



AYUNTAMIENTO DE
TOLEDO

XXI LIGA MUNICIPAL F7

2026/2027



www.pdmtoledo.es

ÍNDICE

1. FECHAS DE INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS	3
2. REQUISITOS	3
3. NÚMERO DE EQUIPOS Y MÍNIMO DE JUGADORES POR EQUIPO	3
4. PRECIOS Y FIANZA	3
5. CÓMO REALIZAR LA INSCRIPCIÓN	3
6. SEGURO MÉDICO	3
7. FECHA DE LA COMPETICIÓN	3
8. WEB.....	4
9. BALÓN DE JUEGO.....	4
10. FIANZA Y DEVOLUCIÓN DE LA FIANZA DE LA TEMPORADA ANTERIOR.....	4
11. BASES DE LA COMPETICIÓN	5
12. PREMIOS	5
13. INSTALACIONES DEPORTIVAS	5
14. ALTAS Y BAJAS	6
15. REGLAMENTO ESPECÍFICO DE LOS PARTIDOS DE FÚTBOL 7	6
16. NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES	7
17. VESTIMENTA / EQUIPACIÓN	7
18. DELEGADO - ENTRENADOR DE EQUIPO	7
19. APLAZAMIENTOS DE PARTIDOS	8
20. RECLAMACIONES	8
21. COMITÉ DE COMPETICIÓN	8
22. INCOMPARECENCIAS/ ALINEACIÓN INDEBIDA/ SANCIONES/ AMONESTACIONES ..	9
23. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN	11
24. OTRA INFORMACIÓN DE INTERÉS.....	12
25. ACTAS	12

1. FECHAS DE INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS

Del 1 de septiembre a las 9:00h., al 15 de septiembre de 2026: únicamente para equipos inscritos en la liga de la temporada 2025-2026.

Del 16 de septiembre a las 9:00h., al 29 de septiembre de 2026: para cualquier equipo, tanto equipos nuevos, como de la temporada 2025-2026.

2. REQUISITOS

Tener cumplidos los 18 años antes del comienzo de la Liga.

Fecha prevista de comienzo de los partidos el 16 de octubre.

Los equipos de años anteriores deberán conservar como mínimo, el 58% de su plantilla, para mantener la categoría y considerarse el mismo equipo.

3. NÚMERO DE EQUIPOS Y MÍNIMO DE JUGADORES POR EQUIPO

La Liga Municipal de Fútbol 7 de Toledo admite un total de 44 equipos.

Cada equipo consta de un mínimo de 13 jugadores no permaneciendo cerrado el máximo.

4. PRECIOS Y FIANZA

1ª y 2ª vuelta por jugador: 66,8€.

A partir de la 2ª vuelta por jugador: 33,40€.

Fianza: 150€ por equipo.

5. CÓMO REALIZAR LA INSCRIPCIÓN

1.- Ingreso único de la fianza de 150 euros, más 13 jugadores mínimo en el número de cuenta ES94 30810215 1111 0354 2625 de Euro Caja Rural de la ciudad de Toledo. Obligatorio poner en el concepto: el nombre del equipo y el número de jugadores.

2.- Entregar el recibo del ingreso en la Sede Central del PDM, Parque de la Integración, General Villalba 1, edificio 1, 45003, Toledo, donde, en el departamento de contabilidad se le hará entrega de la carta de pago. Horario de oficina de lunes a viernes de 9:00 a 14:00h.

3.- Rellenar y enviar la hoja de inscripción de los jugadores al correo de la liga futbol7toledo@hotmail.com, o al WhatsApp de la organización 722856027.

Enlace: Documentos Liga Municipal F7 Toledo

4.- Enviar DNIs escaneados de todos los jugadores del equipo o cualquier otro documento oficial en el que aparezca una fotografía del jugador.

La inscripción estará completa cuando se cumplan los cuatro puntos anteriores. En caso contrario perderá su plaza y su puesto pasará al siguiente en lista de espera.

