

1. DOCUMENTACIÓN

Antes del inicio del torneo, cada equipo deberá rellenar la inscripción online que la organización envía previamente a cada club, certificando datos de los nombres, apellidos, DNI y fecha de nacimiento.

La revisión de la inscripción recibida por parte del club de documentación se realizará antes del inicio del campeonato, aunque también si las circunstancias lo requieren la organización podrá repetirla en cualquier otro momento.

Todos los jugadores serán identificados con la licencia federativa en vigor, DNI, pasaporte u otro documento oficial acreditativo de la edad con fotografía. Las identificaciones de los jugadores estarán en la sede central de la Gañafote Cup para su verificación. Si algún equipo alinea un jugador que no cumpla con los requisitos que marca el reglamento, el equipo perderá el partido por 3 a 0.

2. NÚMERO DE JUGADORES Y SUPLENTE

Fútbol 7: El número de participantes en cada partido, será como mínimo de 7 jugadores y como máximo de 18 jugadores.

Los cambios son limitados a dos ventanas en cada parte por equipo, sin límite de jugadores en cada ventana, siempre previa autorización del árbitro, con interrupción del juego y por la zona central del campo. En los partidos que se disputen a tiempo corrido son limitados a dos ventanas en una única parte

Se permitirán sustituciones adicionales por conmoción cerebral o lesión grave, no contando este como ventana de cambio, el jugador que sufra la conmoción cerebral o lesión grave, no podrá reincorporarse al partido ni participar en la tanda de penales y, siempre que sea posible, se le acompañará al vestuario o a un centro médico.

Todo jugador sustituido podrá volver a entrar, siempre que dispongan de ventana de cambio, y no haya sufrido una conmoción cerebral o lesión grave.

Está permitido utilizar un jugador en varios equipos de un mismo club siempre que los equipos no sean de la misma categoría. En ningún caso un jugador podrá jugar la competición con dos Clubes diferentes.

3. EQUIPACIÓN

Cada club está obligado a acudir con, al menos, dos equipaciones de juego numeradas o una equipación y un juego de petos numerados.

Si antes de empezar un partido el árbitro considera que los colores de ambos equipos apenas se diferencian, el equipo mencionado en segundo lugar en el calendario estará obligado a cambiar.

Todas las camisetas deberán estar debidamente numeradas y los números deberán coincidir con el acta del partido.

4. TERRENOS DE JUEGO

La categoría se disputará sobre **césped artificial y césped natural**, garantizando terrenos e instalaciones en el mejor de los estados.

5. BALONES

Todos los partidos se jugarán con balones reglamentarios **talla 4**.

6. SISTEMA DE COMPETICIÓN

- **Fase de grupos**

La categoría ALEVÍN 2016 (U11) estará compuesta por **64 equipos** y por sorteo se formarán **16 grupos de 4 equipos** compitiendo en formato de liga a una vuelta.

- **Fase final**

Los equipos se enfrentarán en eliminatoria a **partido único** contra los respectivos equipos de su categoría según la clasificación de la fase de grupos. Los equipos vencedores avanzarán en la competición a la siguiente eliminatoria hasta la final. Todos los equipos jugarán un **mínimo de 4 partidos**.

7. PUNTUACIÓN PARA LA FASE DE CLASIFICACIÓN

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado: 1 punto
- Partido perdido: 0 puntos

8. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN

El primero y segundo de cada grupo disputarán la **FASE ORO**.

El tercero y cuarto de cada grupo disputarán la **FASE PLATA**.

EN CASO DE EMPATE ENTRE DOS EQUIPOS

Este se resolverá en el siguiente orden:

- Por el enfrentamiento particular entre los equipos empatados
- Por la mayor diferencia general de goles, teniendo en cuenta todos los obtenidos y recibidos en el transcurso de la competición.
- Número de goles a favor en la clasificación general del grupo.
- Sorteo

EN CASO DE EMPATE ENTRE MÁS DE DOS EQUIPOS

Este se resolverá en el siguiente orden:

- Por el número de puntos conseguidos en los partidos entre los equipos empatados.
- Por la mayor diferencia general de goles, teniendo en cuenta todos los obtenidos y recibidos en el transcurso de la competición.
- Número de goles a favor en la clasificación general del grupo.
- En caso de que uno de los anteriores criterios elimine a uno de los equipos del empate se procede a desempatar a los otros dos equipos teniendo en cuenta la diferencia de goles y los goles a favor para romper el empate entre ellos.
- Sorteo.

9. PROGRAMA DE JUEGO

El comité organizador se reserva el derecho de hacer cambios en el programa de juego, tanto en lo que se refiere a horarios como a campos de juego. La información de los cambios se dará al responsable de cada equipo y se subirá a la web oficial.

10. DURACIÓN DE PARTIDOS

Todos los partidos en los grupos de cuatro equipos, tendrán una duración determinada de dos tiempos de 20 minutos durante la fase de grupos, y de dos tiempos de 15 minutos en la fase final de eliminatorias.

