



# NORMAS LIGA DE FÚTBOL SALA BEMBIBRE TEMPORADA 26/27





Los equipos participantes, se comprometen a defender la buena marcha de la competición para asegurar su continuidad, asumiendo los siguientes criterios organizativos, reglamentarios y disciplinarios:

## **CRITERIOS ORGANIZATIVOS**

- 1.** Existe un Grupo Chat en la aplicación WhatsApp Messenger como instrumento de coordinación y unión entre delegados de equipos, árbitros y organización a través del cual se podrán tomar decisiones colectivas. Con el fin de jugar el mayor número de partidos, la temporada de competición tendrá tres torneos consecutivos: primero la LIGA y después la SUPERLIGA y por último la COPA. Concluirá la temporada con la final de la Supercopa entre ambos campeones.
- 2.** La Liga se disputará por el sistema de puntos todos contra todos a DOS vueltas al término de las cuales quedarán establecidos los puestos definitivos de la Liga 26-27. El tiempo de juego de cada partido es de 19 minutos corridos más 1 minuto a tiempo parado que será del 19 al 20 de juego. El campeón de liga se clasifica para la supercopa.
- 3.** Para el TORNEO de SUPERLIGA la jugaran los 8 primeros clasificados, según los puestos finales alcanzados en el Campeonato de Liga, previo sorteo de grupo:

Se juega al mejor de 3 partidos ( si en el primer y segundo partido el resultado es de empate se resuelve el punto de la eliminatoria con la resolución de 5 penales. En caso de llegar al 3er partido terminase con empate se clasificará para la siguiente ronda el mejor clasificado en la fase de liga regular. En semifinales será la misma situación pero en caso de empate en el 3er partido no se resuelve por clasificación si no por tiro de 5 penales.



Las finales de todos las competiciones se jugarán a 15 minutos a tiempo parado cada tiempo.

**4.** El TORNEO de COPA se disputará por el sistema de eliminación directa hasta quedar dos equipos finalistas y decidiendo así el campeón de copa. Hay una primera eliminatoria ya que el sistema de juego se rige por los primero 8 clasificados de la primera vuelta de la fase regular, dicho puesto se jugará entre el 8º y 9º clasificado para conformar el cuadro de 8 clasificados. El campeón de copa se clasifica para la supercopa

**5.** Se disputará a partido único entre el Campeón de Liga y el Campeón de Copa para decidir el campeón de la supercopa del campeonato de Bembibre de la temporada 26-27. Si son dos equipos distintos, se juega la final por la supercopa y si es un mismo equipo el que gana copa y liga ese equipo se alzara con el triplete sin jugar final de supercopa. Lo que se jugaría sería un partido de las estrellas establecido por la organización y comité de árbitros de los mejores jugadores de la liga por un método de regularidad, calidad y deportividad.

El campeón saldrá para jugar el supercampeón del bierzo con las ligas vecinas.

**6.** Los partidos, según el calendario que se establezca, se disputarán a las 20:30 o 21:30 horas prioritariamente en el Pabellón “Patarita” de Bembibre de lunes a viernes. Dada la posible amplitud de cada plantilla (15 jugadores) y la antelación con que se publicará el calendario de cada torneo, los equipos tienen que organizarse y no deben solicitar el aplazamiento de partidos salvo por causas excepcionales justificables y justificadas que impidan a un equipo presentarse al campo al menos con 4 jugadores para empezar el partido. Pueden considerarse causas justificables las siguientes: lesión o enfermedad invalidante, obligaciones laborales, imposibilidad de desplazarse o situaciones imprevistas personales inexcusables o que afecten al equipo colectivamente.

En todo caso, siempre requerirá el acuerdo unánime de todas las partes implicadas (equipos, árbitros y organización) y con la suficiente antelación salvo situaciones imprevistas Si excepcionalmente, se acordara aplazar algún partido se procurará jugar en el menor plazo posible según disponibilidad.

Se establece un periodo de fichajes dado que hay un límite de 15 jugadores los cuales deberán estar inscritos en la fase regular de liga. Ejemplo: Si un equipo quiere fichar jugadores para la fase de copa, tendrá que hacerlo



dentro del periodo de la segunda vuelta de la fase regular de liga, como muy tarde en el último partido.