6. SEGURO MÉDICO

Todos los jugadores deberán contar con un seguro de accidentes con, AL MENOS, DE PRIMERA

ASISTENCIA. Todo aquel que tenga seguro privado no necesitará contratar otro seguro.

Enviar a: futbol7toledo@hotmail.com, la fotocopia de la póliza del seguro de accidentes o tarjeta del seguro privado de cada jugador o del equipo completo.

SEGURO DE PRIMERA ASISTENCIA:

Al igual que en años anteriores, la organización facilita la contratación del seguro de primera asistencia. Todos los jugadores que quieran contratar este seguro deberán enviar un correo, a futbol7toledo@hotmail.com o al WhatsApp de la organización 722856027, comunicando su interés antes del día 29 de septiembre. Una vez se conozca el número total de interesados se comunicará el coste definitivo y cómo realizar su contratación.

7. FECHA DE LA COMPETICIÓN

Comienzo: 16 de octubre de 2026

La competición se desarrollará, en su mayoría, los viernes entre las 20:00h a 22:30h, los sábados de 18:00h a 21:00h y domingos de 16:00h a 19:00h. También podrán disputarse partidos aplazados los miércoles de 21:00h a 22:00h. Todos los horarios son orientativos. Las instalaciones deportivas de las que disponemos para poder desarrollar la competición son los campos de césped artificial de Sta. M^a de Benquerencia, Escuela de Gimnasia y Santa Bárbara.

Se garantizan un número mínimo de 22 partidos.

8. WEB

Cada equipo deberá estar correctamente registrado en la web, así como la totalidad de sus jugadores antes del comienzo de la liga, prevista el 16 de octubre. <http://www.ligamunicipalf7toledo.es>

9. BALÓN DE JUEGO

Los dos equipos que se enfrenten deberán poner a disposición del árbitro sendos balones, los cuales deberán estar en perfecto estado. La no presentación del balón por algún equipo será consecuencia de multa de 10 euros que serán, automáticamente, descontados de la fianza.

10. FIANZA Y DEVOLUCIÓN DE LA FIANZA DE LA TEMPORADA ANTERIOR

Fianza: 150€ por equipo.

La fianza de un año no vale para la siguiente Liga.

Todas las sanciones económicas se descontarán de la fianza.

Los equipos podrán solicitar la devolución de la fianza a los 15 días de finalizar la liga.

Si un equipo agotara la fianza en cualquier momento de la competición, deberá abonar una nueva fianza para poder continuar participando. En caso contrario quedará expulsado de la competición.

En caso de agotar en una misma temporada la segunda fianza, quedará automáticamente expulsado de la competición.

Requisitos para solicitar la devolución de fianza:

1º Rellenar el impreso que el P. D. M. tiene al efecto. MOD 01-01-01 Solicitud/Comunicación General (patronatodeportivotoledo.com)

2º Enviar el documento anterior, la fotocopia del ingreso del pago y la carta de pago al siguiente correo: registro@pdmtoledo.es. También puede hacerlo de forma presencial en la sede central del PDM, en el departamento de atención al usuario del PDM.

11. BASES DE LA COMPETICIÓN

La competición estará formada por un número de grupos que quedará determinado en base a los equipos inscritos y a la clasificación de la temporada anterior.

Los equipos que no conserven, como mínimo, el 58% de la plantilla de la temporada anterior, se entenderá que es un equipo nuevo y jugará en la última categoría.

El campeonato se desarrollará a doble vuelta. Se establece un sistema de ascensos y descensos mediante el cual los equipos que terminen el campeonato en los tres primeros puestos ascenderán de categoría y los equipos que terminen el campeonato en los tres últimos puestos descenderán de categoría.

Si un equipo abandona la competición en la primera vuelta, es decir, entre el primer y el último partido (éste incluido), los puntos obtenidos por el resto de los equipos en el enfrentamiento con el equipo en cuestión serán retirados.

Si el equipo abandona la competición entre la finalización de la primera vuelta y la segunda, es decir, ha participado en una vuelta completa, no se moverán los resultados obtenidos por el resto de los equipos en los enfrentamientos directos.