La final será disputada con una duración de dos tiempos de 20 minutos.

Sólo en caso de lesión grave donde tengan que entrar las asistencias y el árbitro considere que se debe parar el partido podrá hacerlo.

El comité del torneo está autorizado a alterar la duración y el horario si las circunstancias así lo requieren. El intermedio de los partidos durará 5 minutos y habrá cambio de campo.

11. LANZAMIENTO DE TIRO PENALTI PARA DECIDIR EL GANADOR DEL PARTIDO

Se lanzarán para deshacer un hipotético empate en un partido de fase final eliminatoria.

Los equipos lanzarán una tanda de 3 penaltis de uno en uno alternativamente. Si se mantiene la igualdad, se pasará a la muerte súbita. Los equipos lanzarán un penalti alternativamente hasta que uno marque y el otro falle.

Cada tiro penal será ejecutado por un jugador diferente inscrito en acta del partido, (esté o no en el terreno de juego al finalizar el partido). Sólo después de que cada uno de los integrantes del equipo haya tirado un tiro penal, podrán los jugadores lanzar una segunda pena máxima. Todos los jugadores, a excepción del portero y el jugador que está lanzando el penalti, deben permanecer en el centro del campo.

12. PUNTUALIDAD

Los equipos deberán estar preparados en el campo **15 minutos antes** de cada partido. En caso de no presentación de un equipo, el resultado será de 3 a 0.

En el caso de dos incomparecencias durante el torneo, el equipo se eliminará directamente.

Si la demora del equipo es por causa de transporte por parte de la organización se retrasará el partido sin tener en cuenta el punto anterior.

13. ÁRBITROS

Los árbitros del torneo pertenecen al **Comité Andaluz de Árbitros** y serán designados por la Delegación de Huelva. Deberán estar con la antelación necesaria para dar comienzo a cada partido a la hora estipulada en el calendario.

Harán cumplir las normas establecidas en el Reglamento de la Competición GÑF CUP 2027, así como las Reglas de Juego establecidas en la temporada en curso por parte de la IFAB. Sus decisiones son inapelables.

Como jueces de los partidos que son, estarán obligados a firmar las actas con su nombre y apellidos, comprobando que sea correcto con lo reflejado en el mismo.

14. COMITÉ DE COMPETICIÓN GÑF CUP

El comité de competición del torneo está integrado por 3 personas, 2 representantes de la organización y director del torneo. Los asuntos de protestas y reclamaciones los tramitará el comité de competición y sus resoluciones por escrito no se podrán apelar ni cambiar.

15. SANCIONES

Un jugador expulsado por una falta técnica como: sujetar de la camiseta, falta siendo el último jugador en jugada manifiesta de gol, falta por tocar el portero el balón con las manos fuera del área, doble amonestación, etc. no será castigado con sanción para el siguiente partido.

En otras expulsiones como insultar, dar una patada, agredir a un contrario, conducta violenta, etc. El jugador será automáticamente suspendido para el siguiente partido y en función de la gravedad de la acción podría ser sancionado para varios partidos o expulsión del campeonato.

16. RECLAMACIONES

Las protestas o reclamaciones las deberá entregar el delegado del equipo por escrito al director de campo o responsable de la organización como máximo 20 minutos después de la finalización del partido de reclamación. No se admitirán protestas o reclamaciones por factores propios del arbitraje del encuentro.

17. REGLAS DE ORDEN

Los entrenadores son responsables de sus jugadores en caso de daños en los vestuarios, hoteles, autobuses u otras instalaciones. Debe respetarse el silencio en los hoteles entre las 23:00 y las 8:00 horas.

Deben respetarse los horarios de las comidas establecidos por los responsables de los hoteles. Queda prohibido viajar en el transporte de la organización sin camiseta. Queda prohibida la entrada de alcohol u otras sustancias no permitidas para los menores de 18 años en las habitaciones.

La organización solo actuará de oficio en el ámbito meramente deportivo, exceptuando los casos en los que se produzcan daños materiales en instalaciones deportivas, alojamientos, autobuses, o similar, donde sí podrá sancionar al causante en concreto o al equipo en general, dependiendo de la gravedad de los hechos o bienes afectados, pudiendo incluso expulsar al equipo de la competición.

18. BASE DE DATOS

Todos los participantes deben aparecer inscritos en el formulario de inscripción de su equipo correspondiente, dando este lugar y autorización a Gañafote Cup a hacer uso del tratamiento de datos e imagen para los servicios propios del torneo.

En caso de no querer aceptar esta ley de imagen, solicitar expresamente y de manera individual, enviando un email a jose.betanzos@ganafote.com y ma.sopuerta@ganafote.com.

19. MODIFICACIÓN

Cualquier circunstancia que no haya quedado reflejada en el reglamento, es competencia exclusiva de los responsables de la organización, siendo sus decisiones inapelables, reservándose el derecho de añadir, modificar, interpretar y aplicar las reglas según sus criterios y las necesidades de cada torneo se reserva el derecho a modificar estas normas en beneficio de la competición.