



LIGA SAN JERÓNIMO 2026- 2027

1. Sobre el funcionamiento:

1.1. Cada equipo deberá tener un mínimo de 8 participantes y un máximo de 15. Un mismo jugador NO podrá apuntarse a más de un equipo de la Liga, independientemente de la división o grupo en el que juegue.

1.2. Cada capitán será mediador y responsable de los actos de los jugadores de su equipo. El buen funcionamiento de la competición depende de todos y cada uno de los participantes. Por supuesto, queda totalmente prohibida cualquier tipo de agresión, tanto física como verbal, a cualquier miembro del equipo contrario, árbitros, y a organizadores de la Liga. Si llega a suceder alguna agresión la organización descalificará al jugador, incluso pudiendo eliminar al equipo completo, si así lo estima oportuno.

1.3. No está permitido llevar puesto ningún tipo de pulsera, collar, anillos, pendientes, relojes, piercings, etc. En tal caso será responsabilidad única de la persona que incumple esta norma.

2. Sobre los partidos:

2.1. Los equipos participantes deberán ir debidamente uniformados, como mínimo, con camisetas de colores iguales. Antes del inicio del partido ambos capitanes deben acordarlo.

2.2. Cada equipo deberá presentarse a los partidos con su balón. Ya que la organización entrega un balón a cada equipo, se jugará (siempre que se pueda) con estos balones.

2.3. En el caso de que un equipo solamente cuente con 5 jugadores (no más) para disputar un partido, y requiera de alguno más, podrá añadir para dicho partido un jugador no inscrito (sólo uno y no inscrito en ningún otro equipo de la Liga, independientemente de la división o grupo en el que juegue), debiéndose anotar el hecho en las observaciones del acta. Del mismo modo, se ha de advertir al capitán del equipo contrario. Dado que cada equipo cuenta con 15 jugadores inscritos, solamente estará permitido jugar con un jugador no inscrito. En caso de incumplir alguno de los requisitos (no avisar al capitán contrario o no avisar a la Organización mediante “observaciones”) el partido se le dará por perdido y recibirá la sanción correspondiente (alineación indebida). **Esta normativa solo tendrá que ser cumplida por la liga masculina, en cambio, la femenina SÍ que podrá meter a gente de la propia Liga. Ya que es más difícil encontrar jugadoras de fuera.**

2.4. Si durante la disputa de un encuentro, uno de los equipos, por el motivo que sea, se queda con 3 jugadores de campo (además del portero, es decir, 4 en total) podrá renunciar a seguir jugando (si acepta seguir jugando, asumirá las consecuencias), aunque perderá el partido de la siguiente forma:

- ❖ Si el equipo que se retira va perdiendo, se cerrará el acta con el resultado que haya en ese momento.
- ❖ Si el equipo que se retira va ganando o el resultado es de empate, el partido se le dará por perdido por 6 a 0 (como si no se hubiera presentado).

En ambos casos deberá de pagar TODO el campo.

2.5. Los partidos de Liga se disputarán sin árbitros por lo que los propios jugadores deberán ser conscientes de ello y hacer lo posible por hacer un juego limpio, fluido y sin faltas de cortes de juego que serían claramente sancionables por un árbitro.

3.Sobre los capitanes:

3.1. Los capitanes de cada equipo deberán acordar fecha, hora, lugar y equipación para disputar el partido de cada jornada, (los partidos se disputan durante la semana de la jornada, evitando jugar los fines de semana).

3.2. Los capitanes deben aclarar, antes del comienzo del partido, la duración del mismo (dos partes de 25 min o una de 25 y otra de 30) no debiendo nunca sobrepasar la hora de partido (para evitar problemas con los partidos que se disputan después).

3.3. En el caso de que el capitán de un equipo no pueda asistir a un encuentro, deberá delegar su función en uno de los jugadores asistentes, debiendo avisar al capitán del equipo contrario y anotando el nombre en el acta del partido.