Si el equipo abandona o fuese expulsado en la segunda vuelta, es decir, haya jugado al menos un partido completo en la segunda vuelta, los puntos obtenidos en la primera vuelta por el resto de los equipos en enfrentamientos directos con este equipo, no se moverán, pero los de la segunda serán anulados.

12. PREMIOS

Se entregará un trofeo al primer clasificado de cada grupo.

Se entregará un trofeo al máximo goleador de la Liga.

Se entregará trofeo al equipo con mejor comportamiento deportivo (fair-play).

Este último lo conseguirá el equipo que contabilice menos tarjetas en el transcurso de la liga, y la puntuación se determina de la siguiente forma:

- 1 punto por tarjeta amarilla.
- 2 puntos por doble tarjeta amarilla/expulsión.
- 3 puntos por tarjeta roja directa.

La fecha de la entrega de trofeos se comunicará por correo electrónico o telefónicamente a los delegados de los equipos ganadores y a los jugadores galardonados.

13. INSTALACIONES DEPORTIVAS

Los partidos se disputarán en los campos municipales de césped artificial de Sta. M^a de Benquerencia, Sta. Bárbara y Escuela de Gimnasia. Por necesidades puntuales podrán trasladarse los encuentros a cualquier otro campo municipal de césped artificial o natural.

En los campos de césped artificial está prohibido jugar con tacos de aluminio y las botas han de tener tacos de goma.

El público acompañante deberá permanecer detrás de las vallas. No se podrá colocar entre los dos campos de juego.

En los recintos deportivos está prohibido portar bebidas alcohólicas y cualquier tipo de vidrio, así como fumar y comer frutos secos con cáscara.

Los participantes atenderán a las indicaciones de los delegados de la organización y empleados del PDM, así como, de las observaciones que estos puedan hacer para velar por el buen comportamiento de los equipos, de no hacerlo serán sancionados o expulsados del recinto.

Los vestuarios se utilizarán para cambiarse y ducharse. Los equipos deben responsabilizarse del cuidado y buen estado de los mismos.

En caso de ocasionar algún desperfecto en vestuarios o en cualquier zona de la instalación, llevará consigo el pago íntegro del correspondiente gasto.

El no cumplimiento de estas normas será sancionado con la expulsión del equipo y retención de la fianza.

La organización no se hace responsable de la desaparición de los objetos de valor que se puedan producir en los vestuarios.

14. ALTAS Y BAJAS

Se podrá dar de alta a jugadores hasta que finalice la competición, siguiendo el mismo procedimiento que al inicio de esta.

Las bajas se deberán comunicar a la organización lo antes posible.

En el caso de que un equipo haya causado baja de la Liga por alguna razón cualquiera de sus jugadores podrá participar nuevamente en otro equipo, si no ha sido sancionado o expulsado.

15. REGLAMENTO ESPECÍFICO DE LOS PARTIDOS DE FÚTBOL 7

❖ Se jugarán dos tiempos de 25 minutos con 2 minutos de descanso y con el descuento que el árbitro estime del tiempo perdido en cada parte del partido.

❖ Todos los jugadores tienen la obligación de estar identificados en todo momento mediante el DNI. Este documento podrá ser requerido en cualquier momento por el colegiado o por los miembros de la organización.

❖ La no presentación inmediata de estos documentos será motivo suficiente de sanción por alineación indebida.

❖ En el terreno de juego sólo podrán permanecer los jugadores suplentes y un máximo de dos personas responsables por equipo, que deberán estar identificadas en el acta del partido.

❖ El árbitro podrá detener y en su caso suspender el partido si alguna o algunas personas ajenas a los equipos se negasen a identificarse, a abandonar el campo, o porque peligre la integridad física de algún jugador, de él mismo, del personal de la organización o del público asistente.

