque.

18. JUGAR POR EL SUELO

1. Se podrá jugar por el suelo, siempre y cuando no sea juego peligroso para el contrario. Podrá ser juego peligroso aun tocando el balón y no tocando al jugador contrario.

19. PALABRAS, GESTOS O SONIDOS

1. Todas aquellas palabras, gestos o sonidos realizados por un jugador, que el árbitro interprete que puedan inducir a engaño, equivocación o entorpecimiento en el desarrollo de una jugada, serán sancionados/as con falta, sacándose desde el lugar de la infracción a excepción de si tiene lugar dentro del área, en tal caso sacará al borde de esta.
2. El árbitro podrá amonestar al delegado/ o jugador en el banquillo con tarjeta amarilla y roja.

20. FALTAS ACUMULABLES

1. Se considerarán faltas acumulables todas aquellas que pite el árbitro por contacto o intento de contacto físico, jugar o intentar jugar por el suelo y las que se piten por manos. El resto de las infracciones, no se considerarán faltas acumulables.
2. El árbitro contabilizará las faltas acumulables, que serán 5. Al inicio de la segunda parte, la contabilización empezará de cero.

3. El árbitro advertirá de la 5ª falta al equipo infractor para que este prevenga que a partir de la siguiente falta acumulable será lanzamiento de Doble Penalti.

21. LANZAMIENTO SIN BARRERA (DOBLE PENALTY)

1. Cuando se llegue a lanzamiento sin barrera el árbitro tendrá que colocar el balón en el punto de doble penalti, excepto si el equipo que tiene que lanzar decide efectuar el lanzamiento desde donde se efectuó la falta.
2. En un lanzamiento sin barrera, a excepción del jugador que lance y el portero que recibe el lanzamiento, el resto de los jugadores deberán permanecer en la línea de medio campo hasta que no golpee el jugador que lance. Si el árbitro considera que algún jugador se adelanta antes del lanzamiento y este adelantamiento lo entorpece e o se aprovecha de el, se podrá tomar la decisión de repetir el lanzamiento, siempre favoreciendo al equipo que no ha cometido la infracción. Esta infracción puede ser tarjeta amarilla al jugador que la hace.
3. Los saques mencionados, ningún jugador podrá jugar el balón hasta no haber sido rechazado por el portero o repelido por el larguero postes de la portería.

22. SUSTITUCIONES O CAMBIOS

1. Durante un partido, se podrán realizar todos los cambios que un equipo crea convenientes, respetando las siguientes normas:

    a) Se deberán realizar siempre por la línea de medio campo.
    b) El jugador que sustituye no podrá entra en el terreno de juego hasta que salga el jugador sustituido, si lo hiciera antes puede ser tarjeta amarilla para el jugador que entra.
    c) Los cambios se podrán realizar en cualquier momento del partido, el árbitro no tendrá que autorizarlos, excepto si es el portero el jugador a sustituir que deberá estar el juego parado y el árbitro autorizarlo.
    d) Los cambios por lesión podrán ser autorizados por el árbitro por otras partes del terreno de juego.

23. TARJETAS

1. Durante el transcurso de un encuentro, el árbitro podrá mostrar dos tipos de tarjetas: Amarilla o Roja:

1.1 Tarjeta Amarilla:

a) Se sacará por agarrón, juego peligroso o protestas excesivas.
b) La doble amarilla será castigada con tarjeta roja y durante dos minutos o un gol, ese equipo no podrá sustituir al jugador amonestado.

1.2 Tarjeta Roja.

c) Se sacará cuando haya una entrada grave o agresión.
d) El jugador amonestado será sancionado, con 1 partido de sanción tanto en liga como los *playoffs*.
e) Expulsión inmediata del torneo.
f) El agredir físicamente al juez/arbitro, conllevará a la expulsión inmediata de ese jugador del torneo.
g) El agredir al responsable de campo conllevará a la expulsión inmediata de ese jugador del torneo.
h) El agredir a alguien del público conllevará la expulsión inmediata del torneo.
i) En una tangana, dos jugadores empiezan una pelea individual en la que uno de ellos lanza un golpe y el otro devuelve, conllevará una sanción y en los casos extremos, expulsión inmediata del torneo. (No se permitirá al capitán sustituir al jugador expulsado, a partir de la jornada 4).