4. Sobre los cortes del juego:

4.1. En el caso de que un jugador del equipo contrario intercepte el balón con la mano **VOLUNTARIAMENTE** dentro del área, se sancionará con un gol en contra (independientemente de si el balón iba o no a portería). El jugador quedará expulsado del encuentro, no pudiendo volver a entrar en el terreno de juego. Además, el equipo se quedará en inferioridad numérica durante dos minutos o hasta que reciba un gol en contra.

4.2. En el caso de que un jugador intercepte el balón con la mano **VOLUNTARIAMENTE** fuera del área, se sancionará con falta (obviamente) y el jugador quedará expulsado del encuentro, no pudiendo volver a entrar en el terreno de juego. Además, el equipo se quedará en inferioridad numérica durante dos minutos o hasta que reciba un gol en contra.

❖ Cuando la mano sea INVOLUNTARIA, se aplicará la sanción correspondiente, en este caso la falta directa o penalti.

4.3. En los partidos NO se podrá pedir tiempo muerto. Las decisiones se toman en la banda y sin perjudicar al juego en el campo.

5. Sobre la Cesión:

Norma LNFS: El portero únicamente podrá jugar el balón (en su campo) una vez por cada posesión de su equipo. Por tanto, si ha iniciado la jugada, no podrá volver a jugar el balón hasta que la toque el otro equipo. En caso contrario, se sancionará con CESIÓN y libre indirecto desde donde la haya tocado el portero. Si la ha tocado dentro del área, será libre indirecto desde el punto del borde del área más cercano a donde la haya tocado (nunca desde dentro del área). En campo contrario no hay límite de toques por parte del portero.

Nota: Antes de cada partido los capitanes pactarán si aplican la norma o no durante el encuentro. En caso de no aplicar la cesión, la organización se exime de posibles quejas que puedan surgir a raíz de esta decisión conjunta. Si no se pacta antes del partido prevalecerá la normativa de fútbol sala.

6. Sobre los saques del portero:

6.1. El portero tendrá un límite de 4 segundos de posesión del balón, tanto si la tiene en las manos, como en los pies. En campo contrario no existe tal límite.

6.2. Si el balón ha salido por la línea de fondo, el portero sólo podrá sacar con la mano y podrá pasar de campo si toca antes el suelo de su propio campo.

7. Sobre las sustituciones:

Únicamente podrán hacerse sustituciones de jugadores por la parte más cercana al “banquillo” del equipo (a mitad de la línea de banda de su medio campo de juego). El jugador que entra al campo no podrá hacer el cambio hasta que el jugador sustituido esté fuera del terreno de juego.

8. Sobre los saques de banda y de esquina:

Cualquier saque desde la banda o del córner será sacado con los pies. Supuestos:

- ❖ Saque de banda con la mano: la posesión pasará al equipo contrario y sacará desde el mismo punto.
- ❖ Saque de córner con la mano: la posesión pasará al equipo contrario, pero en éste caso será saque del portero.

9. Sobre la suspensión y aplazamiento de partidos:

9.1. La suspensión de un partido por uno de los dos equipos deberá avisarse, salvo causa mayor, como tarde, la mañana del día del partido (hasta las 14h) y siempre por teléfono móvil (llamada, sms). De no ser así, se considerará el partido perdido por el equipo que suspenda el encuentro. Los partidos aplazados de una jornada se deberán jugar durante la siguiente jornada, no debiéndose acumular más de **3 partidos atrasados**. En todo caso, se debe informar SIEMPRE a la organización de cualquier tipo de aplazamiento.

9.2. En el caso de que un equipo que tenga partidos atrasados y se vea incapaz de jugar alguno, podrá decidir dar el partido por perdido (6-0) justificándose siempre con un correo a la Organización. Cabe destacar que el objetivo principal de la Liga es jugar partidos. Si un equipo entorpece el calendario del resto de equipos o se niega a jugar, se sancionará.

9.3. El equipo que aplaze un partido fuera de plazo, o que no se presente a la hora de disputarse el encuentro, **perderá 6-0 y 3 puntos negativos**. El equipo perjudicado deberá notificar el incidente a la organización. Si un equipo reincide en no presentarse, será motivo de expulsión, dado que perjudica seriamente al resto de equipos.