❖ Solo se demorará la espera a un equipo durante 10 minutos después de la hora prevista de comienzo del partido, pero el tiempo perdido se descontará del tiempo real de juego. Si pasados estos 10 minutos un equipo no presenta en el campo los jugadores mínimos requeridos para comenzar, el delegado del

equipo contrario, junto con el árbitro, tendrán la potestad de dar el acta por cerrada, ganando el partido por 3-0.

- ❖ Cada jugador llevará obligatoriamente un dorsal que será personal e intransferible y no podrá cambiarlo a lo largo de la competición. Todos los equipos deberán ir debidamente equipados.
- ❖ Todas las faltas serán directas con barrera a 5 metros.
- ❖ La zona de área estará delimitada y será zona de meta y área de penalti. La línea de 12 metros será también zona de fuera de juego.
- ❖ Las cesiones, serán castigadas con faltas directas, sobre la línea de 12 metros. (Se aplicará el reglamento de la Federación de Fútbol de Castilla-La Mancha).
- ❖ Los cambios serán libres, se realizarán por el centro del campo, saliendo en primer lugar el jugador que está jugando. El juego no se parará por este motivo.

16. NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES

Un partido podrá comenzar con 5 jugadores, pero si por cualquier circunstancia del juego y durante el mismo, se quedase con 4 o menos jugadores, se dará el partido por finalizado y por perdido 3-0. Si en ese momento, el equipo sancionado va perdiendo por una diferencia mayor a 3 goles, se mantiene el resultado del partido.

17. VESTIMENTA / EQUIPACIÓN

Cada uno de los equipos participantes deberá ir equipado y numerado según el acta del equipo. En caso de coincidir el color en los uniformes, el equipo visitante, deberá ponerse un peto que le diferencie.

Será obligatorio que cada equipo participante en la competición cuente con su propio juego de petos o un segundo uniforme de diferente color al primero.

Será el equipo visitante el encargado de poner a disposición sus propios petos o segundo uniforme cuando el árbitro o la organización lo considere necesario.

En caso de que un equipo no cuente con petos o camiseta alternativa cuando se considere necesario se le dará por perdido con el resultado de 3-0.

18. DELEGADO - ENTRENADOR DE EQUIPO

Cada equipo deberá tener un delegado/entrenador, este podrá ser uno de los jugadores. En caso de ausencia en algún partido, cualquier jugador del equipo debe asumir sus funciones.

Sus funciones son:

- ❖ Entregar los DNI's del equipo que le sean requeridos por la organización, el árbitro o el delegado del equipo contrario.
- ❖ Estar bien identificado en todos los partidos mediante la acreditación que la organización entregará a cada equipo. Deberá presentarse al árbitro antes del comienzo de cada partido.
- ❖ Informar al comienzo de la competición del calendario y horarios de sus partidos.
- ❖ Informar al término de la jornada, de las sanciones de su equipo.

- ❖ Es responsable del banquillo y de los cambios de su equipo, así como del control de los jugadores. Ayuda y colabora con los árbitros y la organización.
- ❖ Rellenar el acta del partido junto con el otro delegado.
- ❖ Pondrá a disposición del árbitro el balón oficial del equipo en debidas condiciones.
- ❖ Debe conocer las reglas y transmitir las a sus jugadores.
- ❖ Los delegados/entrenadores podrán jugar los partidos, pero se encargarán de que en los banquillos sólo estén los jugadores y ellos mismos. **Únicamente podrán estar en zona de banquillos jugadores suplentes, el entrenador y el delegado si están debidamente inscritos en el equipo.** En caso de no cumplir con este punto el equipo podrá ser sancionado por el comité de competición a petición de los delegados de equipo.

19. APLAZAMIENTOS DE PARTIDOS

Cada equipo dispondrá de un número máximo de **3 aplazamientos**. Las solicitudes deberán solicitarse a la organización, como muy tarde el domingo anterior al partido y quedar confirmado antes del martes de la misma semana. Para que un partido quede aplazado deberán estar de acuerdo ambos equipos.

Los partidos aplazados se jugarán, probablemente, los miércoles.