**7.** Cualquier delegado y/o jugador de los equipos contendientes o que llegue una vez comenzado el partido por motivos profesionales o justificados, podrá estar en el banquillo a todos los efectos siempre que esté oficialmente inscrito, identificándose previamente en la mesa de anotación.

**8.** Cada equipo inscribirá un mínimo de 9 jugadores y un máximo de 15 aunque en cada partido sólo pueden intervenir un máximo de 12 que deberán estar reflejados en el acta antes de empezar el partido. También al menos un delegado que lo represente sea o no jugador. Habrá una capacidad de 18 fichas por equipo, para poder mover jugadores en caso de que se vayan del mismo equipo.

**9.** Tras el proceso de preinscripción se efectuará la inscripción definitiva en los plazos que establezca la organización. 50€ de cuota de inscripción y 100€ de fianza que se restará en caso de recibir tarjetas o sanciones. Solo en ese momento el equipo se considerará inscrito.

**10.** Si algún equipo no agota el cupo de los 15 jugadores podrá solicitar altas durante la competición ingresando el importe del alta También si fuera necesario dar de baja a algún jugador, podrá ser sustituido por otro sin coste alguno. En ambos casos deberá solicitarse previamente el alta o el intercambio en el Grupo chat o a través del coordinador procediéndose a la comprobación actualización y de la nueva documentación, (inscripción, copia DNI). Ningún jugador podrá alinearse sin que la organización haya comunicado a su delegado el alta oficial de la compañía aseguradora tras comprobar el ingreso bancario.

Un jugador que cause baja sólo puede volver a darse de alta una vez en esa temporada, siempre en el mismo equipo y en sustitución de otro.

**11.** Cada equipo debe estar representado en cada partido al menos por un delegado que haya sido inscrito como tal, sea o no jugador. De no hacerlo así podrá ser reflejado en acta, será advertido y será sancionado el equipo económicamente si reincide.

**12.** Los jugadores de un mismo equipo, excepto el portero, debe disputar el partido con idéntica equipación, (Conviene ponerse de acuerdo entre



delegados) comprobando el árbitro que se distingan claramente los equipos. Cualquier anomalía al respecto deberá ser advertida por el árbitro que podrá hacerla constar en acta. Cada jugador tendrá asignado un número dorsal que, debe procurarse que sea el mismo para toda la competición y que se debe facilitar al anotador/a en el 1º partido.

**13.** Cuando se sospeche de alguna irregularidad de identidad, un delegado podrá solicitar al otro delegado o al árbitro antes, en el descanso o al final del partido el DNI de un jugador oponente (original o copia) para comprobar que está inscrito, y cumple el requisito de edad, teniendo el solicitante derecho a la comprobación. Cualquier otra duda o irregularidad normativa también puede ser reflejada por el árbitro en el acta del partido a solicitud del delegado para ser estudiada.

**14.** El delegado del equipo local y del equipo visitante deberá abonar al equipo arbitral antes de empezar su partido, la cantidad establecida por derechos de arbitraje y alquiler de pista. (20€ equipo por partido)

## **NORMAS PARA LA TEMPORADA 2026-2027 \***

### **REGLAMENTO DE COMPETICIÓN**

**1.** Las Reglas FIFA 2026/27 utilizadas por La RFEF servirán como referencia para los árbitros delegados y jugadores, teniendo todos claro que al no ser comparable la complejidad de ambas competiciones, los árbitros y la organización, con criterios unificados y consensuados podrán adaptar, ampliar y/o simplificar el Reglamento en la medida que se considere oportuno, debiendo orientar y aclarar a los jugadores y delegados en cualquier momento, las situaciones que puedan suscitar dudas.

