

I ERASMUS UCA SPORT DAY

FútSal 3X3

Normativa Específica 2023-2024

1 REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

Ser estudiante Erasmus con matrícula de la Universidad de Cádiz en el curso 2023-2024. Cada equipo podrá incorporar un estudiante UCA NO Erasmus.

Es necesario estar en posesión del seguro como estudiantes Erasmus en la Universidad de Cádiz, o en su caso, Seguro Escolar para los estudiantes UCA. Los mayores de 28 años estudiantes UCA, no Erasmus, deberán acreditar estar en posesión del seguro voluntario.

2 FECHA, HORA Y LUGAR

La competición se celebrará el 9 de mayo de 2024.

Los horarios de los encuentros serán de 09:00 a 14:00 h.

La sede de celebración será la siguiente:

Campus de Cádiz:

**Colegio Mayor de la Universidad de Cádiz, Avenida Doctor Ulla, 22.
11003 Cádiz**

https://www.google.es/maps/place/Av.+Dr.+G%C3%B3mez+Ulla,+22,+11003+C%C3%A1diz/@36.5344757,-6.3048776,220m/data=!3m1!1e3!4m6!3m5!1s0xd0dd15c29ec3f39:0x87ac43bf2c059104!8m2!3d36.5347904!4d-6.30438!16s%2Fq%2F11c1_k3nzs?entry=ttu

3 SISTEMA DE COMPETICIÓN

El sistema de competición dependerá del número de equipos inscritos, con un máximo de ocho equipos.

Dos grupos de cuatro y pasarán a semifinales los dos primeros clasificados de cada grupo.

En caso de no haber suficientes equipos inscritos, podrá optarse por la realización de una fase final directa, con sistema liga o copa, atendiendo a la disponibilidad de instalaciones.

4 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- Los jugadores deberán presentar antes de cada partido documentación personal acreditativa de su personalidad (pasaporte, carnet de conducir, NIE, Tarjeta Universitaria con fotografía...)

Los encuentros se jugarán en espacio reducido (campo de voleibol, 9X18 metros), cada equipo disputará el encuentro con tres jugadores (1 portero/a y 2 jugadores/as de campo). Para poder iniciar un encuentro, por lo tanto, cada equipo deberá disponer como **mínimo de 3 jugadores y un máximo de 4 jugadores.**

- **No existe la cesión al portero,** este tendrá un área delimitadora para utilizar las manos y podrá jugar con los pies sin restricciones en su propio campo. Si lo hiciese en campo rival se sancionará con falta directa. El portero tendrá cuatro segundos para sacar de meta, pasado el tiempo se sancionará con falta indirecta en el lugar más cercano al área.

- La duración del partido será de **10 minutos a reloj corrido,** dividido en dos tiempos de 5 minutos. **Teniendo un descanso de 2 minutos** entre parte y parte.

- **Las sustituciones** serán ilimitadas y se realizarán por el área delimitada para ello frente a los banquillos.

- En el caso de que **el partido quedase en empate,** se tirarán penaltis a muerte súbita, el equipo ganador sumará 0,25 puntos, más el punto obtenido por el empate.

- **La incomparecencia a un partido supondrá la derrota del mismo por 6-0 y la pérdida de tres puntos en la clasificación de la competición.** El equipo ganador sumará 4 puntos, los 3 del encuentro más el punto de Juego Limpio. A la segunda incomparecencia, el equipo será descalificado de la competición.

- **Cuando se produzca la expulsión de la competición de algún equipo,** a los equipos que ya se hubiesen enfrentado a estos conjuntos descalificados, se les restarán los puntos que hubiesen conseguido frente a ellos, pero mantendrán los puntos de juego limpio que hubiesen conseguido en estos partidos. A los equipos que no se hubiesen enfrentado con el equipo expulsado, no se sumará ningún punto por el partido, pero si se le concederá el punto de juego limpio.

5 INSCRIPCIONES

El nombre del equipo deberá ser de 1 palabra con un máximo de 10 caracteres.

Plazos: Hasta el 7/05/2024

6 CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN

En caso de empate a puntos entre dos o más equipos en la clasificación se atenderán los siguientes criterios:

- 1º número de incomparecencias de los equipos implicados.
- 2º número total de puntos de JUEGO LIMPIO conseguidos durante la competición.
- 3º número de puntos obtenidos en los enfrentamientos individuales entre los equipos empatados.
- 4º mejor golaveraje general.
- 5º número de goles a favor.

6 JUEGO LIMPIO

Se aplicarán los siguientes criterios de puntuación de JUEGO LIMPIO.

LIGA REGULAR	
+ 1 PUNTO	<ul style="list-style-type: none"> • Equipos sin tarjetas en el encuentro (ni observaciones en el acta).
0 PUNTOS (SIN ANOTACIÓN)	<ul style="list-style-type: none"> • Equipos sancionados con 1 tarjeta amarilla en el encuentro.
-1 PUNTO	<ul style="list-style-type: none"> • Equipos sancionados con 2 ó más tarjetas amarillas en el encuentro. (Cada 2 más: -1 punto). • Equipos sancionados con tarjetas rojas por conducta antideportiva grave (insultos, amenazas, agresiones...) (Cada 1 más: -1 punto) • Conductas antideportivas graves, recogidas en el acta del encuentro.

- ❖ **NOTA: Las tarjetas rojas por doble amonestación (excepto las que posteriormente derive de una conducta antideportiva grave) y las tarjetas rojas directas por cortar con la mano una**

ocasión manifiesta de gol, serán consideradas como 2 amarillas.

- ❖ **Los criterios de puntuación de JUEGO LIMPIO, son acumulables en el caso que se produzcan en un mismo encuentro.** Se le restará el punto por cada apartado que se infrinja de los criterios establecidos.

SEMIFINALES Y FINAL

Se jugará por el sistema copa a un solo encuentro. En todos los partidos que se celebren se sumarán goles directamente en el marcador del equipo contrario, por conductas antideportivas según el baremo siguiente:

2 o más TARJETAS AMARILLAS	+ 1 GOL
Tarjeta roja directa (excepto doble amonestación o cortar con la mano ocasión manifiesta de gol, si es penalty y expulsión por un lance del juego –tanto si es un jugador o portero-)	+ 1 GOL
Por conductas antideportivas graves recogidas en el acta	+ 2 GOLES

En caso de persistir la igualdad, se lanzarán penaltis utilizando la muerte súbita, es decir, primer equipo que falle y meta el otro.

Cualquier actitud antideportiva de algún equipo durante los lanzamientos supondrá la pérdida de la eliminatoria.

- ❖ **IMPORTANTE: Los jugadores, que sean reincidentes por conductas antideportivas graves serán descalificados de la competición.**