



## CIRCUITO FÚTBOL PLAYA RADIO MARCA ALMERÍA

### 1.- INSCRIPCIONES

- La inscripción de equipos se realizará individualmente para cada torneo, o bien conjuntamente, abonando la cantidad total de las cinco sedes y según el número de jugadores.
- La inscripción para un único torneo será **de 4 euros por jugador**.
- Las inscripciones totales para los **cinco torneos serán de 16 euros por jugador**.
- **LUGARES DE INSCRIPCIÓN.**
  - **WEB DEL TORNEO:** [www.radiomarcaalmeria.com](http://www.radiomarcaalmeria.com) (sistema paypal o tarjeta). Dicho plazo de inscripciones ya está abierto. También se podrá formalizar la inscripción en la web rellenando el formulario y remitiendo el mismo día el justificante del pago bancario al correo indicado en la web ([info@radiomarcaalmeria.com](mailto:info@radiomarcaalmeria.com))
  - **RADIO MARCA ALMERÍA:** Calle Rueda López, 12. 1ªA. Dicho plazo de inscripciones ya está abierto. El pago en Radio Marca se podrá hacer en efectivo en el momento de la inscripción o bien entregando el justificante del ingreso en la cuenta de Radio Marca (Cajamar [ES4330580081762720033211](https://www.cajamar.es/ES4330580081762720033211)).
  - **AYUNTAMIENTOS SEDE:** También se podrán formalizar inscripciones en el Ayuntamiento de cada sede, en las dos semanas previas al torneo. Habrá que rellenar el formulario y entregar el justificante del pago en la cuenta de Radio Marca (Cajamar [ES4330580081762720033211](https://www.cajamar.es/ES4330580081762720033211)).
  - **La cuota de inscripción abonada deberá coincidir con el número de jugadores inscritos.**
  - **Teléfono de información:** 950.27.16.10 y 696.41.75.45.
- Antes de formalizar la inscripción, será necesario haber abonado la cuota de inscripción de 4 euros por jugador participante. Dicha inscripción se hará en la cuenta de Cajamar [ES4330580081762720033211](https://www.cajamar.es/ES4330580081762720033211).

### 2.- FECHAS

- El torneo estará compuesto por cinco sedes:
  - ALMERÍA: sábado, 1 de agosto.
  - NÍJAR: domingo, 9 de agosto.
  - VERA: domingo, 16 de agosto.
  - CUEVAS DEL ALMANZORA: domingo, 23 agosto.
  - EL EJIDO: domingo, 30 de agosto.

### 3.- PREMIOS Y DERECHOS DE LOS PARTICIPANTES

- Todos los participantes inscritos recibirán como regalo una camiseta técnica del torneo.
- Todos los participantes tendrán derecho a agua y a consumiciones por gentileza del patrocinador.
- Habrá sorteo de regalos para los participantes.
- PREMIOS EN METÁLICO EN CADA TORNEO (siempre que se superen los 15 equipos en ese torneo):
  - Ganador: 150 euros y medallas.
  - Segundo: 100 euros y medallas.
  - Tercero: 50 euros y medallas.

### 4.- EQUIPOS Y JUGADORES

- Los equipos estarán compuestos por entre 5 y 15 jugadores.
- La inscripción será de 30 equipos como máximo.
- El mínimo de jugadores para iniciar un partido es de 4.
- Si durante el transcurso de un encuentro un equipo se queda con menos de 3 jugadores, el árbitro lo suspenderá e informará al órgano competente.



- No se podrán inscribir jugadores nuevos una vez iniciada la competición.
- La organización podrá requerir la acreditación de la identidad y edad de los participantes en cualquier momento de la competición, mediante documento oficial.

#### **5.- DE LOS PARTIDOS Y EMPATES**

- La duración de los partidos será de 2 periodos de 10 minutos.
- EMPATES: Si en una eliminatoria, no liguilla, se diese un empate al final de un partido, se lanzarán 3 penaltis. En caso de persistir el empate después del lanzamiento de los 3 penaltis, se lanzará tandas sucesivas de un penalti por equipo hasta que uno marque y el otro falle.
- Si por cualquier circunstancia uno ó varios equipos no se presentara al 2º aviso comunicado por megafonía, será descalificado de la competición.

#### **6.- EL PORTERO**

- No puede marcar un gol directo lanzando el balón con la mano; si se infringe esta norma el equipo contrario ejecutará un saque de meta.
- No puede marcar un gol directo golpeando el balón con el pie en el aire, tras soltarlo de sus manos y antes de que toque el suelo.
- Si podrá marcar gol directo si pone el balón en el suelo y lo patea con uno de sus pies.

#### **7.- EL TIRO LIBRE**

##### **TIRO LIBRE DIRECTO**

- El portero después de tener la posesión de balón en sus manos en el interior de su propia área, juega el balón con los pies fuera del área y regresa a esta para coger el balón con las manos.