Los partidos únicamente podrán cambiarse y jugarse dentro de la misma semana en la que inicialmente fueron programados (o en la semana inmediatamente posterior) en los horarios y fechas disponibles, siempre y cuando la organización y el equipo rival estén de acuerdo.

Un partido no podrá ser aplazado a fechas posteriores a la prevista salvo aprobación previa de la organización.

En caso de que esto ocurriese, el equipo interesado en el aplazamiento deberá proponer una fecha en la que con el acuerdo del equipo contrario se juegue el partido en el plazo máximo de un mes, respecto a la fecha inicialmente fijada. En caso contrario el partido se dará por perdido al equipo interesado en el aplazamiento.

En caso de fuerza mayor o por situaciones consideradas como especiales, el árbitro o la organización, podrá suspender o aplazar un partido, sin solicitar el acuerdo entre los equipos.

20. RECLAMACIONES

Se realizarán por escrito y se registrarán vía mail a registro@pdmtoledo.es, o de manera presencial en las oficinas de la sede central del P.D.M. de Toledo, en horario de 09:00 a 14:00h. El plazo máximo para presentar las reclamaciones será de 7 días a partir de la finalización del partido.

Para interponer una reclamación se pagará una tasa de 30€ en el mismo número de cuenta de las inscripciones, que será reembolsada si es aceptada por la organización.

La organización no admitirá reclamaciones derivadas de la actuación arbitral.

21. COMITÉ DE COMPETICIÓN

El Comité de Competición estará compuesto por la organización y el colectivo de árbitros.

Toda reclamación será resuelta por dicho Comité y sus resoluciones serán inapelables.

Se encargará de que en todo momento reine la deportividad, sancionando y resolviendo cuantas infracciones o anomalías pudieran ocurrir durante el campeonato.

22. INCOMPARECENCIAS/ ALINEACIÓN INDEBIDA/ SANCIONES/ AMONESTACIONES

Si por causa mayor no se presentará el árbitro del partido, éste se deberá jugar y será arbitrado por: el primer tiempo por el delegado del equipo local y el segundo tiempo por el delegado del equipo visitante, o en su defecto, por la persona que designe cada equipo. Se deberá remitir el resultado e incidentes a la organización.

En estos casos, el importe del arbitraje se devolverá, a final de temporada, a los equipos afectados.

❖ Incomparecencias:

Se considera una “incomparecencia” cuando a la hora de comienzo del partido no haya cinco integrantes del equipo.

El equipo que no comparezca a un partido será sancionado con una multa de 30 euros, más los costes completos del arbitraje (25 euros), a descontar de la fianza del equipo y se le dará por perdido con el resultado de 3-0.

En caso de incomparecencia por ambos equipos o se aplazará el partido y el resultado será nulo, no sumando puntos, ninguno de los dos equipos.

En caso de que un equipo decida abandonar el partido antes de la finalización de éste sin causa justificada, se le aplicará la sanción por incomparecencia se le dará el partido por perdido por 3-0. Si en ese momento, el equipo sancionado va perdiendo por una diferencia mayor a 3 goles, se mantiene el resultado del partido.

❖ No presentación:

Dentro de la no presentación de un equipo a un partido se contemplan diferentes casuísticas dependiendo de si se avisa o no a la organización, el tiempo de antelación del aviso respecto al partido y el momento de la temporada en el que se produzca.

Se considera “no presentación” cuando en el momento de disputarse el partido no haya ningún, integrante del equipo presente.

Los diferentes casos contemplados de no presentación son:

De octubre a marzo sin avisar en ningún momento:

El equipo (o equipos) que no se presente a un partido sin avisar, será sancionado con una multa de 60 euros a descontar de la fianza del equipo, se le dará por perdido con el resultado de 3 – 0 y la pérdida de 3 puntos. Este partido no se aplazará.

En caso de que no se presente ninguno de los dos equipos, no se aplazará el partido y el resultado será nulo, no sumando puntos, ninguno de los dos equipos. Será sancionado cada equipo con 30 euros a descontar de la fianza y la pérdida de 3 puntos para cada uno de ellos.