**2.** Los partidos se jugarán con marcador electrónico en dos periodos de 19 minutos corridos y 1 minuto a reloj parado si se dispone de juez/a de mesa o, excepcionalmente a 20 minutos a reloj corrido si solo hay un juez árbitro. En este último caso, el árbitro podrá detener o prolongar el tiempo advirtiéndolo de ello a ambos equipos si, excepcionalmente, hay circunstancias que así lo requieran. También podrá amonestar por pérdidas deliberadas de tiempo. En cada período cada equipo podrá disponer de un tiempo muerto cronometrado de al menos 1 minuto. Entre ambos periodos se procurará realizar un descanso cronometrado con una duración de entre 5 y 10 minutos.

**3.** Los partidos de la competición se jugarán con un balón oficial propuesto por la organización igual para todos. **Cada equipo deberá llevar sus balones para el previo calentamiento en cada partido.**



4. Al finalizar los partidos y no antes, el acta será firmada por los delegados de ambos equipos y el propio árbitro requeridos por el/la juez de mesa. Una captura fotográfica de dicha acta ya firmada será enviada por el árbitro o juez/a de mesa al chat de la competición para conocimiento de todos los delegados. El acta oficial quedará archivada y custodiada en el pabellón para consulta de la organización, árbitros y delegados de equipo.
5. La Organización se reserva el derecho de ordenar la sustitución de un delegado cuando, por su conducta, entienda que no cumple la función de velar por las normas y la buena marcha de la competición.
6. Todas las incidencias de juego disciplinarias que considere el árbitro o aquellos accidentes que sean susceptibles a juicio del delegado o jugador implicado de requerir la utilización del seguro de asistencia y/o responsabilidad, deben ser redactadas con detalle por el árbitro en el acta del partido.
7. Durante la temporada, en el momento que se considere necesario por la mayoría, en reunión de delegados y árbitros, o a través del Grupo chat, se podrá aclarar, ajustar, modificar y/o añadir cualquier aspecto relacionado con estas Instrucciones de competición con el fin de mejorarla o adaptarla a las circunstancias que puedan surgir.

## CRITERIOS DISCIPLINARIOS

1. La intención de la Organización de la Liga de Fútbol Sala de Bembibre es no tener que recurrir nunca a sanciones disciplinarias, por lo que insta a todos los participantes a poner la mejor disposición para que el desarrollo de la competición sea lo más satisfactorio posible.

Para ello, tanto delegados como árbitros y organización se constituyen en Comité de Competición.

2. 3. Se solicita la colaboración, máxima predisposición, tolerancia, educación y respeto de todos los

delegados y jugadores con el árbitro y viceversa. Todos han de evitar interacciones verbales desagradables, provocadoras u ofensivas con el fin de conseguir el mayor grado de juego limpio y respeto entre todos. Hay que confiar y respetar las decisiones de la única persona que puede y debe ser neutral durante el desarrollo de cualquier partido. Esta es la base para intentar evitar cualquier conflicto.

Con el fin de prevenir situaciones desagradables o sanciones posteriores durante el desarrollo de cualquier partido, se faculta al árbitro para decretar



un tiempo muerto extra en cualquier momento y/o para ordenar a los delegados la sustitución inmediata de aquellos jugadores que se enfrenten, se muestren agresivos o pierdan el control.

4. 5. Tanto las incomparecencias, la presencia de menos de 4 jugadores en cancha, la retirada de un equipo o cualquier irregularidad detectada y comprobada en lo que se refiere a la inscripción, identificación o edad de jugadores supondrá al equipo infractor la pérdida del partido correspondiente por 3-0 (salvo que en ese momento el resultado sea más amplio). La reincidencia será objeto de análisis y decisiones en el Chat o en reunión de árbitros, delegados y Organización.

Cuando se produzca una incomparecencia, el equipo o equipos no presentados deben abonar, a través de su/s delegado/s el importe económico establecido para el arbitraje. Realizarán el pago en el siguiente partido que disputen. En caso contrario serán sancionados por la organización.

6. 7. Las dos primeras tarjetas amarillas de un jugador en un mismo partido implican la expulsión en ese partido, pero no suspensión para el siguiente. Si ese mismo jugador vuelve a reincidir en un segundo o más ciclos similares, supondrá, en cada uno, la suspensión por un partido. También cuando un jugador acumule 5 tarjetas amarillas en el primero o sucesivos ciclos incluyendo las del supuesto anterior.