9.4. En caso de que uno de los equipos aplaze reiteradamente un partido, o no de facilidades para disputarlo, se le dará el partido por ganado al equipo perjudicado, siempre que presente pruebas a la organización y recibirá la misma sanción que en el apartado 9.3.

9.5. El límite de partidos aplazados que puede tener un equipo es de 3, independientemente del motivo. Al final de cada vuelta se dejará un tiempo dedicado a jugar dichos partidos. En caso de que un equipo quiera aplazar un cuarto partido, automáticamente se le dará por perdido el partido aplazado más antiguo. La organización no tendrá en cuenta cuál de los dos equipos ha pedido el aplazamiento, sólo se tendrá en cuenta los partidos pendientes y contarán como tal para ambos equipos.

En caso de que un partido no se pudiese jugar por fenómenos meteorológicos, no se le contará como aplazado pero tendrá que jugarse en un plazo máximo de 1 mes.

Ejemplo: Un equipo aplaza las jornadas 2,3 y 4 . En caso de querer aplazar la jornada 9, la jornada 2 se le daría automáticamente como perdida.

9.6. Ningún equipo podrá disputar la WINTERCUP sin haber jugado todos los partidos de la primera vuelta del calendario.

9.7. Ningún equipo podrá pasar a la siguiente fase de la liga (play-off) sin haber jugado todos los partidos del calendario. Tampoco podrá ganarla.

Ningún jugador podrá jugar los Play-off sin haber disputado un mínimo de 3 partidos.

9.8. Aquellos partidos que no se hayan disputado dentro del plazo establecido (al final de cada vuelta) se anularán, dejando una sanción de -2 puntos para cada equipo. En caso de que uno de los equipos haya insistido para jugarlo se le dará el partido ganado al equipo perjudicado, siempre y cuando presente pruebas.

10. Procedimiento del capitán para la disputa de los partidos:

Puede parecer excesiva esta explicación, pero es necesaria ya que hemos recibido quejas y hemos tenido problemas por no seguir los procedimientos. El equipo que lo cumple tal cual se explica en la Normativa verá que tiene menos inconvenientes en todos los aspectos.

10.1. Acordar fecha, hora y lugar del partido con antelación mínima de 2 días (se recomienda, ya que el calendario está establecido. Lo ideal es quedar la semana anterior para evitar problemas y reservar campo). En el caso de que dos equipos no se pongan de acuerdo para concretar la fecha, se deberá avisar a la Organización para concretar un día de partido. Siempre se le dará prioridad al equipo local.

10.2. Llevar acta al partido.

10.3. Rellenar el acta correspondientemente ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO. Esto indica lo siguiente: Nombres de los equipos correctamente escritos, jornada y fecha en la que se disputa. Los nombres de los jugadores deben estar bien escritos, "Nombre y Primer apellido", por lo menos, **no aceptándose abreviaturas o apodos** ya que los organizadores no conocemos personalmente a todos los miembros de la Liga (no poner solo los nombres de los goleadores).

10.4. Recordar la norma de la cesión al otro equipo.

10.5. Acordar la duración del partido como indica la Normativa (punto 3.2.).

10.6. DURANTE EL PARTIDO: anotar en el acta quién va marcando los goles, anotándolo en el mismo instante en que se realiza el gol, para evitar confusiones y olvidos.

AL FINALIZAR EL PARTIDO: Anotar el resultado final y firmar el acta. Anotar, si es preciso, observaciones o incidencias a tener en cuenta.

10.7. ES OBLIGATORIO que cada capitán envíe su acta, INDEPENDIENTEMENTE DEL OTRO EQUIPO, dentro del plazo establecido. (Para así obligar a los capitanes a revisarlas, y evitar conflictos de anotación de goles indebidas, etc...). Aquel equipo que no envíe el acta a tiempo, será sancionado con -1 punto.

11. Sobre las sanciones:

11.1. Aquellos partidos de los cuales se retrase el envío del acta o del aplazamiento del mismo, provocarán la sanción de un punto negativo para ambos equipos, independientemente del resultado. Se contará como acta no entregada aquella que esté incompleta, o no entregada debidamente.