De octubre a marzo avisando con más de tres días de antelación al partido:

En caso de que un equipo avise con más de tres días de antelación de que no se presentará a un partido, se le dará por perdido con el resultado de 3 – 0 y no conlleva sanción de puntos, ni económica.

De octubre a marzo avisando con tres días o menos de antelación al partido:

En caso de que un equipo avise dentro de los tres días anteriores al partido que no se presentará al partido, será sancionado con una multa de 25 euros y se le dará el partido por perdido con el resultado de 3-0.

A partir de abril sin avisar en ningún momento:

El equipo (o equipos) que no se presente a un partido sin avisar, será sancionado con una multa de 75 euros a descontar de la fianza del equipo, se le dará por perdido con el resultado de 3-0 y la pérdida de 3 puntos. Este partido no se aplazará.

En caso de que no se presente ninguno de los dos equipos, no se aplazará el partido y el resultado será nulo, no sumando puntos, ninguno de los dos equipos. Será sancionado cada equipo con 40 euros a descontar de la fianza y la pérdida de 3 puntos para cada uno de ellos.

A partir de abril avisando con más de tres días de antelación al partido:

En caso de que un equipo avise con más de tres días de antelación de que no se presentará a un partido será sancionado con una multa de 30 euros y se le dará por perdido con el resultado de 3-0.

A partir de abril avisando con tres días o menos de antelación al partido:

En caso de que un equipo avise dentro de los tres días anteriores al partido de que no se presentará será sancionado con una multa de 50 euros y se le dará el partido por perdido con el resultado de 3-0.

❖ Alineación Indebida

Se considerará alineación indebida:

- La no presentación del DNI, de cualquier jugador, delegado o entrenador del equipo, de manera inmediata en el momento que el árbitro o la organización lo requieran.
- La participación en el partido de jugadores sin ficha.
- La participación en el partido de jugadores sancionados por cualquier motivo.

La alineación indebida se sancionará con una multa de 50 euros a descontar de la fianza del equipo, la pérdida del partido por 3-0 y 3 puntos menos en la clasificación.

❖ Sanciones:

Será causa de descalificación del equipo y pérdida de fianza:

- El no cumplir las sanciones impuestas por el Comité.
- La actitud colectiva (de jugadores, público, etc.) que atente contra el espíritu deportivo.
- Si por reiteradas sanciones se perdiera la fianza.
- La descalificación de un equipo por conducta antideportiva, será motivo de expulsión durante la temporada siguiente tanto del equipo como de los jugadores integrantes en cualquier otro equipo de la competición.

Será causa de expulsión de la competición de un jugador:

- Cualquier tipo de agresión, amenaza o falta verbal grave a cualquier miembro de la organización, además de la multa económica impuesta por el Comité de Competición. Esta sanción es aplicable tanto a jugadores y/o equipos aún sin estar participando en el juego.
- La conducta antideportiva grave.
- La expulsión de un jugador por conducta antideportiva, será motivo de expulsión durante la temporada siguiente, denegando su inscripción en la competición.

Será causa de sanción de un 1 partido:

- Expulsión de un jugador por doble tarjeta amarilla.
- Acumulación de 3 tarjetas amarillas por parte de un jugador.
- Roja directa por causa del juego sin conducta antideportiva mediante.

Será causa de sanción de un mínimo de 2 partidos:

- Expulsión de un jugador por tarjeta roja directa, con la multa correspondiente.
- La tarjeta roja directa se sancionará con 15 euros.

Nota: la sanción a un jugador ya sea por doble amarilla o por tarjeta roja directa, o la acumulación de 3 tarjetas amarillas, deberá comenzar a cumplirse en la jornada inmediatamente posterior.

Será causa de pérdida de un partido, así como de 3 puntos menos en la clasificación, y multa de 50 euros:

- El negarse a jugar un partido si el árbitro decide hacerlo.
- Negarse a abandonar el partido por parte de un jugador que ha sido expulsado.