Para otras incidencias disciplinarias que supongan tarjeta roja directa a jugador/es en un partido, el árbitro y los dos delegados en la firma del acta, de acuerdo con el punto 1 y analizando lo ocurrido, tienen la obligación de decidir consensuadamente y por unanimidad si la sanción propuesta por el árbitro según reglamento es la más adecuada a lo ocurrido en el campo, la cual será comunicada por el árbitro en el acta. Si no hubiera acuerdo, el árbitro lo refleja en el acta y ampliará la información y su propuesta razonada a la organización o en el chat a todos los delegados para que se proponga una sanción por mayoría simple. Si algún delegado no acude a la firma, prevalecerá la decisión arbitral pudiendo ser sancionado. En cualquier caso, **una tarjeta roja supondrá siempre, como mínimo, un partido de sanción.**

8. Si el expulsado es un delegado, la sanción la impondrá directamente el árbitro o, si es grave, el resto de los delegados por mayoría simple.

9. Si los incidentes son muy graves, se analizará en el chat o en reunión de delegados, árbitros y organización para tratar el tema, reconducir la buena



marcha de la competición y tomar las decisiones correspondientes tras analizar la situación generada.

10. La Organización, en su función de velar por las normas, la armonía y buena marcha de la competición se reserva el derecho de no admitir la inscripción de aquellos jugadores o delegados que hayan sido expulsados de la liga o sean reincidentes en sanciones disciplinarias con respecto a temporadas anteriores.

11. La cuantía de las tarjetas será:

- tarjeta amarilla 1 euro que se restará de la fianza
- tarjeta roja 3 euros que se restará de la fianza
- cada partido de suspensión serán 3 euros que se restará de la fianza que determinara el colegiado.

### **Seguro:**

#### **DECLARACIÓN**

En la reunión informativa que tuvo lugar en el pabellón el pasado mes de septiembre, le fueron presentadas a los equipos participantes 2 alternativas en relación al seguro de accidentes deportivos.

La primera opción consiste en un seguro genérico, costeado íntegramente por el Patronato Deportivo Municipal y por ello gratuito para los participantes, que únicamente se utilizará en caso de producirse en la competición un accidente deportivo de extrema gravedad, con riesgo vital para los afectados, y que estaría cubierto a través de las garantías de fallecimiento e invalidez permanente, de acuerdo a lo exigido por la legislación vigente.

La segunda opción consiste en un seguro nominativo con un coste de 50-55€ por asegurado, y que cada uno de ellos podrá utilizar en caso de accidente deportivo en el transcurso de la competición, independientemente de la gravedad del mismo.

La Organización ha sometido esta cuestión a encuesta, y por UNANIMIDAD, los equipos han elegido la primera opción, lo que ha llevado al Patronato Municipal de Deportes a contratar una póliza de seguro de accidentes deportivos de acuerdo a la normativa vigente, y que toma efecto el 5 de octubre de 2026, fecha de inicio de la competición, y finaliza el 30 de junio de 2027.

De acuerdo a lo hablado en la reunión y al resultado unánime de la encuesta, los participantes eximen al Ayuntamiento y al Patronato Municipal de



Deportes de Bembibre, así como a la Organización de la competición de fútbol sala, de cualquier responsabilidad relacionada con la posibilidad de sufrir cualquier accidente deportivo en la disputa de la misma que no conlleve riesgo vital, por lo que habrán de acudir por su cuenta en ese caso al centro sanitario de su elección, si así lo consideran oportuno y bajo su entera responsabilidad.

### **Inscripción:**

La inscripción de los equipos y de los jugadores se gestionará a través de la app móvil Xporthy. Los responsables de cada equipo recibirán la copia de una URL donde se le redirigirá a su club. Ahí gestiona tanto la información de su club, como la imagen del escudo y los jugadores. Podrán pasar también el URL para que todos los jugadores participantes en la liga, se registren. Será necesario cubrir los datos correspondientes y el correo electrónico. Para hacerlo más serio todos los jugadores deberán tener una foto de perfil y un dorsal asignado para la temporada. De ahí saldrán todas las estadísticas de todos los jugadores de ahí la importancia de que todos estemos registrados.