11.2. El equipo que aplace un partido fuera de plazo, o que no se presente a la hora de disputarse el encuentro, perderá 6-0 y 3 puntos negativos. El equipo perjudicado deberá notificar el incidente a la organización.

11.3. Alineación indebida: partido perdido y 3 puntos negativos.

11.4. El equipo que esté en el campo, tiene la obligación de esperar 10 minutos a su rival, si pasado este tiempo el rival no se presenta, tiene derecho de ganar 6-0 el partido.

11.5. Si un jugador agrede a otro será expulsado de la liga.

11.6. La organización podrá expulsar a un jugador/ equipo si lo considera oportuno.

11.7. En caso de ser expulsado un equipo de la liga, se le darán por perdido TODOS los partidos jugados y NO jugados. El resultado será de (6-0).

12. Sobre la Fianza.

La fianza será devuelta a cada equipo al finalizar la temporada, salvo:

12.1. No presentarse a un partido sin comunicación previa, o fuera de plazo.

- Tienes hasta las 2 del mediodía del mismo día para cancelar un partido.

12.2. Cualquier tipo de agresión, aunque sea solo de un jugador del equipo, hacia cualquier otra persona.

12.3. Abandonar la competición, o ser expulsado de la misma.

12.4. Cambiar de capitán sin causa objetiva.

12.5. No haber disputado todos los partidos al final del campeonato sin tener causa justificada.

12.6. Amañar partidos, falsificar actas, añadir goles.(Serán responsables los capitanes de contabilizar y cerciorarse de los goleadores propios y contrarios).

12.7. Faltar el respeto a la organización.

En caso de que se presente una situación no escrita, **la organización tendrá la última palabra y actuará según considere.**

En caso de que se retire la fianza, el equipo perjudicado deberá reembolsarla en el plazo de una semana si quiere seguir en la competición liguera. Empezando el plazo desde que

se le comunica oficialmente al capitán.

13. Sobre el envío de actas:

13.1. Las actas se enviarán por correo a la dirección de la liga antes del sábado a las 14:00h:

Honor- ligasanjeronimohonor@gmail.com

Plata- ligasanjeronimoplata@gmail.com

Bronce- ligasanjeronimobronce@gmail.com

Femenino- ligasanjeronimovlc@gmail.com

Nota: No se admitirá ningún acta que no sea con el formato oficial de la liga, o en la que falten datos (no se admitirá un acta con sólo goleadores o solo los miembros de un equipo).

13.2. Formato del acta: División-Jornada: Equipo Local- Equipo visitante

Ejemplo 1: Plata I J3: Botafumeiro- Babilonia

Ejemplo 2: Honor J9: Maccabi- Real Judas

14.Sobre los FICHAJES.

14.1. Se podrán hacer fichajes en el Mercado de Invierno, (desde el 23 de diciembre hasta el 7 de enero) de forma gratuita, sin sobrepasar el límite de 15 jugadores.

- En caso de ser ya 15 jugadores, se tendrá que dar de baja 1 jugador para poder inscribir a otro.

- En caso de hacerlo fuera de estas fechas se tendrá que abonar 10 euros a la liga a cambio de su ficha, se tendrá que avisar al correo correspondiente.

15. Por último:

15.1. La aplicación de la Normativa estándar del fútbol-sala para el modelo de partidos disputados en ésta Liga es muy rigurosa en ciertos aspectos. Con lo cual, para ésta Liga, se hace una interpretación de la misma y se establece que antes de la disputa de un partido se deberá acordar entre los capitanes de ambos equipos, o sus representantes, las condiciones para el normal desarrollo del mismo, como por ejemplo: la duración de cada parte, o el intermedio, etc. Si no se llegase a un entendimiento mutuo de ambas partes en alguno o todos los aspectos se disputará según las normas de la Federación de Fútbol-Sala de España, atendiendo a las normas de nuestra Liga.

15.2. La Organización se reserva el derecho a aumentar dichas sanciones y/o llevar a cabo otras no descritas, según criterio propio.

15.3. La Organización tiene la potestad para modificar la normativa o hacer excepciones según su criterio propio.