Será causa de pérdida de un partido:

- No disponer del juego de petos, o en su defecto camiseta alternativa, obligatorios cuando el árbitro o la organización lo consideren necesario para el correcto desarrollo del encuentro.

Nota: si un equipo agotara la fianza en cualquier momento de la competición, deberá abonar una nueva fianza para poder continuar participando. En caso contrario quedará expulsado de la competición. En caso de agotar en una misma temporada la segunda fianza, quedará automáticamente expulsado de la competición.

❖ Amonestaciones:

La primera amonestación será tarjeta amarilla y 2 minutos de exclusión del juego sin poder ser sustituido.

En la segunda amonestación será expulsado del partido por doble amonestación y el jugador no podrá ser sustituido.

El jugador reincidente podrá ser expulsado del campeonato. Se entenderá por reincidencia cuando un mismo jugador sea expulsado con tarjeta roja directa en dos ocasiones durante el transcurso de la competición.

23. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN

En caso de empate en la fase de clasificación entre 2 o más equipos:

- 1) Quedará por delante en la clasificación el que obtuviese mayor número de puntos en los enfrentamientos directos. (Sólo se tienen en cuenta los puntos conseguidos entre los partidos de los implicados).
- 2) En caso de persistir el empate, quedará por delante el que tuviera mejor diferencia de goles (favor/contra).
- 3) Si no quedase resuelto el empate en el apartado "2", éste se dirimirá por el mayor número de goles marcados.
- 4) En caso de empate en los apartados "1", "2" y "3". Se decidirá a favor del equipo menos sancionado entre ambos.
- 5) Por último, se decidirá por sorteo.

24. OTRA INFORMACIÓN DE INTERÉS

Las particularidades de la reglamentación específica de este torneo de Fútbol 7, prevalecen sobre la reglamentación genérica de la FFCM. La reglamentación que no quede establecida en este folleto, referente a los partidos de la competición, será la determinada por la Federación de Castilla La Mancha de Fútbol.

La organización recomienda como norma prudencial, la realización de un reconocimiento médico antes del inicio del campeonato.

Todo jugador por el hecho de inscribirse en el campeonato conoce y acepta toda la normativa y reglamentación del mismo, respeta y acepta cualquier requerimiento o petición exigida por la organización, que velará por el buen funcionamiento de la competición.

Toda información que no quede recogida en este folleto será aportada por la organización cuando le sea requerida y lo considere adecuado.

La organización emitirá sus comunicados a través de las siguientes fuentes:

1. Por WhatsApp al delegado de cada equipo mediante el número de móvil 722856027.
2. En la página web; www.patronatodeportivotoledo.com o www.ligamunicipalf7toledo.es
3. Por correo electrónico al delegado de cada equipo.

Es importante que la persona elegida como delegado, con el fin de tener a su equipo bien informado, tenga acceso a las dos fuentes. El desconocimiento de un comunicado o decisión emitido por la organización o el comité de competición a través de estas fuentes no exime de su cumplimiento.

La Organización se reserva el derecho a dar por terminada la competición y/o a realizar cambios en fechas o tiempos previamente determinados, si las circunstancias así lo requiriesen.

25. ACTAS

Las actas de los partidos serán generadas automáticamente a través de la web de la competición, lo que conlleva que únicamente aparecerán en ellas aquellos jugadores inscritos correctamente y con toda la documentación en regla. Por ello, es muy importante seguir de forma adecuada todos los pasos para la inscripción de los jugadores y presentar toda la documentación requerida.

Por otro lado, para evitar problemas e infracciones sucedidas otros años, los coordinadores de la liga tendrán acceso a un listado en el cual se relaciona el DNI y foto de cada jugador con su nombre y apellidos. Serán los delegados de cada equipo, o en su defecto los jugadores, quienes indicarán a los coordinadores qué jugadores van a estar presentes en el partido, para que pueda quedar registrado en el acta y comprobado con dicho listado.