##### **TIRO LIBRE DIRECTO DESDE EL PUNTO CENTRAL IMAGINARIO DE LA LINEA MEDIA.**

- Un equipo conserva la posesión de balón dentro de su propia área de penal durante más de 5 segundos sin que lo esté defendiendo de un adversario.
- El portero utiliza sus manos para recibir un pase intencionado de cualquier compañero de su equipo 2 veces seguidas, sin que el balón haya sido tocado entre ambas por un adversario.

#### **8.- JUGADOR EXPULSADO**

- Otro jugador podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar en el terreno de juego una vez transcurridos 2 minutos después de la expulsión.

#### **9.- SOLO EXISTEN LOS TIROS LIBRES DIRECTOS**

- Los jugadores no pueden formar barrera y tendrán que permanecer como mínimo a 5 metros.
- El jugador contra el que se ha cometido la falta, ejecutará el tiro -salvo lesión- en cuyo caso lo hará su sustituto.
- Si se introduce directamente en la meta propia un tiro libre directo, se concederá saque de esquina al equipo contrario.
- El ejecutor solo dispondrá de 5 segundos para realizarlo.
- Si el balón se patea en dirección a la meta del equipo contrario:
  - Solo el portero del equipo defensor puede tocar el balón mientras este se halle en el aire. En cualquier otro caso, si el balón sale fuera de esta zona ó toca el suelo se eliminará la prohibición y cualquier jugador podrá tocarlo ó jugarlo.

#### **10.- EL PENALTI**

- El penalti se ejecutará a 9 metros de distancia de la línea de gol.



- Si lo lanza un jugador distinto al que le fue cometida la infracción, se sancionará con tarjeta amarilla al jugador infractor y se repetirá el penalti.

#### **11.- EL SAQUE DE BANDA**

- Solo se puede efectuar con el pie.

#### **12.- SAQUE DE META**

- Se realiza con las manos y se aplican las mismas reglas para el saque de meta que en el fútbol sala. Las infracciones cometidas contra esta regla, se efectuará un tiro libre directo desde el punto central imaginario de la línea media del terreno de juego.

#### **13.- SAQUES DE ESQUINA**

- Solo podrán efectuarse con el pie.

#### **14.- CÓMO DESEMPATAR EN UNA LIGA**

##### **Si son 2 equipos los empatados:**

- En caso de empate a puntos para clasificarse se tendrá en cuenta en primer lugar:
  - 1º.- El gol average particular
  - 2º.- El gol average general
  - 3º.- El nº de goles marcados
  - 4º.- El nº de goles encajados
  - 5º.- En caso de todavía persistir el empate, pasará el equipo con menor número de Tarjetas Rojas y Amarillas (la T. Roja equivale a 2 amarillas)
  - 6º.- Si aún persistiera el empate, se realizará un SORTEO con los capitanes de cada equipo presentes.

##### **Si son más de 2 equipos los empatados:**

- 1º.- Los puntos obtenidos entre los implicados
- 2º.- El gol average general
- 3º.- El nº de goles marcados
- 4º.- El nº de goles encajados
- 5º.- Sorteo

#### **15.- DEPORTIVIDAD**

- El Torneo Radio Marca está enmarcado en una filosofía deportiva de juego limpio y deportividad. Antes de cada partido, habrá una breve reunión de un minuto entre jugadores y organización, advirtiendo que el torneo no permitirá ningún tipo de juego sucio o comportamiento antideportivo, pudiendo la organización descalificar unilateralmente a los jugadores o incluso al equipo completo que lo practique. La organización será inflexible en este punto, ya que la finalidad principal del torneo es difundir la deportividad y el compañerismo a través del deporte, más allá de resultados y de clasificaciones.

#### **16.- RECLAMACIONES**

- Todos los participantes deberán disponer de algún documento que acredite la personalidad del jugador en caso que se le requiera.
- En caso de alineación indebida se expulsará al equipo de la competición.
- Cualquier reclamación deberá realizarse por escrito y como máximo tendrá que ser presentada 10', después de la finalización del encuentro en el que se produzca el hecho reclamado.
- Para realizar cualquier reclamación se depositarán 5 €, los cuales serán devueltos solo en el caso en el que el reclamante le dé la razón el Comité de Competición.



- En caso de reclamación, solo podrán dirigirse a la organización el responsable de equipo, (Capitán o Delegado)

**LA ORGANIZACIÓN TENDRÁ LA POTESTAD DE MODIFICAR CUALQUIERA DE ESTAS NORMAS EN BENEFICIO DE LA COMPETICIÓN, TENIENDO ADEMÁS PLENA CAPACIDAD SANCIONADORA.**