24. DELEGADOS Y ENTRENADORES

1. Cada equipo podrá tener en el banquillo (con ficha) a un delegado o entrenador.
2. Deberán controlar su zona de banquillo, en la que solo le estará permitida la estancia a componentes del equipo que dispongan de ficha y en disponibilidad para jugar el partido.
3. Todos los componentes de un equipo que deban estar en el banquillo no podrán efectuar recorridos a lo largo de la línea de banda.

25. CAPITÁN

1. Todo equipo y antes del inicio del partido, deberá comunicar al árbitro, quien de sus componentes va ejercer como capitán.
2. El capitán será el encargado de tomar parte en el sorteo de campos en el inicio y será el máximo responsable del equipo en el terreno de juego.

26. LLUVIA

1. La lluvia no será motivo expreso de suspensión de un partido
2. 1 hora antes del encuentro, capitanes y organización determinarán según circunstancias, el posponer la jornada de liga o no; solo se cancelará el partido, en caso de lluvia EXTREMA. Que imposibilite el desarrollo del juego y las condiciones para desempeñar el mismo.

27. APLAZAMIENTOS

1. Bombonera Ligue facilita el calendario de los partidos de toda la liga, para que los equipos puedan planificarse y disponer de toda su plantilla en los partidos.
2. La petición por parte de un equipo de aplazamiento de un partido se aconseja que sea una semana antes del mismo y no se autorizará si no se hace mínimo con 48h. antes de dicho partido. En el caso de que esto no se cumpla, el equipo que solicite el aplazamiento correrá con todos los gastos de campo.
3. La Organización se reserva el derecho de efectuar modificaciones en el calendario por el buen funcionamiento del campeonato o por causas que así lo aconsejen.

28. VARIOS

1. La retirada de un equipo de un partido antes de que el árbitro lo de por finalizado, supondrá la pérdida de este. La Organización valorará los hechos y será quien decida el resultado del partido.
2. Para casos de resoluciones transcendentales, la Organización puede solicitar la presencia en una reunión de delegados o capitanes de equipos para que puedan intervenir y colaborar en la decisión a tomar.
3. Todo equipo tendrá derecho a presentar recurso si lo cree oportuno, el cual será estudiado por la Organización, quien después de analizarlos comunicará si modifica o no la resolución.
4. Todos aquellos hechos o circunstancias irregulares que no estando contemplados en este reglamento y pudieran ser motivo de sanción o alterasen puntuaciones, clasificaciones o el mismo desarrollo del torneo, serán estudiados caso por caso por la Organización.

FINALIDAD

Este reglamento está hecho con el fin de facilitar la organización de los equipos, proteger la Integridad de los jugadores, el desarrollo de las jornadas y evitar cualquier tipo de disputa al finalizar cada jornada y organización de la Competición.

Yo Capitán/Delegado responsable del equipo

Acepto el reglamento para el desarrollo de mi participación en cualquiera de las ediciones de la Bombonera Ligue, así como en cualquiera de los eventos organizados por el mismo; sean amistosos, pachangas o torneos relámpago.

FIRMA, NOMBRE Y DNI DE CAPITÁN.

Seguro medico

Bombonera Ligue NO dispone de seguro para los jugadores en caso de lesión, o baja médica/laboral provocada por la participación de sus jugadores en las jornadas de liga.

Yo capitán/delegado responsable del equipo

Eximo/ no responsabilizo a Bombonera Ligue, como organización deportiva; de cualquier asistencia Médico o psicológica que cualquiera de mis jugadores o yo necesite como consecuencia de nuestra participación en la competición.

Soy consciente de que NO HAY SEGURO para los jugadores.

FIRMA, NOMBRE Y DNI DE CAPITÁN.

Derechos de Imagen/Protección de datos

Bombonera Ligue utiliza fotos, videos de los jugadores con fines de difusión de la Liga en redes sociales (Instagram, Facebook, TikTok etc.), además de insertar en las fichas datos personales con el fin de comprobar la identidad del jugador.

Desde la organización nos comprometemos a no usar esta información con otros fines a lo anterior comentado.

La aceptación de derechos de imagen es para TODO el equipo, no está permitido excluir de estos derechos a jugadores de forma individual por su condición de jugadores de ligas profesionales, semiprofesionales, ligas virales o de *Streaming* o peticiones particulares.; todos los jugadores aparecerán en las redes sociales de Bombonera Ligue.

Yo capitán de Soy consciente de que se usa mi imagen y la de mis jugadores con fines de difusión de la Liga en redes sociales y comprobación de la identidad de los jugadores en las fichas en la aplicación *Winner*.

FIRMA, NOMBRE Y DNI DE CAPITÁN.